

Université de Montréal

**Analyse ludique de la franchise *Saw***

Par  
Janie Brien

Département d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade M.A.  
en études cinématographiques

Décembre 2012

© Janie Brien, 2012

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :  
Analyse ludique de la franchise *Saw*

présenté par :  
Janie Brien

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Carl Therrien  
président-rapporteur

Bernard Perron  
directeur de recherche

Richard Bégin  
membre du jury

## **Résumé**

La saga *Saw* est une franchise qui a marqué le cinéma d'horreur des années 2000. Le présent mémoire tâchera d'en faire une étude détaillée et rigoureuse en utilisant la notion de jeu. En élaborant tout d'abord un survol du cinéma d'horreur contemporain et en observant la réception critique de la saga à travers l'étude de différents articles, ce travail tentera en majeure partie d'analyser la franchise *Saw* en rapport avec l'approche ludique du cinéma en général et celle adoptée par Bernard Perron. Cette étude, qui s'élaborera tant au niveau diégétique que spectatoriel, aura pour but de montrer l'importance de la place qu'occupe la notion de jeu dans cette série de films.

## **Mots-clés**

Cinéma d'horreur, jeu, puzzle, torture.

## **Abstract**

The *Saw* saga is a franchise that marked the horror film industry in the 2000's. This report will try and give a thorough and detailed study while using the idea of a game. At the same time taking a cursory glance at contemporary horror films and observing how the critics were received by studying different articles. This assignment will in majority analyse the *Saw* saga using a recreational approach of movies in general as well as the one adopted by Bernard Perron. This study will be elaborated on a "diegetique" and "spectatoriel" level – the goal being to show the importance that games occupy in this film series.

## **Keywords**

Horror movies, game, puzzle, torture.

## Table des matières

---

Liste des figures.....	vii
Remerciements.....	viii
Dédicace.....	ix
<b><u>Introduction</u></b> .....	1
<b><u>Chapitre 1</u></b>	
Le cinéma d’horreur contemporain.....	5
1.1) Les années 1990.....	5
1.2) Les années 2000.....	7
1.3) Le genre.....	10
1.4) La <i>torture porn</i> .....	12
1.5) Les <i>body genres</i> .....	13
1.6) Cinéma d’horreur vs cinéma des attractions.....	14
<b><u>Chapitre 2</u></b>	
Le jeu : en théorie.....	17
2.1) Johan Huizinga.....	17
2.2) Roger Caillois.....	19
2.3) <i>Le spectator ludens</i> .....	22
2.3.1) Perron et Huizinga.....	22
2.3.2) Perron et Caillois.....	23
2.3.3) Perron et Winnicott.....	26
2.3.4) Perron et Gardies.....	27
2.3.5) «Faire le tour de la question».....	29
2.3.6) «Un jeu à motif mixte».....	31
2.3.7) Les règles du cinéma narratif.....	32
2.3.7.1) La règle de l’attention.....	34
2.3.7.2) La règle de la signification.....	35
2.3.7.3) La règle de la configuration.....	36
2.3.7.4) La règle de la cohérence.....	38

### **Chapitre 3**

La réception critique de la franchise <i>Saw</i> .....	40
3.1) John Kramer alias <i>Jigsaw</i> .....	40
3.2) <i>Saw</i> , premier volet (James Wan, 2004).....	42
3.2.1) Synopsis.....	42
3.2.2) Réception critique.....	42
3.3) <i>Saw II</i> (Darren Lynn Bousman, 2005).....	44
3.3.1) Synopsis.....	44
3.3.2) Réception critique.....	45
3.4) <i>Saw III</i> (Darren Lynn Bousman, 2006).....	47
3.4.1) Synopsis.....	47
3.4.2) Réception critique.....	47
3.5) <i>Saw IV</i> (Darren Lynn Bousman, 2007).....	49
3.5.1) Synopsis.....	49
3.5.2) Réception critique.....	49
3.6) <i>Saw V</i> (David Hackl, 2008).....	51
3.6.1) Synopsis.....	51
3.6.2) Réception critique.....	51
3.7) <i>Saw VI</i> (Kevin Greutert, 2009).....	53
3.7.1) Synopsis.....	53
3.7.2) Réception critique.....	53
3.8) <i>Saw : The Final Chapter</i> (Kevin Greutert, 2010).....	55
3.8.1) Synopsis.....	55
3.8.2) Réception critique.....	55
3.9) Une saga trop longue.....	56

## **Chapitre 4**

Qu'est-ce que c'est que <i>Saw</i> ?	59
4.1) <i>Torture porn</i> et <i>body genres</i>	59
4.2) Légende explicative	61
4.3) Les victimes	62
4.3.1) Les noms	62
4.3.2) Le nombre	63
4.3.3) Le profil	64
4.3.4) La faute	65
4.4) Les épreuves	65
4.4.1) Pièges inspirés de l'histoire	65
4.4.2) Les épreuves en tant qu'attractions	69
4.4.3) Le nombre d'épreuves	71
4.4.4) La durée	71
4.4.5) Les lieux	72
4.4.6) L'explication des épreuves	72
4.4.7) Épreuves individuelles ou en équipe	74
4.4.8) Les compétences nécessaires	75
4.4.9) Choix moraux	76
4.4.10) Conséquences et survie/mort à l'épreuve	76
4.4.11) Sur tout le film ou en un bloc	77

## **Chapitre 5**

Une saga cinématographiquement ludique	78
5.1) À la base : une configuration	79
5.2) Les règles du jeu	82
5.3) Une saga fondamentalement ludique	89
5.3.1) Un ensemble de micro-questions	90
5.3.2) Une «stratégie de l'énonciation»	91
5.3.3) Reflet d'une «situation à motif mixte»	93
5.3.4) Le jeu des personnages	94
5.3.5) Une question de <i>bluff</i>	96

<b><u>Conclusion</u></b> .....	99
<b><u>Bibliographie</u></b> .....	101
<b><u>Annexe I : Épreuves détaillées</u></b> .....	114
<b><u>Annexe 2 : Analyse des règles</u></b> .....	129

## Liste des figures

Fig. 1 Affiches publicitaires pour la sortie de <i>Saw</i> , premier volet.....	2
Fig. 2 La classification des jeux de Roger Caillois.....	21
Fig. 3 Tableau de <i>répartition des parties-jeux filmiques</i> présenté par Bernard Perron.....	26
Fig. 4 Réinterprétation du cycle perceptivo-cognitif de la spectature élaboré à partir des quatre règles de Peter Rabinowitz.....	33
Fig. 5 Compilation des résultats de l'analyse de la réception critique de la franchise <i>Saw</i> .....	57
Fig. 6 Légende expliquant chaque division des tableaux d'analyse de la franchise <i>Saw</i> .....	61
Fig. 7 Capture d'image d'une scène de <i>Saw : The Final Chapter</i> .....	66
Fig. 8 Illustration d'une cage suspendue du XVIIIe siècle.....	66
Fig. 9 Capture d'image d'une scène de <i>Saw</i> , premier volet.....	67
Fig. 10 Illustration d'un casque de métal du Moyen-Âge.....	67
Fig. 11 Capture d'image d'une scène de <i>Saw VI</i> .....	67
Fig. 12 Illustration d'une amputation pratiquée au Moyen-Âge.....	67
Fig. 13 Capture d'image d'une scène de <i>Saw III</i> .....	68
Fig. 14 Illustration du «rack» utilisé au Moyen-Âge.....	68

## Remerciements

---

Ce mémoire peut se définir comme la réalisation d'un objectif scolaire, mais il constitue également le résultat d'un cheminement personnel. Certes, ces lignes dévoilent mon amour du médium cinématographique, mais sous ces mots se cachent aussi bon nombre d'émotions traversées lors de mon parcours académique. Mes années passées aux études supérieures m'ont parues à de nombreuses reprises très difficiles, voir même interminables. C'est pourquoi je tiens à remercier des êtres exceptionnels, qui ont été présents pour moi lors de l'ascension de ce qui a été l'une des plus hautes montagnes de ma vie.

Tout d'abord, je tiens à remercier mes parents, envers qui j'ai toute ma gratitude. À la fois conseillers et confidents, ils m'ont supportée dans cette épreuve depuis le tout début et m'ont aidée à faire les choix les plus judicieux. Sans eux, probablement que tout serait différent aujourd'hui. Merci d'avoir toujours cru en moi et de m'avoir permis de me rendre jusqu'au bout. Ma maîtrise, je vous la dois à vous en tout premier lieu.

Deuxièmement, je remercie mon directeur de recherche Bernard Perron, non seulement pour sa rigueur professionnelle, mais surtout pour sa détermination et pour son oreille attentive. Sa confiance en mon travail et sa ténacité m'ont permis de rester debout lorsque tout me paraissait infranchissable. Son écoute fut pour moi d'un grand réconfort et sa compréhension constante a constitué une aide précieuse lors des moments où j'ai «atteint le mur». Bref, ma réussite est en grande partie due à sa persévérance et je lui en serai toujours extrêmement reconnaissante.

Par la suite, je tiens à remercier Marie-Claude Desmarais, pour tous les échanges que nous avons eus. Nos partages ont profondément marqué mon parcours et les prises de conscience qu'elle a suscitées m'ont grandement aidée à persévérer.

Finalement, je ne peux terminer ces remerciements sans dire un merci tout spécial à mes amis. Merci pour tous les beaux moments passés en votre compagnie sur les bancs d'université et surtout, merci pour votre écoute et votre compréhension, qui m'ont toujours été d'un grand support.

*À tous ceux qui m'ont permis de persévérer dans cette aventure,  
je vous dois beaucoup.*

# Introduction

---

Bonjour, je veux faire un jeu.

- Jigsaw, personnage pilier de la saga Saw.

Les gens se posent toujours des questions lorsque l'on affirme être amoureux du cinéma d'horreur. Ils s'en posent encore plus lorsque l'on soutient que la peur, qui est une émotion désagréable à ressentir, est ce qui nous procure du plaisir. C'est cet intérêt pour l'horreur, mêlé à une soif de connaissances théoriques sur le sujet, qui constitue le point d'origine de notre travail. En premier lieu, ce sont les mécanismes du film d'horreur, à savoir ce qui se passe chez le spectateur lorsqu'il regarde une œuvre de ce genre, qui ont constitué notre tout premier axe de recherche. Cependant, cette voie s'est vue modifiée dans le cadre d'un séminaire sur le jeu vidéo, où un autre sujet avait un plus grand potentiel. Celui-ci concernait l'analyse de la saga de films d'horreur *Saw* et soulignait les relations possibles entre la notion de jeu et les différentes scènes de torture contenues dans les films de la série. Ce travail de session s'avéra être la prémisse d'une étude de plus grande envergure, qui mena, finalement, à la rédaction de ce mémoire.

La saga *Saw*, qui a démarré en 2004 [fig. 1] et qui a pris fin en 2010, est une franchise de films d'horreur à la fois amusante et intrigante. Amusante, car l'horreur y est tellement poussée à l'extrême que cela en est parfois drôle.

[Illustration retirée]

**Fig. 1.** Affiches publicitaires pour la sortie de *Saw*, premier volet (James Wan, 2004).

Intrigante aussi, car la possibilité de voir en quoi cette saga, aussi commerciale soit-elle, peut être étudiée et réfléchi de façon théorique, a de quoi piquer notre curiosité. Plus précisément, notre travail tentera d'analyser, en cinq chapitres, les corrélations possibles entre la théorie du jeu et les films de la franchise *Saw*.

Tout d'abord, le premier chapitre se consacrera au survol du cinéma d'horreur contemporain des années 1990 et 2000. Cet examen permettra de cerner le point d'origine de notre objet d'étude et nous donnera également l'occasion de le mettre en contexte, ce qui facilitera grandement la compréhension de notre analyse. Par la suite, ce même chapitre éclaircira non seulement la notion de genre d'un point de vue global, mais abordera aussi celles de *body genres* et de *torture porn*. Finalement, nous observerons l'évidence des liens qu'il est possible de faire entre notre corpus filmique et la théorie einsteinienne du montage des attractions.

Par la suite, le deuxième chapitre s'occupera de jeter les bases théoriques du phénomène ludique, en tentant de voir si les pièges, qui sont considérés comme

des jeux dans les films, peuvent être envisagés comme tels d'un point de vue théorique. Nous observerons tout d'abord les idées de certains théoriciens, soit Johan Huzinga, Roger Caillois, André Gardies et Donald Woods Winnicott. Ensuite, nous nous pencherons sur les propos de Bernard Perron, en voyant comment il s'inspire des notions théoriques sur le jeu pour créer les règles du cinéma narratif.

Le troisième chapitre se concentrera sur diverses critiques de la franchise. Que ce soit des *user reviews* (critiques des amateurs) ou des *critic reviews* (articles de critiques de cinéma), les textes recensés sur le site web de *Metacritic* feront état de l'appréciation des films du point de vue des critiques et du grand public. Cela nous donnera l'occasion de voir les raisons du succès ou de l'échec de chaque volet. La comparaison des notes attribuées par les critiques avec les recettes du box-office dressera un portrait global de l'accueil de chaque film. Cela révélera de bons indices sur ce que les amateurs désiraient voir à l'écran dans la première décennie des années 2000.

Le quatrième chapitre s'attardera, d'une part, à voir en quoi notre ensemble de films se lie aux notions de *torture porn* et de *body genres* abordées au début du travail. D'autre part, dans la deuxième partie du chapitre, nous nous attaquerons à l'élaboration d'un portrait de chacune des épreuves de la saga. Celui-ci consiste en une description détaillée des pièges en fonction de treize catégories spécifiques, ce qui aura pour but d'établir le fonctionnement des épreuves et de déterminer les caractéristiques qui reviennent de film en film. Par la suite, afin

de donner une idée sur ce qui a pu inspirer les créateurs, les pièges mis en scène seront comparés avec des appareils de torture ayant réellement existé.

Le dernier chapitre, avec le précédent, constitue ce qu'il est juste d'appeler le noyau de ce mémoire. C'est dans cette section que la saga *Saw* sera analysée sous l'angle ludique. Basée sur une configuration globale régissant l'ensemble des films qui la composent, la franchise sera étudiée selon l'application plus ou moins stricte des règles du cinéma narratif. N'étant pas les seules conditions de jeu pour le spectateur, nous observerons aussi d'autres critères, en voyant notamment la notion de jeu du point de vue des personnages. En tout dernier point, nous examinerons la notion de *bluff*, en tentant de voir comment elle opère dans certaines situations particulières.

# Chapitre 1

---

## Le cinéma d'horreur américain contemporain

Être gagné par les émotions, sortir complètement vidé mais satisfait, se réveiller soulagé afin de mieux faire face aux problèmes de tous les jours – voilà le secret du cinéma d'horreur.

- Morris Dickson. «The Aesthetics of Fright», dans Barry Keith Grant (dir.), *Planks of Reason : Essays on the Horror Film*, Metuchen, N.J.: Scarecrow

Les films d'horreur américains des années 1990 et 2000 sont ceux avec lesquels j'ai grandi. Cependant, lorsque j'étais plus jeune, je n'avais pas conscience que ces œuvres qui prenaient l'affiche au cinéma du coin étaient, en réalité, symptomatiques de mon époque. Comme le mentionne Axelle Carolyn dans son livre *It Lives Again! Horror Movies in the New Millennium* (2008), «so beyond gross-out special effects and easy jump-scares, scary movies – just like novels, comic books and any horror medium – exploit and reflect the fears of the moment they are created» (Carolyn, 2008, p. 13). Ces peurs ne sont pas étrangères aux événements sociaux-historiques d'une société, puisqu'elles sont alimentées par ceux-ci. Il est donc primordial de dresser un portrait des moments clés des années 1990 et 2000 avant d'aller plus loin, puisque cela permettra une meilleure compréhension des films de cette période.

### 1.1) Les années 1990

Débutant avec la chute du Mur de Berlin (1989) et la victoire des États-Unis dans la Guerre du Golfe (1991), les années 1990 ne sont pas caractérisées par

des événements susceptibles de constituer une menace pour les Américains. À défaut d'aborder l'actualité, les créateurs du pays de l'Oncle Sam décident de choisir d'autres sources d'inspiration, ce qui a pour conséquence d'engendrer trois courants dans le cinéma d'horreur de la dernière décennie du XX<sup>e</sup> siècle.

Le premier réutilise de grands classiques (de l'horreur) en les adaptant au goût du jour. Ainsi, les amateurs peuvent voir sur les écrans des œuvres comme *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992), *Mary Shelley's Frankenstein* (Kenneth Branagh, 1994), *Dr. Jekyll and Ms. Hyde* (David Price, 1995), *Psycho* (Gus Van Sant, 1998) et *The Haunting* (Jan de Bont, 1999).

En second lieu, cette décennie tente aussi de se questionner sur l'inconnu en explorant, d'une part, le monde de l'au-delà (fantômes et démons) avec des films comme *End of Days* (Peter Hyams, 1999), *Stigmata* (Rupert Wainwright, 1999) et *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999). Les années 1990 interrogent également le paranormal avec des productions comme la télésérie *The X-Files* créée par Chris Carter (1993 à 2002) et avec les films relevant de cette dernière, soit *The X-Files : Fight the Future* (Rob Bowman, 1998) et *The X-Files : I Want to Believe* (Chris Carter, 2008).

Le troisième courant relève de la place importante occupée par les *teen slashers* (Carolyn, 2008, p. 18), ces films où un tueur poursuit une bande de jeunes adolescents. Utilisant les stéréotypes des films de tueurs en série, c'est le film *Scream* (1996) de Wes Craven qui inaugure cette tendance. À sa suite apparaissent bon nombre de productions similaires telles *I Know What You Did*

*Last Summer* (Jim Gillespie, 1997), *I Still Know What You Did Last Summer* (Danny Cannon, 1998), *I Always know What You Did Last Summer* (Sylvain White, 2006), *Urban Legend* (Jamie Blanks, 1998) et *Urban Legends : Final Cut* (John Ottman, 2000). Il est important de ne pas omettre les parodies dont ces films ont fait l'objet, à savoir *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000), *Scary Movie 2* (Keenen Ivory Wayans, 2001), *Scary Movie 3* (David Zucker, 2003) et *Scary Movie 4* (David Zucker, 2006).

## **1.2) Les années 2000**

Dans son livre *A History of Horror* (2010), Wheeler Winston Dixon affirme que les films des années 2000 sont accessibles à un plus large public, tout en étant plus originaux et imaginatifs. Selon lui, quatre facteurs sont à l'origine de ce phénomène. Tout d'abord, l'accessibilité à une grande diversité de films de toutes les époques est possible grâce à la venue du DVD, par l'entremise du téléchargement sur ordinateurs, par la télévision satellite ainsi que par le câble. À ces avancées technologiques s'ajoute un deuxième facteur, celui de l'accès aux techniques de production numériques, qui permettent de donner à un petit film le cachet d'une œuvre de plus grande envergure. En troisième lieu, il est important de considérer l'avènement de nouveaux auteurs, qui se produit par le biais de l'abolissement des frontières européennes et asiatiques. Ainsi, les films d'horreur japonais («J-Horror») et coréens («K-Horror») ont pu faire leur place dans les marchés internationaux et être objets de «remakes».

Le dernier facteur influençant le cinéma d'horreur des années 2000 est le profond sentiment d'insécurité ressenti partout à travers le monde. Les attentats du 11 septembre 2001 démarrent le nouveau millénaire sous le signe de l'inquiétude et de l'angoisse. Ils déclenchent le déploiement des troupes en Irak et en Afghanistan et cette situation de guerre n'est pas sans influencer les films de la première décennie du XXI<sup>e</sup> siècle. Il en découle une tendance particulière, celle de la surenchère de l'horreur graphique. Le public est alors prêt à voir des images qui vont au-delà de l'acceptable, désir auquel les réalisateurs s'empressent de répondre.

Avant d'entrer dans les films ayant marqué cette tendance, nous nous devons de souligner l'importance des remakes de films asiatiques. En effet, à partir de celui de *Ringu* (Hideo Nakata, 1998) par Gore Verbinski en 2002, apparaît toute une vague de remakes de ce genre sur Hollywood. Tirés de productions principalement japonaises et coréennes, ces films engendrent un renouveau dans la mesure où ils véhiculent des thèmes et des motifs différents, propres à la culture orientale. Ainsi, *Ring* (Gore Verbinski, 2002) donne le coup d'envoi à des remakes tels *The Grudge* (Takashi Shimizu, 2004), *Dark Water* (Walter Salles, 2005), *The Grudge 2* (Takashi Shimizu, 2006), *Pulse* (Jim Sonzero, 2006), *One Missed Call* (Eric Valette, 2008) et *The Eye* (David Moreau et Xavier Palud, 2008). Nous ne pouvons inclure ces films dans la surenchère de l'horreur graphique, car leur particularité réside davantage dans leur façon de créer une ambiance terrifiante, dans leur manière de traiter le surnaturel et de

jouer avec l'ambiguïté. Ils doivent tout de même être soulignés, non seulement parce qu'ils ont permis au cinéma d'horreur contemporain de se renouveler, mais aussi parce qu'ils ont donné la possibilité au public occidental de découvrir quelque chose de radicalement différent.

C'est à partir de 2004 que s'établissent des œuvres véritablement notables quant à la surenchère de l'horreur graphique. Que ce soit par l'entremise de reportages sur la guerre ou par des images de sévices infligés à Guantanamo, la représentation visuelle de la violence imprègne le quotidien des gens, ce qui influence également le domaine cinématographique. La tendance en question s'observe tout d'abord par un retour aux films de zombies. Inaugurée en 2002 avec des films comme *28 Days Later* de Danny Boyle et *Resident Evil* de Paul W.S. Anderson, cette réémergence prend véritablement son envol en 2004 avec le remake de *Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978) de Zach Snyder. S'ensuit plusieurs autres films du même ordre comme *Zombie Honeymoon* (Dave Gebroe, 2005), *Land of the Dead* (George A. Romero, 2005), *The Zombie Diaries* (Michael Bartlett et Kevin Gates, 2006), *Flight of the Living Dead* (Scott Thomas, 2007), *Diary of the Dead* (George A. Romero, 2008), *Zombie Strippers!* (Jay Lee, 2008), *Survival of the Dead* (George A. Romero, 2009) et *The Crazies* (Breck Eisner, 2010).

Au début des années 2000 apparaît également ce que le critique David Edelstein nomme la *torture porn* (nous y reviendrons plus loin). Présentant la torture de manière explicite, les films de ce sous-genre donnent de l'importance à la

manière dont les personnages sont tués. Nous verrons plus loin quels films en sont représentatifs et comment ceux-ci fonctionnent. Mais avant de se consacrer à l'explication de ce sous-genre, il est d'abord primordial de se pencher sur la notion qui le chapeaute, soit celle de genre.

### **1.3) Le genre**

Aller voir un film est une affaire de goûts personnels. Les gens vont au cinéma car ils affectionnent un réalisateur, parce que l'œuvre est adaptée d'un roman qu'ils ont aimé, ou tout simplement pour faire de nouvelles découvertes. Mais, fréquemment, ils choisissent un film en fonction d'un genre cinématographique particulier. Qu'il s'agisse de la comédie, de l'horreur, du western ou du mélodrame, les genres servent de guides et permettent de s'y retrouver parmi la multitude de productions existantes.

Tel que le mentionne Raphaëlle Moine dans son ouvrage *Les genres du cinéma* (2<sup>e</sup> édition) (2008), un genre peut être vu comme «une catégorie empirique, servant à nommer, distinguer et classer des œuvres, et censée rendre compte d'un ensemble de ressemblances, formelles et thématiques» (Moine, 2002, p. 30). Par contre, comme le soutient l'auteure en parlant de cette définition,

si elle permettait de mettre en relief les usages typologiques du genre ainsi que les contradictions et les limites inhérentes aux activités de classement, elle passe sous silence les consensus culturels et historiques (donc susceptibles de variations) sur lesquels reposent l'existence et la reconnaissance des genres (*idem.*).

Moine retient plutôt une définition de Francesco Casetti, qui lui sert de guide : «le genre est cet ensemble de règles partagées qui permettent à l'un – celui qui

fait le film – d'utiliser des formules de communication établies et à l'autre < celui qui le regarde > d'organiser son propre système d'attente» (Moine, 2002, p. 30). Les «films de genre» sont, selon Moine, construits «à partir d'une gamme limitée de techniques qui permettent d'établir et de fidéliser un large public et qu'on peut considérer comme des propriétés générales» (*ibid.*, p. 93). Genre cinématographique sur lequel porte ce travail, le cinéma d'horreur est caractérisé par une hétérogénéité qui le rend à la fois riche et complexe. Cette diversité est soulevée par Brigid Cherry dans son ouvrage *Horror* (2009). Pour cette auteure, ce genre ne peut être une entité définissable en un seul tenant, car il se compose de différentes catégories en constante évolution. Selon elle, ces dernières sont les *sub-genres*<sup>1</sup> (sous-genres), les *cycles*<sup>2</sup>, les *hybrids*<sup>3</sup> (hybrides), de même que les styles associés à des studios ou à des réalisateurs particuliers<sup>4</sup>. Les nouveaux films qui y correspondent remettent en question les limites de l'horreur, ce qui rend le genre sujet à une mouvance constante. Comme il a été noté précédemment, les années 2000 sont représentatives de cette incessante évolution. L'apparition du sous-genre de la *torture porn* en fait partie intégrante et est au cœur des interrogations de ce mémoire.

---

<sup>1</sup> L'auteure dresse un portrait des sous-genres en les regroupant sous le terme «categories of cinematic horror» et en les divisant en sept catégories : «The Gothic», «Supernatural, occult and ghost films», «Psychological horror», «Monster movies», «Slashers», «Body horror, splatter and gore films (including postmodern zombies)» et «Exploitation cinema, video nasties or other forms of explicitly violent films».

<sup>2</sup> Cherry emprunte ce terme à l'auteur Stephen Neale. Ce dernier définit les cycles comme étant des groupes de films réalisés dans un court laps de temps, qui ont eu extrêmement de succès et qui ont engendré de nombreuses suites.

<sup>3</sup> Cherry emprunte ce terme à Rick Altman, qui le définit comme étant le fait de prendre des éléments caractéristiques des autres genres et de les mélanger avec ceux du cinéma d'horreur.

<sup>4</sup> Cherry fait référence aux studios américains Universal (années 1930), RKO (années 1940) ainsi qu'à la Hammer (années 1960). Il est tout de même curieux qu'elle ne s'attarde qu'à David Cronenberg lorsqu'elle parle des réalisateurs. D'autres auraient pu être nommés comme Georges A. Romero ou Dario Argento par exemple.

#### **1.4) La Torture Porn**

Dans son article «Now Playing at Your Local Multiplex : Torture Porn. Why has America gone nuts for blood, guts, and sadism?» paru dans le *New York Magazine* en 2006, David Edelstein établit le constat que les spectateurs américains du nouveau millénaire repoussent leurs limites en matière d'horreur visuelle. Ayant comme référence *Hostel* (Eli Roth, 2005), le critique souligne le goût marqué du public pour le sadisme à l'écran. À présent, les spectateurs veulent non seulement regarder des corps meurtris, mais ils désirent également voir leur processus de destruction.

Explicit scenes of torture and mutilation were once confined to the old 42nd Street, the Deuce, in gutbucket Italian cannibal pictures like *Make Them Die Slowly*, whereas now they have terrific production values and a place of honor in your local multiplex. As a horror maven who long ago made peace, for better and worse, with the genre's inherent sadism, I'm baffled by how far this new stuff goes – and by why America seems so nuts these days about torture (Edelstein, 2006).

Des films comme *Saw* (James Wan, 2004), *Wolf Creek* (Greg Mclean, 2005) et *The Devil's Reject* (Rob Zombie, 2005) contribuent à l'implantation du phénomène qu'est la *torture porn*. Le terme est bien choisi, car il résume en lui-même le mode de représentation de ce sous-genre. Tout comme les œuvres pornographiques, ces films d'horreur optent eux aussi pour l'explicite, mais ils en font usage d'une façon différente : le corps y est tout autant révélé, non pas au niveau sexuel, mais plutôt au niveau de l'horreur. L'auteur souligne le lien entre les deux genres : le mot *torture* met l'accent sur l'importance de l'acte proprement dit et le mot *porn* renvoie non seulement à la pornographie et à la place prépondérante qu'occupe l'explicite, mais réfère également à la notion de

plaisir. Les spectateurs qui consomment des films pornographiques ressentent du plaisir à regarder la sexualité à l'écran. De même, le public du *torture porn* en retire tout autant : les spectateurs, ayant tant attendu le moment où la victime se fait torturer, se délectent des multiples façons dont le réalisateur s'y prend pour tuer ses victimes.

### **1.5) Les *body genres***

La représentation du corps humain, caractéristique de ce type de films, constitue la pierre d'assise de la professeure Linda Williams, qui en fait le fondement de son approche. Dans son article «Film Bodies : Gender, Genre and Excess» (1995), elle regroupe les films pornographiques, le mélodrame et le cinéma d'horreur sous le terme *body genres* («genres corporels»).

Whether this mimicry is exact – e.g., whether the spectator at the porn film actually experiences orgasm, whether the spectator at the horror film actually shudders in fear, whether the spectator of the melodrama actually dissolves in tears – the success of these genres seems a self-evident matter of measuring bodily response (Williams, 1995; dans Keith Grant, 2003, p. 145).

Puisque le mélodrame réfère à une catégorie de films beaucoup plus large<sup>5</sup>, l'auteure affirme que la pornographie et le cinéma d'horreur sont les genres qui s'identifient davantage à cette notion. Plus précisément, ceux-ci engendrent des réactions physiques, car ils présentent des images de corps poussées à l'excès. Bien que le genre qui nous intéresse provoque physiquement la peur (comme le soutient Williams) (le spectateur tremble ou crie par exemple), il suscite également une réaction de dégoût, le spectateur se tortillant ou s'exclamant sur

---

<sup>5</sup> Il est à noter que le mélodrame n'est pas laissé de côté, mais Williams souligne tout de même la nuance à apporter.

son siège. Les films pornographiques mettent en scène des corps en extase; les films d'horreur eux, fonctionnent de façon opposée, en montrant des corps effrayés. Ces genres ont donc leur propre manière de mettre le corps humain en spectacle, cette notion de spectacle n'étant pas étrangère à celle d'attraction.

### **1.6) Cinéma d'horreur vs cinéma des attractions**

Ce survol du cinéma d'horreur contemporain serait incomplet s'il n'était question d'attraction. Ce terme, qui a pris plusieurs formes au cours de l'histoire du cinéma, trouve son origine dans les travaux du cinéaste russe Sergeï Mikhaïlovitch Eisenstein. Metteur en scène au théâtre Proletkult à Moscou au début des années 1920, ce dernier élabore une nouvelle forme de représentation théâtrale basée sur l'idée d'attraction. C'est dans son texte «Le montage des attractions», paru dans la revue *LEF* en 1923, qu'il propose sa théorie.

Est attraction (du point de vue du théâtre) tout moment agressif du théâtre, c'est-à-dire tout élément de celui-ci soumettant le spectateur à une action sensorielle ou psychologique vérifiée au moyen de l'expérience et calculée mathématiquement pour produire chez le spectateur certains chocs émotionnels qui, à leur tour, une fois réunis, conditionnent seuls la possibilité de percevoir l'aspect idéologique du spectacle montré, sa conclusion idéologique finale (Eisenstein [1923] 1974, p. 117).

Une attraction est un moment de la pièce qui apparaît sous forme de numéro autonome et qui utilise le sensationnel et le spectaculaire dans le but de faire réagir le spectateur. Par exemple, le metteur en scène russe renvoie à la tradition du théâtre du Grand-Guignol qui, par son utilisation de l'horreur visuelle, représente très bien l'idée d'attraction. Pour Eisenstein, le théâtre consiste en un montage de plusieurs attractions qui a pour résultat de créer un impact chez le

spectateur en le dirigeant vers «la tendance (l'état d'esprit) voulue» (*ibid.*). Cette conception de l'art théâtral forme la théorie du «montage des attractions», qui se retrouve également dans son œuvre cinématographique. Dans ce cas, ce sont plutôt des images qui sont mises ensemble pour créer un choc visuel<sup>6</sup>. Plus particulièrement, ces images, qui sont en elles-mêmes des attractions, sont montées et c'est cette association qui crée l'effet désiré. La théorie d'Eisenstein est reprise plusieurs décennies plus tard par le professeur Tom Gunning. Dans son texte «The Cinema of Attraction[s] : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde» (version de 2006<sup>7</sup>), il soutient que le terme «attraction» ne s'applique pas seulement qu'à l'œuvre du cinéaste russe, mais qu'il caractérise aussi le cinéma des premiers temps. Reprenant l'idée d'Eisenstein en la modifiant, Gunning avance qu'un «cinéma des attractions» a existé au début du XX<sup>e</sup> siècle. Il définit ce type de cinéma de la façon suivante :

the cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – a unique event, whether fictional or documentary, that is of interest in itself. The attraction to be displayed may also be of a cinematic nature, such as the early close-ups just described, or trick films in which a cinematic manipulation (slow motion, reverse motion, substitution, multiple exposure) provides the film's novelty. Fictional situations tend to be restricted to gags, vaudeville numbers or recreations of shocking or curious incidents (executions, current events). It is the direct address of the audience, in which an attraction is offered to the spectator by a cinema showman, that defines this approach to filmmaking (Gunning, 1986; dans Strauven, 2006, p. 384).

---

<sup>6</sup> Un exemple des plus célèbres est celui de *La Grève* (1924) où il y a montage entre les ouvriers massacrés par le tsar et les bœufs à l'abattoir.

<sup>7</sup> L'ouvrage *The Cinema of Attractions Reloaded* présente une version modifiée et améliorée du texte original de 1986.

Pour lui, cette notion de cinéma des attractions domine le cinéma des premiers temps jusqu'en 1906-1907. Cependant, elle peut aussi s'appliquer à d'autres périodes de l'histoire cinématographique, comme le mentionne Wanda Strauven dans l'introduction de son ouvrage *The Cinema of Attractions Reloaded* (2006) :

Despite the fact that the cinema of attractions was clearly thought of as a time specific category of film practice (and more specifically of spectatorship), its real attraction consists of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond cinema). Gunning himself is responsible for such a universalization of the concept by stating in his seminal essay : «In fact the cinema of attractions does not disappear with the dominance of narrative films, more evident in some genres (e.g. the musical) than others» (Strauven, 2006, p. 20).

Axe de recherche de ce mémoire, nous soutenons que le cinéma d'horreur est incontestablement représentatif de la notion de cinéma des attractions. En fait, il a lui aussi pour objectif de susciter des réactions chez les spectateurs, qui sont dans ce cas de l'ordre de la peur et/ou du dégoût. Ces réactions sont causées par la présentation d'images frappantes (que ce soit, par exemple, celle d'un bras tranché dans un film de la *torture porn* ou celle d'un fantôme dans une œuvre du «J-Horror») qui ne sont que prétextes au spectaculaire et au sensationnel. Nous nous attarderons davantage sur ce propos dans le quatrième chapitre, qui s'occupera de voir en quoi notre corpus filmique se lie au cinéma des attractions. Pour le moment, il est plutôt primordial d'effectuer un survol de la théorie du jeu.

## Chapitre 2

---

### Le jeu : en théorie

Watching a movie is not like play is not a metaphor for play : it is play.

- Joseph D. Anderson, cité dans Perron 2002, p. 76.

Chaque jour des gens jouent. Le jeu fait partie intégrante de la vie quotidienne. Il se présente sous diverses formes et certaines sont plus évidentes que d'autres, comme les échecs, les jeux de société (par exemple *Clue*, *Monopoly* ou *Scrabble*) ou les jeux vidéo (tels *Final Fantasy*, *World of Warcraft* ou *Grand Theft Auto*). Seulement, cette dimension ludique est également observable au niveau cinématographique et c'est ce que nous verrons dans le présent chapitre. Notre corpus filmique est composé d'épreuves de torture se présentant sous forme de jeux et il serait intéressant de voir si nous pouvons réellement les considérer comme telles d'un point de vue théorique. En premier lieu, nous nous pencherons sur les propos de différents théoriciens du jeu, afin de définir les composantes de base du phénomène ludique. Par la suite, en observant les idées de Bernard Perron, nous verrons les liens qu'il est possible d'établir entre le cinéma et la notion de jeu.

#### **2.1) Johan Huizinga**

Tout d'abord, il est important de démystifier la notion de jeu et de savoir en quoi elle consiste. Le premier théoricien sur lequel nous porterons notre attention est l'historien néerlandais Johan Huizinga. C'est avec *Homo Ludens*.

*Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938) qu'il apporte une contribution considérable à la théorie du phénomène ludique. Il y propose sa propre définition du jeu.

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme «fictive» et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga [1938] 1951, p. 34-35).

Pour lui, cette définition reflète ce qui est à la base même de l'existence humaine. En fait, comme le titre de son livre l'indique, l'auteur affirme que l'homme n'est pas un *homo sapiens* comme l'histoire le prétend, mais bien un *homo ludens*, soit un «homme qui joue». Plus précisément, la théorie de Huizinga soutient que le jeu est à la fois une base et un facteur de la culture. Présent bien avant l'homme, il lui a permis de se développer à travers les civilisations et constitue la cause de tout ce qui se produit dans le monde.

Notre conception est la suivante : la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. [...] Il ne faut donc pas entendre que le jeu se transforme ou se convertit en culture, mais bien plutôt que la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu (*ibid.*, p. 84).

Aussi, l'existence de la culture relève de la compétition, qu'il définit comme étant l'essence même du jeu.

La compétition peut prendre la forme d'un oracle, d'un pari, d'une instance judiciaire, d'un vœu ou d'une énigme. Sous tous ces aspects, elle reste, quant à son essence, un jeu; cette qualité de jeu est le point de départ qui permet de comprendre sa fonction dans l'ensemble d'une civilisation. À l'origine de toute compétition, il y a le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminés, suivant

certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie. [...] Les usages se rattachant aux compétitions et la signification que l'on reconnaît à celles-ci sont extraordinairement semblables dans toutes les civilisations. Cette uniformité à peu près parfaite prouve combien toute cette activité de jeu et de lutte réglée est ancrée au plus profond de la psychologie humaine, individuelle et collective (Huizinga [1938] 1951, p. 176-177).

Pour le théoricien, c'est en étant en compétition, en jouant les uns avec les autres, que les hommes ont pu évoluer et engendrer différentes formes de vie collective comme le droit, la guerre, la science, la sagesse, le culte, la poésie, la musique et la danse. Bref, pour l'historien néerlandais, l'évolution humaine est un jeu perpétuel.

Bien que sa tendance à vouloir tout regrouper sous l'emblème du jeu ait été critiquée dans les années ultérieures<sup>8</sup>, il n'en demeure pas moins que Johan Huizinga pose les jalons de ce qui se développe par la suite dans la théorie du jeu. Sa définition est très importante, car les notions qu'elle véhicule seront essentielles à l'analyse ludique du corpus filmique sur lequel se base notre étude.

## **2.2 Roger Caillois**

Vingt ans plus tard, dans son ouvrage *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (1958), Roger Caillois approfondit les propos de l'auteur d'*Homo Ludens*. En fait, pour le sociologue français, Huizinga a omis une étape importante :

---

<sup>8</sup> Deux livres sur la théorie philosophique du jeu, *Le Jeu* (1976) de Jacques Henriot et *Jouer et philosophe* (1997) de Colas Duflo sont très pertinents à ce sujet.

[...] s'il découvre le jeu où, avant lui, on n'avait pas su en reconnaître la présence ou l'influence, il néglige délibérément, comme allant de soi, la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude psychologique (Caillois, 1958, p. 14).

Pour Caillois, les jeux possèdent des différences importantes et ce sont ces distinctions que son travail a permis de relever. Il définit le jeu comme étant une activité :

- 1- *Libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;
- 2- *Séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;
- 3- *Incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;
- 4- *Improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- 5- *Réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;
- 6- *Fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante (*ibid.*, p. 42-43).

En plus d'élaborer sa propre définition, il divise le jeu en quatre «catégories fondamentales» qui sont l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx* [fig. 2]. L'*agôn* comprend les jeux relevant de la compétition, où les participants ont la possibilité de montrer leur supériorité face à l'adversaire. Dans ce cas, tout repose sur le joueur, sur la façon dont il agit.

[Illustration retirée]

**Fig. 2.** La classification des jeux de Roger Caillois.

S'ensuit l'*alea*, catégorie des jeux de chance. Dans celle-ci, la victoire relève du hasard et non des compétences du joueur : seul le destin décide du gagnant. La *mimicry*, quant à elle, tient du simulacre, le joueur devenant quelqu'un d'autre en jouant un rôle. La dernière catégorie, celle de l'*ilinx*, inclut les jeux qui font appel à une sensation de «vertige».

Les jeux compris dans ces quatre catégories se situent entre deux pôles que Caillois nomme la *paidia* et le *ludus*. Ceux qui vont vers la *paidia* sont reliés à la spontanéité et à la liberté : ils sont instinctifs et répondent à un besoin immédiat de jouer. Ils ne se basent pas nécessairement sur un système de règles précises et, s'il y en a, elles sont flexibles et modifiables. Le second pôle, celui du *ludus*, représente les jeux où les règles s'imposent davantage, où elles sont plus contraignantes.

L'importance des théories de Johan Huizinga et de Roger Caillois dans le cadre de ce travail provient non seulement de leur influence sur la théorie du jeu,

mais résulte aussi de l'impact considérable qu'elles ont eu sur les travaux de Bernard Perron.

### **2.3 Le *spectator ludens***

La dimension ludique du cinéma contemporain est considérable au point où il ne peut se concevoir sans elle.

On ne compte plus les films qui mettent en scène les nombreuses formes de jeu : poker, combats de toutes sortes, jeux vidéo et de réalité virtuelle, etc. Mais ces cas n'épuisent pas la fonction du jeu au cinéma : ils n'en sont que la part visible. En effet, il se pratique au cinéma un jeu qui dépasse largement cette actualisation diégétique (Perron, 1999, p. 96).

C'est sur ce phénomène ludique que s'attarde Bernard Perron dans sa thèse de doctorat *La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif* (1997). Dans celle-ci, il étudie l'activité perceptive et cognitive du spectateur en observant ce qui se déroule lorsqu'il est confronté à un film fictionnel et narratif. Se penchant sur l'interaction entre le film et celui qui le regarde, c'est sa troisième partie intitulée *spectator ludens* qui nous intéressera plus particulièrement.

#### **2.3.1) Perron et Huizinga**

Afin de pallier au faible taux d'études sur l'analogie entre le cinéma et le jeu, Perron creuse la question plus profondément. Il se penche de prime abord sur les travaux de Johan Huizinga, en tentant de voir comment sa définition du jeu peut avoir des liens avec le cinéma narratif. Comme cela est souligné dans la définition que j'ai donnée plus tôt, l'historien néerlandais prône que le jeu est une action libre. De même, au niveau cinématographique, le spectateur a la

liberté de choisir le genre de film qui lui plaît, que ce soit une comédie, un mélodrame ou un film d'horreur. En ce sens, Perron note la nuance que voir un film, que ce soit par exemple sur un ordinateur, sur un cellulaire, sur une tablette électronique ou en salle, n'est pas seulement une activité libre, mais également «recherchée» (Perron, 1997, p. 163) par le spectateur. Pleinement conscient qu'il s'apprête à participer à un exercice fictif, ce dernier se sépare de la vie courante en se confinant dans une salle obscure pour une durée déterminée. Le visionnement s'accomplit donc en un temps et dans un espace donné.

De plus, voir un film est une activité réglée, puisqu'il a un début et une fin, mais aussi parce qu'il est vu dans une salle à une heure précise. Il peut paraître bizarre de penser qu'aller au cinéma comporte des règles. Par exemple, arriver à l'heure pour une projection est un principe qui paraît aller de soi, mais il s'agit en fait d'une règle très importante, qui contribue au bon déroulement de l'activité spectatorielle.

### **2.3.2) Perron et Caillois**

Perron fait également appel aux travaux de Roger Caillois, plus précisément à sa classification des jeux. Selon lui, la toute première catégorie représentant le cinéma de fiction est la *mimicry*. Dans celle-ci se trouvent les jeux où les joueurs sont autres qu'eux-mêmes, où ils jouent un rôle et créent de l'illusion. Comme l'a souligné Jean-Marie Schaeffer dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?* (1999), la fiction est une feintise ludique partagée, car elle feint de

faire des allégations sur le monde en jouant à faire «comme si». Il semble évident que le film de fiction est directement relié à cette notion, car il fait lui aussi «comme si» en créant un univers fictif partagé entre le réalisateur et le spectateur. Des acteurs y jouent des rôles, se déguisent, donnent une impression de réalité. Le statut illusoire qui le caractérise ne peut que l'associer au simulacre de Caillois.

Mais avant de se laisser bercer par l'illusion, le spectateur, selon le genre filmique vers lequel il se tourne, se crée un horizon d'attente. Que ce soit par les bandes-annonces, les affiches publicitaires, les critiques ou les comptes-rendus, il a souvent une connaissance préalable du film auquel il va assister. La dimension agonale est aussi présente, mais il faut obligatoirement noter la nuance à apporter quant à la notion d'«adversaire» qu'elle véhicule.

On pourrait penser, comme le fait Gardies dans «Le pouvoir ludique de la focalisation», qu'il s'agit d'une sorte de compétition (*agôn*), affrontement entre le spectateur et le grand imagier. Cependant, même en anthropomorphisant l'instance racontante, on ne voit pas comment l'attitude adoptée par le spectateur à l'égard de cette dite présence virtuelle pourrait devoir quelque chose à un «[...] sentiment explicite d'émulation ou de rivalité » (Gardies, p. 80). À l'instar de la littérature, il n'y a pas de face à face effectif (Perron, 1999, p. 104).

Certes, il y a compétition entre les deux joueurs de la partie-jeu filmique dans le sens où le spectateur veut surmonter les obstacles que le film lui tend<sup>9</sup>. Contrarié mais persistant, «ce dernier ne lutte pas contre un concurrent, mais s'«escrime» à franchir une chicane» (Perron, 1997, p. 198). Puisque le film de

---

<sup>9</sup> Perron donne comme exemples de parties-jeux agonales les films policiers tels les *James Bond* ou la série télévisée *Columbo*.

fiction est une activité réglée tel que le dit Perron, cette dimension le fait converger vers le pôle du *ludus*. Le spectateur participe finalement à un jeu de compétition réglé et c'est pourquoi le couple *ludus-agôn* est le premier pôle vers lequel peuvent tendre les parties-jeux filmiques.

Par contre, lorsqu'il est question de film de genre et de film à grand spectacle<sup>10</sup>, les objectifs visés par le spectateur ne sont pas les mêmes.

Ainsi, le spectateur de films à grand spectacle et de certains films de genre ne veut pas vaincre un obstacle gênant. Il veut être secoué, saisi, emporté, et jouir un instant du vertige de la vitesse, de l'espace, de l'action pure, de la peur, bref jouir du vertige des images et des sons (*ibid.*, p. 206).

La sensation de vertige que ces films suscitent les place sous la catégorie de l'*ilinx*. En déstabilisant la perception du spectateur, ils le conduisent dans une sorte d'état second. Cependant, même s'il ne doit pas résoudre d'obstacles en tant que tel, il doit tout de même respecter les conventions instaurées par le film, ce qui ne l'éloigne pas pour autant du *ludus*. Pouvant être dans ce cas un «vertige réglé», le film de fiction narratif peut aussi tendre vers un second pôle, celui du *ludus-ilinx*. Comme le montre Perron dans un tableau récapitulatif (Perron, 1997, p. 209), les parties-jeux filmiques qui circulent entre les pôles du *ludus-agôn* et du *ludus-ilinx* font appel soit au spectacle, à la sensation, au raisonnement ou à la résolution [fig 3]. Cette diversité caractéristique de «l'entre-deux pôles» prouve qu'il existe différentes manières pour le cinéma d'interagir avec le spectateur et de le faire entrer dans le jeu.

---

<sup>10</sup> Perron donne comme exemples des films tels *Twister* (Jan de Bont, 1996), *Star Wars* (George Lucas, 1976), *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) et *Eraser* (Chuck Russell, 1996).

[Illustration retirée]

**Fig. 3.** Tableau de *répartition des parties-jeux filmiques* présenté par Bernard Perron.

Finalement, Perron affirme également qu'il ne faut pas mettre de côté la notion d'*alea*, car «on ne doit pas éliminer la catégorie du «jeu de dés» ou jeu de possibles des films et, surtout, des mondes diégétiques qu'ils proposent» (Perron, 1997, p. 202). En fait, un film peut aussi être un jeu de hasard dans la mesure où des changements peuvent survenir à tout moment et ce, même si le spectateur possède un horizon d'attente. À moins qu'il n'ait déjà vu le film, le spectateur peut avoir une idée de ce qu'il verra, mais il ne sait pas exactement à quoi s'attendre. En ce sens tout est possible, tout peut survenir lorsque le spectateur ne s'y attend pas.

### **2.3.3) Perron et Winnicott**

Par la suite, Perron fait référence aux travaux de Donald Woods Winnicott qui, dans son livre *Jeu et réalité. L'espace potentiel* (1975), distingue deux modalités caractéristiques de l'activité ludique : celle qui se déploie librement,

qui se conçoit au cours de son propre déroulement et qui n'est pas constituée de règles précises se nomme le *play* (jeu-création); et l'activité régie par des règles est appelée le *game* (partie-jeu). Ces deux modalités représentent ce que Perron nomme «la bipolarité inhérente de l'activité ludique» (Perron, 2002, p.73). Pour lui, le cinéma narratif se compare au *game*, car il est régi par un système de règles précises (sur lesquelles je m'attarderai plus loin). Le film de fiction est alors synonyme de «partie-jeu filmique», terme que nous emploierons tout au long de notre analyse.

#### **2.3.4) Perron et Gardies**

D'après Perron, l'analogie entre le jeu et le cinéma narratif n'a été élaborée qu'en de très rares occasions<sup>11</sup>. Au moment de la rédaction de sa thèse, c'est selon lui André Gardies qui est le seul théoricien du cinéma à s'être réellement intéressé à cette relation. Dans son article «Le pouvoir ludique de la focalisation» (1988), Gardies propose l'idée qu'affirmer la présence du ludique dans un film est, par le fait même, de «supposer un fonctionnement narratif placé sous le signe du déploiement stratégique» (Gardies, 1988, p. 139). Plus particulièrement, il propose l'idée que le film met en place une «stratégie de l'énonciation» (*ibid.*, p. 139), qui est, en somme, une manière dont les informations sont transmises au spectateur.

---

<sup>11</sup> Outre André Gardies, Perron fait référence à deux de ses précurseurs, soit à Gilbert Cohen-Séat et son *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma* (1958) de même qu'à Albert Laffay avec *Logique du cinéma* (1964).

S'inspirant des notions d'Umberto Eco sur le texte littéraire, il soutient que «le visionnement et la lecture d'un film s'assimilent au déroulement d'une partie mettant en présence deux joueurs : l'énonciateur et l'énonciataire» (Gardies, 1988, p. 139). L'énonciateur est le «metteur en scène» (*ibid.*, p. 143) ou le réalisateur : c'est lui qui propose le monde diégétique et qui en règle l'accès. Il a la totale emprise sur le savoir du spectateur, car il a le pouvoir d'organiser à son gré les informations contenues dans la diégèse. L'énonciataire lui, est «ce partenaire-adversaire qu'est le lecteur-spectateur» (Gardies, 1988, p. 139). Il doit élaborer des hypothèses sur ce que lui propose l'énonciateur et c'est dans cette relation qu'est instauré le jeu. Mais les questions auxquelles il tente de répondre sont indubitablement reliées à ce qu'il voit et à ce qu'il sait. Comme le soutient le théoricien, «(a)insi en raison de la pluralité de ses matières de l'expression, le cinéma autorise un jeu complexe entre le voir (pris au sens propre, avec sa valeur perceptive) et le savoir» (*ibid.*, p. 143). La stratégie de l'énonciation de Gardies concerne précisément ce «jeu complexe» et est constituée de trois composantes appelées «localisation», «monstration» et «focalisation».

Avant de continuer, il est important de souligner un détail caractéristique de notre approche. Perron procède à la «déanthropomorphisation» de l'instance racontante en lui enlevant toute référence humaine. De notre côté, nous utiliserons plutôt la vision de Gardies, qui voit le visionnement d'un film comme une partie mettant en interaction l'énonciateur (le réalisateur) et

l'énonciataire (le spectateur). C'est pourquoi nous nous servons davantage du terme «réalisateur» à défaut de celui de «maître du jeu».

### **2.3.5) Faire le «tour de la question»**

Bien qu'il soit essentiel de voir en quoi le film de fiction narratif est lié à la théorie du jeu, nous nous attarderons maintenant de façon plus précise à la relation existant entre le réalisateur et le spectateur.

Certes, ceux-ci jouent, mais il faut se demander comment fonctionne le jeu. Pour Perron, le «réalisateur/ énonciateur/ grand imagier» et l'«énonciataire/spectateur» (Perron, 1997, p. 196) jouent ce qu'il appelle une «partie en deux mouvements» (*two-moves game*). Cette notion se définit par le fait que les deux joueurs ont chacun des mouvements à exécuter. D'un côté, le réalisateur débute la partie en élaborant la production d'un récit parsemé d'indices. De l'autre, le spectateur, en se servant des informations données par le maître du jeu, essaie de remettre en place toutes les pièces du casse-tête cinématographique, en créant des hypothèses et en tentant de combler les vides laissés par le film. Il y a donc interaction entre les deux joueurs, qui font des mouvements de va-et-vient continuels. Le spectateur n'a cependant pas d'incidence sur le cours de l'histoire : il ne peut la modifier à sa guise, ne pouvant que regarder ce qui se passe. C'est pourquoi le jeu, à défaut d'être physique, se déroule plutôt au niveau «perceptivo-cognitif» (Perron, 2002,

p. 87). En se référant à la notion d'«interactivité cognitive<sup>12</sup>» de Katie Salen et Eric Zimmerman, Perron mentionne que l'interaction (entre le réalisateur et le spectateur) que nécessite une œuvre cinématographique se traduit par un effort intellectuel du spectateur pour analyser les informations qui lui sont données. Ce dernier n'a toutefois pas l'impression de travailler, puisque le divertissement procuré par le film dissipe cette sensation.

À première vue, l'objectif visé par l'énonciataire/spectateur semble être la résolution de l'intrigue ou le retour à l'équilibre initial. Mais cela va plus loin : «[s]es visées narratives peuvent devoir atteindre tout autant la connaissance d'un fait, d'une chose ou d'un être (le savoir) que la façon d'accomplir une tâche ou d'effectuer une activité (le savoir-faire)» (Perron, 1997, p. 185). En fait, Perron soutient que «l'enjeu sémantique et narratif n'est pas «au bout» du récit filmique, il le traverse» (*ibid.*, p. 186). Tout au long de son «travail», le spectateur évalue les possibilités offertes et formule des questionnements qui influencent sa compréhension de la suite du récit. L'auteur relie ces interrogations à ce que Noël Carroll appelle la «narration érotétique» (*erotetic narration*). Cette notion propose que le spectateur effectue une «recherche sur le sens logique de l'action» (Perron, 1997, p. 187) en produisant des questions tout au long de son activité spectatorielle : celles-ci sont appelées «micro-questions». Par exemple, au cours du film, le spectateur, peut avoir des interrogations sur l'identité possible d'un meurtrier. Ces petites questions ont

---

<sup>12</sup> Voir le texte « Interactivity » de Katie Salen et Eric Zimmerman dans *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (2004).

pour objectif de mener à la «macro-réponse» du film entier, qui serait, dans ce cas, la découverte de la véritable identité du tueur.

Toutefois, notant la confusion générée par les propos de Carroll, Perron affirme que le spectateur fait plutôt le tour d'une seule grande question. Certes, il y a toujours présence de micro-questions (ou «micro-questions/réponses» (Perron, 2002, p. 148)), mais en trouvant les solutions relatives à ces questionnements, le spectateur aura plutôt fait le tour de la «macro-question» (Perron, 1997, p. 188) posée par le film entier, soit la (ou les) clé(s) de l'intrigue.

### **2.3.6) «Un jeu à motif mixte»**

Précédemment, nous avons expliqué que Perron attribuait deux mouvements à la partie-jeu filmique. Mais la relation existant entre le film de fiction et le spectateur est beaucoup plus profonde. Dans son article «L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte» (2002), il mentionne que le film de fiction narratif a la particularité d'être une *mixed motif game*, soit une «situation à motif mixte» (Perron, 2002, p. 84). Ceci s'explique par le fait que ce type de film est, d'une part, un jeu de collaboration (*collaborative game*) : afin de susciter une compréhension adéquate du récit filmique, le réalisateur doit collaborer avec le spectateur en lui donnant un minimum d'informations. Mais il ne doit pas en donner trop, car le spectateur, de son côté, doit essayer de comprendre tout en surmontant les obstacles du film. Les deux instances veulent donc conserver leurs intérêts mutuels, ce qui traduit que le cinéma de

fiction est, d'autre part, une situation de compétition (*competitive game*). C'est cette juxtaposition des deux types de *game* qui crée, finalement, la mixité de leur situation.

### **2.3.7) Les règles du cinéma narratif**

Nous éviterons de répéter les éléments constitutifs du jeu, puisqu'ils ont déjà été largement expliqués. Cependant, nous nous devons d'approfondir un point : celui des règles. Avant de les analyser plus en profondeur, voyons ce que Huizinga en dit.

Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu (Huizinga [1938] 1951, p. 31-32).

Roger Caillois, par contre, n'est pas du même avis. Nous avons précédemment souligné que Perron associe le cinéma de fiction à la *mimicry*, puisqu'il fait «comme si» en présentant des acteurs qui jouent un rôle et créent de l'illusion. Tout jeu devant absolument être pourvu de règles, il devrait, en principe, en être de même pour ceux de la *mimicry*. Mais Caillois affirme que les jeux de cette catégorie n'en font pas usage, une imitation du monde réel ne pouvant suivre des règles que la réalité ne possède pas. Si règle il y a, une seule subsiste : celle de la fiction.

La *mimicry* est invention incessante. La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion; elle consiste pour le spectateur à se

prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter sa foi, pour un temps donné, comme à un réel plus réel que le réel (Perron citant Caillois, 1997, p. 214).

Pour Perron, le cinéma demeure représentatif de la *mimicry*, mais cela ne l'empêche pas pour autant d'être à la fois «et fictif et réglé» (*ibid.*, p. 215). Selon lui, les règles sont obligatoires compte tenu de leur influence sur le «degré de jeu» (Perron, 1997, p. 219) de la partie-jeu filmique. En fait, plus elles sont assimilées et plus le «degré d'enjouement (*playfulness*)» (*ibid.*, p. 222) du spectateur est élevé. Celles que Perron élabore pour le cinéma narratif se basent sur les travaux de Peter Rabinowitz, plus particulièrement sur son ouvrage *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation* (1987). Celui-ci y expose les (méta)règles d'un «contrat de lecture», à savoir celles qui régissent le processus perceptif et cognitif d'un lecteur.

[Illustration retirée]

**Fig. 4.** Réinterprétation du cycle perceptivo-cognitif de la spectature élaboré à partir des quatre règles de Peter Rabinowitz.

Mais Perron, lui, s'en sert pour expliquer ce qui se produit lors du visionnement d'un film. Il les présente sous la forme d'un cercle heuristique [fig. 4] qui symbolise l'activité perceptivo-cognitive du spectateur.

Avant de décrire chacune des règles, il est important de mentionner qu'outre le fait de «rendre plus difficile l'achèvement et la réussite d'une activité ou d'une action ludique et surtout, d'éliminer ce champ d'activités» (*ibid.*, p. 219), leur fonction peut se définir en trois points (Perron, 1997, p. 217) :

- 1) des instructions que l'on doit connaître avant de pénétrer dans un espace ludique et imaginaire;
- 2) des critères de conduite;
- 3) une entente qui régit l'interaction entre les joueurs.

Ces quatre étapes (règles) correspondent, en somme, à la manière dont le spectateur lis, perçoit et comprend un film. Il est possible que certaines règles ne soient pas respectées dans différentes situations et c'est ce que l'analyse ludique de ce travail tentera d'évaluer dans le cas de la franchise *Saw*. Mais à défaut d'entrer dans celle-ci tout de suite, nous nous concentrerons, pour le moment, sur les particularités des règles de Perron.

#### 2.3.7.1) La règle de l'attention

La première règle, celle de l'attention, ne porte pas ce nom par pur hasard : elle concerne précisément l'attention mise sur certains éléments du film. Comme nous l'avons mentionné précédemment, dans la partie en deux mouvements, la relation est créée par les «lancés» élaborés entre le spectateur et le réalisateur. Celui qui regarde a un savoir diégétique réglé et il doit être guidé vers des éléments importants du récit. Tout ne peut lui être donné, mais il doit nécessairement obtenir un minimum d'indices lui permettant de l'aider dans

son parcours. Cette transmission d'informations se fait par le biais de stratégies narratives telles le langage verbal, l'expression des personnages, les ruptures de récit (changement brusque d'une scène à une autre) ou de séquences (nouveau rythme, silence, bruit), la position spatio-temporelle d'un élément, la durée, la récurrence de la présentation, le suspense et la curiosité. Le spectateur doit demeurer attentif à ce qui lui est présenté, s'il veut bien repérer ce qui lui est destiné. Nous illustrerons cette règle avec l'exemple d'une scène fictive.

Un couple a une discussion enflammée dans leur cuisine. La caméra exécute un gros plan sur un couteau se trouvant sur le comptoir, près du mari. L'objet est mis en évidence, ce qui pousse le spectateur à établir l'hypothèse qu'il sera important dans la suite de l'action. Le couteau est mis à son attention, ce qui ne peut que correspondre au respect de la première règle. Si, finalement, il ne sert absolument à rien et n'a été montré que pour leurrer le spectateur, c'est le respect de la deuxième règle qui se trouve à ne pas être appliqué.

#### 2.3.7.2) La règle de la signification

Un élément peut être mis en évidence à l'écran, mais encore faut-il qu'il possède une fonction dans la scène. Lorsqu'il s'arrête sur ce qui a été porté à son attention, le spectateur évalue la situation et tire des conclusions possibles sur ce qui lui est montré (ou porté à son oreille). Telle est la deuxième étape, celle de la règle de la signification. Elle correspond au fait que le spectateur doit interpréter ce qu'il voit (ou ce qu'il entend) afin d'établir des hypothèses sur ce qui a été porté à son attention. Pour ce faire, il doit utiliser deux types

d'outils mis à sa disposition. D'une part, il doit se servir des connaissances préalables qu'il possède, qu'elles soient cinématographiques, culturelles ou encyclopédiques.

Reprenant la scène du couple dans la cuisine, le spectateur peut émettre l'hypothèse que le couteau peut, par exemple, servir à tuer la femme, car il a pu voir une situation similaire dans un autre film. Aussi, si ce couteau a une forme particulière comme une dague d'une autre époque, le spectateur peut se référer à son bagage historique afin d'évaluer à quelle période l'objet correspond (ce qui lui permettra possiblement d'établir sa fonction). D'autre part, il doit se servir de ce que le film lui offre pour déterminer les causes possibles de ce qui est mis à son attention. Si le spectateur sait, par exemple, que le couple ne va pas bien et qu'il traverse une période difficile, peut-être le couteau est-il mis en évidence parce que le mari veut tuer sa femme dans le but de mettre fin à son malheur? Si, dans le cas inverse, l'objet est souligné, mais que le réalisateur n'en fait plus mention par la suite, la règle de la signification n'est pas respectée, car le couteau n'a, à ce moment, aucune fonction dans l'action en cours.

### 2.3.7.3) La règle de la configuration

Si la seconde règle utilise les connaissances préalables «générales» du spectateur, la troisième, celle de la configuration, implique davantage ses horizons d'attente au niveau cinématographique. Des éléments qui ont ou non une signification particulière ont été mis à son attention lors du visionnement :

le spectateur doit alors être en mesure d'anticiper la suite de l'action selon ce qu'il connaît du genre cinématographique auquel il est confronté. Ainsi, si la scène du couple au restaurant est intégrée dans un film d'horreur, il serait possible que le mari tue sa femme avec le couteau, puisque ce genre cinématographique comprend ce type d'action. Par contre, s'il s'agit d'une comédie, cette hypothèse serait moins plausible, la scène risquant d'être beaucoup plus humoristique.

Se basant sur ses horizons d'attente ou ses «co-textes» (Perron, 1997, p. 230) pour évaluer l'information, le spectateur n'a d'autre choix que d'effectuer ce qu'il est juste d'appeler une «sélection en entonnoir». Un genre cinématographique, de par ses «traits caractéristiques» (*ibid.*, p. 230) guide le spectateur dans son processus spectatorial. Sa lecture du film varie selon ce qui lui est proposé, ce qui restreint ses possibilités à ce qui peut se produire seulement dans le genre en question. Il doit procéder de façon logique, n'élaborant pas les mêmes hypothèses pour un western ou un mélodrame. De même, cette figure de l'entonnoir représente son processus cognitif. Pour anticiper et construire sa propre vision de l'action, le spectateur se base sur toutes les possibilités que le genre lui offre (le tout ou le général). Une fois ses hypothèses établies, le film corrobore ou non ce qu'il a anticipé (la partie ou le particulier). Ce cheminement où le spectateur traite les informations en allant du tout vers la partie (soit des schémas préétablis jusqu'à l'action anticipée), correspond à ce qui est appelé dans la théorie sur la cognition, le mode de

traitement descendant (*top-down*). La prochaine règle, celle de la cohérence, est représentative de ce mode.

#### 2.3.7.4) La règle de la cohérence

Correspondant au mode de traitement descendant (*top-down*), la règle de la cohérence, en allant du tout vers la partie, «vise le film comme une totalité complétée» (Perron, 1997, p. 232). Arrivé à cette étape, le spectateur, à l'aide du dénouement ou de la fin du film, réorganise la totalité de l'information narrative et tente de voir si elle correspond aux hypothèses qu'il a élaboré. En répondant à la question «(s)i cela se résout de cette façon, comment puis-je rendre compte de cet élément particulier ?» (*ibid.*, p. 231), le spectateur va tenter de compenser les incohérences et les lacunes qu'il a pu rencontrer au cours de son visionnement en se demandant finalement si ce qui lui a été montré est cohérent. Cela s'applique tout autant pour chacune des séquences d'un film, car c'est, en somme, par le biais de leur fin que le spectateur est en mesure d'évaluer leur «cohésion» (Perron, 1997, p. 232). Perron note quatre sources de cohérence permettant au spectateur de combler les manques : 1) la «cohérence référentielle» (*Qui ?*, *Quoi ?*), 2) la «cohérence temporelle» (*Quand* les événements ont-ils lieu ?), 3) la «cohérence locative» (*Où* les événements ont-ils lieu ?) et la «cohérence causale» (*Pourquoi* les événements se déroulent-ils ?) (Gernsbacher cité dans Perron, 1997, p. 232).

Dans son mémoire *L'aspect ludique du faux documentaire : entre complicité et mystification* (2008), François Chamberland explique la place occupée par la règle de la cohérence :

[c]ette règle chapeaute, en quelque sorte, les trois autres et oblige le film à respecter un souci de cohérence, tant dans sa structure que dans ses motivations. Abuser de la focalisation uniquement pour flouer les pistes, avoir recours à des traits caractéristiques non pertinents pour un genre donné ou simplement user d'une mise en scène non conventionnelle peut créer chez le spectateur des effets d'incohérence si la situation n'est pas justifiée par le film (Chamberland, 2008, p. 75).

Reprenant l'exemple de la scène de la cuisine, si le mari tue sa femme avec un couteau mais que cela n'est pas expliqué par le film, le spectateur se posera des questions sur la pertinence et la cohérence de cette scène. La cohérence causale est alors manquante, le spectateur ne pouvant résoudre la question du «pourquoi» des événements.

Pour résumer le processus du cercle heuristique de Perron, nous retiendrons une citation de ce dernier se retrouvant dans son article «*Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play*» :

[i]n order for the spectator to participate in the filmic game, he or she has to be able to focus their attention (rule 1) on elements possessing certain narrative meaning (rule 2) so as to understand the story, to formulate hypotheses regarding the plot (rule 3) and to make links between narrative elements (rule 4) (Perron, 2007, p. 21).

Notre explication des règles du cinéma narratif prouve la pertinence de l'analogie entre le jeu et le cinéma. Mais avant de voir en quoi ces règles peuvent s'appliquer à notre corpus, il faut tout d'abord présenter l'objet d'étude sur lequel porte ce mémoire.

## Chapitre 3

---

### La réception critique de la franchise *Saw*

Ce qui ne devait être qu'un petit film d'obscurs fans de cinéma de genre a ouvert une véritable franchise grâce à son statut de culte, prouvant qu'au-delà du savoir-faire et des budgets pharaoniques, la réussite d'un long-métrage tient souvent à la passion et à la sincérité qui animent ses créateurs.

- Yann Labrecque dans *L'Écran fantastique*, no 270 (novembre 2006), p. 80.

Comme il a été mentionné plus tôt, la franchise *Saw* s'élabore sur sept ans (de 2004 à 2010), chacun des films sortant à l'Halloween de chaque année. Ces sorties annuelles constituent une tactique de vente judicieuse, non seulement parce que cela vivifie la hâte des amateurs, mais aussi parce que les fans profitent de la fête de l'Halloween pour se mettre en contexte. Composée donc de sept volets, la saga s'est imposée par l'horreur graphique qu'elle véhicule et par les pièges originaux qu'elle met en scène. Avant toute chose, il est primordial de présenter l'histoire et les personnages de la série. Ce portrait, une fois dressé, facilitera la transition vers l'analyse de la réception critique des films.

#### **3.1 John Kramer alias Jigsaw**

Un ingénieur du nom de John Kramer apprend qu'il est atteint d'un cancer et décide de s'enlever la vie en se lançant du haut d'une falaise avec sa voiture. Survivant à sa chute, il prend alors conscience de la valeur de la vie ainsi que de l'incroyable force de survie du corps humain. C'est à partir de ce moment qu'il

décide de créer ce qu'il appelle sa «méthode de réhabilitation». Cette dernière consiste à mettre à l'épreuve des gens coupables de fautes, que ce soit face à eux-mêmes ou envers des membres de leur entourage. Confrontées à des situations les conscientisant sur le mal qu'elles ont fait, ces victimes sont insérées malgré elles dans des jeux où elles doivent faire un choix entre la vie et la mort. Si elles désirent vivre, elles doivent se torturer ou torturer d'autres personnes, ces actes ayant pour Kramer un plein potentiel de conscientisation. «C'est seulement après avoir regardé la mort dans les yeux, qu'on reconnaît la valeur de la vie», comme il le dit dans *Saw VI*. Si la victime meurt, le «maître du jeu<sup>13</sup>» retire un morceau de son corps sous forme d'une pièce de casse-tête, comme nous pouvons le voir dans l'épreuve de Paul Leahy dans *Saw*, premier volet. C'est ce motif ludique du puzzle qui vaut à Kramer le pseudonyme de *Jigsaw*<sup>14</sup>. Tout au long de la franchise, il est aidé par certains complices qui contribuent à perpétuer sa mémoire après sa mort. Ceux-ci sont Jill Tuck (son ex-femme), la toxicomane Amanda Young, le détective Mark Hoffman et le docteur Lawrence Gordon.

Ce troisième chapitre présente les résultats d'une étude de différentes critiques écrites sur les films de la saga se retrouvant sur le site web de Metacritic (<<http://www.metacritic.com>>). La raison justifiant ce choix réside dans le fait que ces articles sont référés par ce qui est considéré comme la plus populaire et

---

<sup>13</sup> Il s'agit du personnage qui conçoit les pièges ou/et qui y assiste.

<sup>14</sup> Ce mot est utilisé pour désigner un casse-tête dans le terme *jigsaw puzzle*, mais il se traduit également en français par «scie sauteuse», ce qui explique l'utilisation récurrente du motif de la scie dans la franchise.

la plus complète des banques de données cinématographiques en ligne, soit l'*Internet Movie Database* (IMDB). De tous les textes apparaissant sur le site de Metacritic, nous nous sommes concentrés sur ceux écrits par les critiques de cinéma (les *critic reviews*) plutôt que sur ceux provenant des internautes (les *user reviews*). Pour chacun des sept films, nous avons sélectionné les dix premiers articles accessibles sous l'onglet *Most clicked*, où se trouvent les critiques les plus consultées.

### **3.2) *Saw*, premier volet (James Wan, 2004)**

#### **3.2.1) Synopsis**

Deux hommes, Lawrence Gordon et Adam Stanheigh, sont enchaînés dans une salle de bain désaffectée. Devant eux, par terre, un cadavre gît dans son sang. Ils découvrent un magnétophone et des cassettes audio qu'ils écoutent. Ils se rendent compte qu'ils sont les pions d'un jeu machiavélique dans lequel ils doivent respecter les règles s'ils veulent survivre. Un doute sur l'identité du kidnappeur plane : surnommé le «tueur aux puzzles<sup>15</sup>», il enlève ses victimes pour leur faire subir des tortures leur apprenant la valeur de la vie. Parallèlement au kidnapping de Lawrence et Adam, deux policiers, Steven Sing et David Tapp, tentent de mettre la main sur celui qui a créé ces jeux macabres.

#### **3.2.2) Réception critique**

En premier lieu, il est important de préciser que chaque auteur des articles répertoriés sur le site web de Metacritic donne une note globale sur 100

---

<sup>15</sup> À noter que la version française du premier volet n'utilise pas le surnom de *Jigsaw*. Il n'apparaît qu'à partir de *Saw II*.

représentant son appréciation du film. Pour chacun des volets de la saga, nous procéderons en les classant du plus haut au plus bas résultat. Ceux du premier *Saw* vont comme suit : Martinuzzi : 90, Axmaker : 83, Bernardinelli : 75, Meyer : 75, Gleiberman : 67, Thompson : 60, Morris : 50, Ebert : 50, Savlov : 30 et Clark : 38. Il est facile de voir que le film a reçu un accueil plutôt moyen, vu le peu de notes se situant au-delà de 80%. La lecture de ces textes a permis de constater qu'ils se divisent en deux camps.

D'une part, il y a ceux qui considèrent que le film, de par son originalité et son ingéniosité, constitue un renouveau dans le genre :

The opening of *Saw*, the ingenious debut of director James Wan and screenwriter/star Leigh Whannel, is almost irresistible. What they wring from it is even more impressive, in a genuinely and profoundly perverted way (Sean Axmaker, *Seattle Post-Intelligencer*).

Like a finely tuned murder mystery that incorporates a sick and demented killer, grotesque and macabre ways of killing people, and an almost meaningful message, James Wan's film is nothing short of a miracle. Taking films like *Memento*, *Identity*, *Seven* and *The Cell* one step farther (which I never even thought was possible) *Saw*'s brutality takes the cake among other films in its genre (Heidi Martinuzzi, *Film Threat*).

D'autre part, se trouvent ceux qui lui reprochent d'être trop brutal, en plus de montrer des images qui vont trop loin :

It's brutal horror, where anyone can die at any time, and gorehounds will love it. Average folks may find it too intense (Luke Y. Thompson, *Dallas Observer*).

*Saw* becomes exceedingly disgusting when it wallows in the psychological torture of a child (Mike Clark, *USA Today*).

[T]hat's the time period when James Wan's otherwise compelling feature goes a little too far over the top (James Berardinelli, *Reelviews*).

Pour Mark Salvov du *Austin Chronicle*, le film est tellement brutal qu'il en perd tout son sérieux :

*Saw* has its moments, and most of them are brutal in the extreme, but ultimately it's one tremendous misfire that will either leave you laughing or, possibly, gagging.

La note globale qui lui est attribuée donne également une bonne idée de l'accueil mitigé qui lui a été réservé. Metacritic donne ce qu'il appelle un *metascore*, qui est, finalement, la moyenne de l'ensemble des notes accordées par les critiques. Notons que ce résultat ne comprend pas seulement les notes des articles sur lesquels nous nous sommes attardés, mais qu'il englobe la totalité des critiques les plus consultées par les internautes sur un film. En ce qui concerne la franchise *Saw*, le *metascore* du premier volet est de 46%, ce qui n'est vraiment pas élevé pour une œuvre ayant obtenu du succès auprès du grand public. En effet, au niveau du box-office, le site web *Box Office Mojo* (<<http://www.boxofficemojo.com>>) estime les recettes mondiales à 103 096 345\$ pour un film dont le budget est estimé à 1 200 000\$. L'ampleur de ces gains montre donc que *Saw* a été plus apprécié par le grand public que par les critiques de cinéma.

### **3.3) *Saw II* (Darren Lynn Bousman, 2005)**

#### **3.3.1) Synopsis**

Le tueur aux puzzles est de retour : huit personnes sont tenues prisonnières dans une maison abandonnée. Pour survivre, elles doivent surmonter des épreuves créées par ledit maître du jeu. De son côté, l'inspecteur Eric Matthews est bien

décidé à coincer Jigsaw. Mais la tâche sera plus difficile qu'il ne le croit, son fils Daniel faisant partie des victimes choisies. Mourant, Jigsaw propose un jeu à Eric et ce dernier doit suivre les règles s'il veut retrouver Daniel. S'ensuit une lutte effrénée, celle de huit personnes pour leur survie et celle d'un père pour sauver la vie de son fils.

### 3.3.2) Réception critique

Dans le cas du deuxième film, ce qui est essentiellement apprécié des critiques est que l'épreuve principale qu'il met en scène se déroule dans un endroit beaucoup plus intéressant que la salle de bain désaffectée du premier volet. Le fait qu'il pousse le gore davantage semble également être un critère qui joue en sa faveur :

Most of the money appears to have been spent on carnage, and what better way to get value out of your slasher filmmaking dollar? Instead of focusing on a single bathroom, the Jigsaw Killer has created an entire crack house of horrors for *Saw II*, locking eight unfortunates in a trap-filled scenario from which they must use their heads -- and above all, obey instructions -- to escape (Perter Hartlaub, *San Fransisco Chronicle*).

*Saw II* is back with more -- literally. Instead of two people ankle-chained in a dilapidated bathroom, we have eight folks trapped inside a grim house, all raging and screaming at one another as if this is some reality TV show gone criminally insane (Desson Thomson, *The Washington Post*).

[I]f you thought the original *Saw* was entertaining, you'll like the sequel. Writer/director Darren Lynn Bousman and writer Leigh Whannell have amped up the gore and thrown even more twists at us to keep things off kilter (Peter Vonder Haar, *Film Threat*).

Par contre, des dix articles concernant *Saw II* se dégage aussi un profond sentiment de déception. L'arrivée d'un deuxième film engendre inévitablement des comparaisons avec le premier, ce qui n'aide pas les choses.

[I]t's fully apparent that this sequel is more trick than treat and doesn't really compare to its fine predecessor (Laura Kern, *The New York Times*).

It's clear this sequel (directed by Darren Lynn Bousman) doesn't have the same smartness (I speak relatively) of the original (Desson Thompson, *The Washington Post*).

*Saw 2* manages to avoid some of the problems of its predecessor, while at the same time introducing a few new ones (Pete Vonder Haar, *Film Threat*).

Un autre élément souligné dans les textes est l'inefficacité du *twist* final :

There's a big twist that comes off totally false, in a movie that already stretched its credibility to the brink in the first 88 minutes (Peter Hartlaub, *San Fransisco Chronicle*).

Under first-timer Darren Lynn Bousman's direction, the pace slackens during an overlong chase scene, lessening the impact of what was meant to be a stunner of a closing twist (Robert Koehler, *Variety*).

Certains articles mentionnent aussi la mauvaise idée d'avoir donné plus d'importance au personnage de Jigsaw :

The original provided some genuinely creepy moments despite and increasingly absurd story line; the equally silly sequel defuses much of its tension by moving the villain (Tobin Bell) out of the shadows and into a stale conflict with a ruffled police detective (Donnie Wahlberg) (J. R. Jones, *Chicago Reader*).

Bell, afforded here a far larger speaking role than in the first pic, suggests in his deep, scratchy voice, bird-like visage and piercing eyes what his version of Hannibal Lecter could be. He even builds up some sympathy for his madman, but this is delivered by way of a time-consuming backstory (Robert Koehler, *Variety*).

Tous ces éléments traduisent une mauvaise réception critique, qui s'observe également dans les notes données par les auteurs : Kirschling : 67, Thomson : 60, Hartlaub : 50, Kern : 50, Koehler : 50, Tobias : 40, Vonder

Haar : 40, Strong : 30, Morris : 12 et Jones : 0<sup>16</sup>. Un simple coup d'œil à ces résultats montre que *Saw II* a baissé en cote, puisque le plus haut score du film précédent était de 90. De plus, l'écart entre le *metascore* de 40%, comparativement à celui de 46% pour le premier *Saw* vient également donner une bonne idée de l'opinion des critiques. Le public, par contre, n'est pas du même avis, les recettes engendrées pour le deuxième volet ayant grimpées à 147 748 505\$.

### **3.4) *Saw III* (Darren Lynn Bousman, 2006)**

#### **3.4.1) Synopsis**

La docteure Lynn Denlon est kidnappée par le tueur aux puzzles et sa complice Amanda Young. Son épreuve est de maintenir Jigsaw en vie jusqu'à ce que Jeff, une autre victime, finisse de compléter sa série d'épreuves. Ce dernier, rongé par la colère envers le chauffeur ivre qui a tué son fils, fait face à un dilemme entre la vengeance et le pardon. La détective Allison Kerry, quant à elle, continue ses recherches afin de coincer le maître du jeu.

#### **3.4.2) Réception critique**

Bien qu'il ne soit pas encensé par les critiques, *Saw III* remporte malgré tout la palme du film le mieux reçu depuis le début de la franchise.

---

<sup>16</sup> Cette note drastique est pour le moins étonnante. Elle revient à deux autres reprises dans les articles utilisés. Le fait de ne donner ne serait-ce qu'un point à un film se résume à dire qu'il n'est rien, ce qui est très exagéré.

*Saw III* is one of the most unrelentingly moist horror shows since the heyday of Eighties-era slash 'n' burn splatter fests (Marc Savlov, *Austin Chronicle*).

Because of its efforts to make sense of the previous entries and even attempt an earnest parable about forgiveness, *Saw III* may be the best of the trilogy; hopefully, it'll encourage its makers to wrap the franchise on a relatively high note (Scott Tobias, *The A.V. Club*).

Le principal point positif ressortant des articles à l'étude<sup>17</sup> est que le film va plus loin en matière d'horreur visuelle, que ce soit par l'originalité de ses pièges ou par ce que les scènes réussissent à faire ressentir aux spectateurs :

But more gore is really all *III* has to offer. The first few minutes cram in more graphic brutality than you can shake a bloody, pointed stick at (Michael Ordoña, *Los Angeles Times*).

*Saw's* Jigsaw killer has a flair for theatricality, and he replaces those banal butcher knives with elaborate homemade S&M apparatuses (Scott Tobias, *The A.V. Club*).

Admit it : It's not every horror film that can make you feel preached at and slimed at the same time (Owen Gleiberman, *Entertainment Weekly*).

À l'inverse, le côté moralisateur de la saga commence à blaser les critiques :

Nothing ruins a cinematic bloodbath quicker than a serial killer who develops a conscience (Peter Hartlaub, *San Francisco Chronicle*).

Considered as the third part of this specific trilogy, though, all the pontificating about appreciating life and self-sacrifice grows increasingly tiresome (Stina Chyn, *Film Threat*).

The Chatty Cathy is none other than John *Jigsaw* Kramer, the most moralizing serial killer in the history of horror (Wesley Morris, *Boston Globe*).

La note globale du troisième opus sous-entend une meilleure réception critique.

En fait, bien qu'il n'y ait pas un gros écart entre les notes, le résultat est tout de

---

<sup>17</sup> À noter que les critiques observées pour le troisième film se comptent au nombre de neuf plutôt que dix, car seulement neuf critiques sur seize sont apparues sur le site web. Voir la bibliographie pour les références.

même important à considérer, puisqu'il est plus haut que ceux des autres films. *Saw III* a reçu un *metascore* de 48%, soit le plus élevé après 46% (*Saw*) et 40% (*Saw II*). Les notes des critiques sont les suivantes : Gleiberman : 75, McDonagh : 63, Ordoña : 60, Chyn : 50, Tobias : 50, Savlov : 50, Nelson : 30, Hartlaub : 25 et Morris : 25. Pour un budget ayant grimpé à 10 000 000\$, les revenus mondiaux s'élèvent à 164 874 275\$, ce qui en fait le film le plus lucratif et le mieux reçu de la saga.

### **3.5) *Saw IV* (Darren Lynn Bousman, 2007)**

#### **3.5.1) Synopsis**

Maintenant morts, Jigsaw et Amanda Young laissent place à un autre complice, le détective Mark Hoffman. Prenant comme pion l'agent Daniel Rigg, il lui prépare une série d'épreuves basées sur son obsession de vouloir sauver tout le monde. Pendant ce temps, les agents Lindsey Perez et Peter Strahm tentent de trouver le nouveau maître du jeu, ce qui les mène à rencontrer son ex-femme, Jill Tuck.

#### **3.5.2) Réception critique**

En matière de réception critique, les articles concernant le quatrième *Saw* n'ont rien pour détrôner son prédécesseur. Avec un *metascore* qui a baissé jusqu'à 36%, on peut se douter que les auteurs sont loin d'être emballés. Les résultats des dix critiques que j'ai retenues sous l'onglet *Most clicked* sont les suivants : Catsoulis : 50, Savlov : 50, Weitzman : 50, Fox : 50, Berardinelli : 38, Smith : 36, Gleiberman : 33, Hartlaub : 25, Ferraro : 20 et Morris : 12. Tout

comme les notes, les recettes aussi baissent drastiquement : *Saw IV* fait 139 352 633\$, ce qui donne 25 521 642\$ de moins qu'à la sortie du film précédent. Les opinions des critiques et du grand public semblent désormais se rejoindre. Ce qui se dégage des textes étudiés est le fait que les auteurs sont blasés du concept de la franchise, qui commence à être répétitif.

One of the depressing things about sequels in general and horror sequels in particular is the tendency to fall into a pattern of repetition. An idea that starts out fresh quickly becomes stale through overuse. This is evident in *Saw IV*, easily the worst and most pointless episode of the gore-saturated quadrology. [...] It's a depressing experience to view something like *Saw IV*. It's not just the soullessness that's dispiriting, but the lack of invention (James Berardinelli, *ReelViews*).

[I]t would be nice to spice it up with something new (Michael Ferraro, *Film Threat*).

But we've seen a lot of that kind of thing in the first three go-rounds (Kyle Smith, *New York Post*).

Could there be yet *another* accomplice out there helping Jigsaw continue his work as a self-help sadist from beyond the grave? In a series that's running out of ideas, anything's possible (Ken Fox, *TV Guide*).

Cette lassitude concerne tant le concept en général que la surutilisation des flashbacks.

Well, *Saw IV* has more flashbacks than a homeless Vietnam vet on acid. Not just with Bell's character but all throughout. There are even flashbacks to scenes that happened just a few minutes prior. And as with all *Saw* films, there is that end flashback-recap scene in case you're too stupid to comprehend the intricacies of the screenplay, or in case you fell asleep (Michael Ferraro, *Film Threat*).

The movie's dense plotting and frequent flashbacks demand familiarity with the previous installments to make any sort of sense, and even then there are some sizable gaps (James Berardinelli, *ReelViews*).

Malgré ces aspects négatifs, les critiques trouvent intéressant que le film, de par son utilisation des retours en arrière, en révèle davantage sur l'histoire de Jigsaw.

The most notable aspect of *Saw IV* may be that we learn most of Jigsaw's unrevealed back story (James Berardinelli, *ReelViews*).

*Saw IV* also fills in more of the Jigsaw's backstory, which was partially revealed in *Saw III*, and the bad guy even gets a love interest (Peter Hartlaub, *San Fransisco Chronicle*).

### **3.6) *Saw V* (David Hackl, 2008)**

#### **3.6.1) Synopsis**

L'agent Peter Strahm est bien décidé à trouver l'identité du nouveau complice de Jigsaw, qu'il croit être le détective Hoffman. Pendant ce temps, cinq personnes ayant toutes un lien commun sont confinées dans un endroit où elles doivent traverser une série d'épreuves pour assurer leur survie.

#### **3.6.2) Réception critique**

Décidément, les choses vont de mal en pis chaque fois qu'un nouveau volet prend l'affiche. Les dix auteurs recensés ne sont pas plus enjoués à la sortie de *Saw V* qu'ils ne l'étaient pour le film précédent.

*Saw V* is dead on the table. The franchise, a gross-but-intermittently-clever blechfest that went totally splat about midway through *Saw III*, now just piles on the graphic torture sequences, but by now every twist of the stomach and the plot feels telegrammed (Gregory Kirschling, *Entertainment Weekly*).

*Saw V* is a terrible combination: grisly and tedious. Let's just call it bloody dull. The latest installment in the torture-porn franchise is plodding, ponderous and even convoluted. Sitting through it is torture of the worst cinematic kind. No amount of distraction in the form of spraying blood or severed limbs can lessen the blunt-force trauma of all

the terrible performances. It's almost as if it is written in the contracts to act as badly as possible, so as not to upstage the blood or decapitated heads (Claudia Puig, *USA Today*).

It's cheap, sloppy, and too jumbled up to know what it should be. With hanging plot threads all over, and a sense that the series really has collapsed in on itself, one has to wonder how Lionsgate could come back with a new entry that continues to successfully question all that came before (Jeremy Wheeler, *TV Guide*).

Le point prédominant que j'ai relevé de ma lecture est que les critiques reprochent au film d'être moins ambitieux que les autres. Les pièges sont non seulement moins inventifs, mais ils ont aussi perdu leur côté terrifiant :

The *Saw* series is officially self-cannibalizing now, rehashing plot contrivances that felt oddly familiar the third time around and thoroughly unable to ratchet up the level of diabolic inventiveness that makes for the franchise's only real points of interest. Truly, the greatest torture of all is boredom (Marc Mavlov, *Austin Chronicle*).

While far less grand, the film is a better picture than *Saw IV*. And although it's far less ambitious, it's better written and acted than the overwrought and absurd *Saw*. It's not nearly as good as *Saw II* or *Saw III*, but it's a step back from the abyss (Scott Mendelson, *Film Threat*).

Certains critiques soulignent également une diminution du gore, troqué au profit de l'intrigue policière :

And speaking of gore -- where is it? Sure, there's a quick decapitation, some fingers being sliced up, and a guillotined torso, but compared to its precursors, *Saw V* doesn't come close. And really, that's what the audience is there for (Jeremy Wheeler, *TV Guide*).

The violence and gore-level has been severely dialed down, with less total violence and gore than any *Saw* sequel (Scott Mendelson, *Film Threat*).

Encore une fois, les notes sont la preuve directe d'une mauvaise réception critique : Kirschling : 42, Mendelson : 40, Thompson : 40, Wheeler : 38, Savlov : 30, Puig : 25, Weitzman : 20, Morris : 12, Adams : 10, Lee : 10. La

moyenne donnée au film est de 19%, ce qui constitue le plus bas *metascore*. Les recettes du box-office parlent également d'elles-mêmes : elles sont évaluées à 113 864 059\$, soit 25 488 574\$ de moins que le film précédent. Cependant, bien que les propos élogieux se fassent rares à son égard, il est tout de même important de noter que le film est considéré comme étant plus intéressant.

*Saw V* director David Hackl, who conceived most of the elaborate contraptions in prior installments, brings an enthusiasm to the table that Darren Lynn Bousman (*Saw II-Saw IV*) seemed to have lost last time around. [...] The method to the madness of the traps turns out to be quite clever (Luke Y. Thompson, *L.A Weekly*).

And although it's far less ambitious, it's better written and acted than the overwrought and absurd *Saw* (Scott Mendelson, *Film Threat*).

### **3.7) *Saw VI* (Kevin Greutert, 2009)**

#### **3.7.1) Synopsis**

Jill Tuck, l'ex-femme de Jigsaw, exécute ses dernières volontés et continue son œuvre en révélant l'identité des prochaines victimes du détective Hoffman. Celui-ci a notamment comme tâche d'élaborer un jeu pour William Easton, le directeur d'une compagnie d'assurances. Cet homme devra traverser une série d'épreuves ayant pour fonction de lui faire réaliser le mal qu'il a pu causer à ses clients, par le biais de sa «méthode de probabilité» (qui décide qui est admissible ou non aux assurances).

#### **3.7.2) Réception critique**

Même s'il est bas, le *metascore* de 30% montre néanmoins que le sixième opus a été un peu plus apprécié des critiques. Cette augmentation du résultat est due

au message politique sur la santé véhiculé par le film, qui est actuel au moment de sa sortie :

The horror series has always been more interested in keeping sequels falling off the assembly line than in fulfilling its potential as a voice on public affairs. How stunning, then, that *Saw VI* steps right into the debate about America's health-care crisis - offering, well, a slightly more punitive public option (Wesley Morris, *Boston Globe*).

Just in time for the health care debate - oops, make that Halloween - comes *Saw VI*, which may or not help the public option push through, but certainly gives that phrase some new, graphic, bloody meaning (Joe Neumaier, *New York Daily News*).

Mais même si les critiques sont enthousiastes sur la nouvelle tangente prise par *Saw VI*, il n'en reste pas moins que l'effritement du concept se fait toujours sentir :

Worse, the quality of the torture machines and the importance of the rules that the subjects of the torture "games" must follow continue to decline. The *Saw* films have always been more about the gruesome toys and the puzzles than about the scares (Mike Hale, *The New York Times*).

*Saw VI* is the thinnest, draggiest, and most tediously preachy of the *Saw* films (Owen Gleiberman, *Saw VI*).

Squeezing another pint of blood from its torture-porn corpus, Lionsgate slays again with *Saw VI*, a film so frighteningly familiar it could well be called "Saw It Already" (Rob Nelson, *Variety*).

Au niveau des notes, la plus haute est de 63%, comparativement à celle de 42% pour *Saw V*. Les résultats sont les suivants : Morris : 63, Chyn : 60, Rothkopf : 60, Hale : 60, Tobias : 42, Nelson : 40, Savlov : 30, Gleiberman : 25, Neumaier : 20 et Pinkerton : 0. En ce qui concerne le box-office, toujours selon le site *Box Office Mojo*, *Saw VI* a rapporté la somme de 68 233 629\$, ce qui en

fait non seulement le film le moins apprécié par les critiques et le public, mais également le volet le moins rentable de toute l'histoire de la saga.

### **3.8) *Saw : The Final Chapter* (Kevin Greutert, 2010)**

#### **3.8.1) Synopsis**

Le détective Hoffman prend cette fois comme victime Bobby Dagan, un homme qui se dit être une ancienne victime de Jigsaw. Celui-ci doit exécuter différentes épreuves lui permettant de montrer sa véritable aptitude à survivre aux pièges qu'il prétend avoir traversés auparavant. Parallèlement à cette histoire, le détective Matt Gibson du FBI tente de démasquer le nouveau maître du jeu. Hoffman, qui a survécu à la tentative de meurtre de Jill Tuck, traque cette dernière pour assurer sa vengeance.

#### **3.8.2) Réception critique**

Bien que celui de *Saw VI* ait grimpé, le *metascore* de *Saw : The Final Chapter* a, quant à lui, chuté, passant de 30% à 24%. Les résultats attribués par les auteurs sont les suivants : Gleiberman : 67, Scheck : 50, Hale : 40, Newman : 40, Savlov : 30, Rabin : 25, Hynes : 20, O'Hehir : 20, Morris : 12 et Ordoña : 0.

Le principal point négatif souligné par les critiques est l'inefficacité de l'effet 3D lors de la sortie du film en salle :

Although shot in 3D, the visual impact is negligible, with viewers only occasionally having to duck the odd bit of viscera or entrails thrown their way (Frank Scheck, *The Hollywood Reporter*).

There's also no point in paying the 3-D ticket price for occasional bits of gristle flying your way, or blurry action shots (Michael Ordoña, *Los Angeles Times*).

But *Saw 3D* does little with the technology; even in 3-D, the film looks flat (Nathan Rabin, *The A.V. Club*).

Ils apprécient par contre le retour du docteur Lawrence Gordon interprété par Cary Elwes :

[I]t's nice to see Cary Elwes, returning for the first time since the original *Saw*, on hand to close out the series (Owen Gleiberman, *Entertainment Weekly*).

Returning director Kevin Greutert toggles between the two strands while teasing in the revival of Dr. Gordon (Cary Elwes), the foot-less survivor of the first film and the subject of the series' final twist. It's nice to have Elwes back, whose reliably uneven American accent always seems to puncture the super-sub-Fincher pretension in the room, and whose literal emergence from the shadows is nothing short of soap operatic (Eric Hynes, *Movieline*).

Longtime fans will certainly appreciate the return of Cary Elwes' Dr. Gordon, a character who was tormented by Jigsaw in the original film and who here is instrumental in the clever final plot twist (Frank Scheck, *The Hollywood Reporter*).

Au niveau du box-office, sur un budget estimé à 17 000 000\$, le film a généré des profits de 136 150 434\$, ce qui est nettement plus élevé que son prédécesseur. Le fait que *Saw : The Final Chapter* soit le dernier opus de la saga n'est sûrement pas étranger à cette hausse importante de profits, puisque la curiosité des spectateurs est, dans ce cas, exacerbée.

### **3.9) Une saga trop longue**

Afin d'établir un portrait global de l'évolution des films de la franchise, nous pouvons synthétiser les résultats observés [fig. 5].

	<i>Saw</i>	<i>Saw II</i>	<i>Saw III</i>	<i>Saw IV</i>
Budget estimé ( <i>Box Office Mojo</i> )	1 200 000\$	4 000 000\$	10 000 000\$	Inconnu
Box-Office (mondial) ( <i>Box Office Mojo</i> )	103 096 345\$	147 748 505\$	164 874 275\$	139 352 633\$
<i>Metascore</i> ( <i>Metacritic</i> )	46%	40%	48%	36%

  

	<i>Saw V</i>	<i>Saw VI</i>	<i>Saw : The Final Chapter</i>
Budget estimé ( <i>Box Office Mojo</i> )	10 800 000\$	11 000 000\$	20 000 000\$
Box-Office (mondial) ( <i>Box Office Mojo</i> )	113 864 059\$	68 233 629\$	136 150 434\$
<i>Metascore</i> ( <i>Metacritic</i> )	19%	30%	24%

**Fig. 5.** Compilation des résultats de l'analyse de la réception critique de la franchise *Saw*.

Ce qui frappe à première vue est la diminution graduelle des données, qui débute à partir de *Saw IV*. Oui, il y a augmentation du *metascore* dans le cas de *Saw VI* ainsi qu'une hausse des gains au box-office pour *Saw : The Final Chapter*. Toutefois, ces deux éléments ne remettent pas en question les prochaines conclusions que nous avons tirées de notre étude sur la réception critique de la saga.

Premièrement, ce qui se dégage de notre analyse est que la franchise *Saw* s'est surtout démarquée grâce au concept qu'elle a créé. Ce concept est différent de ceux des autres films de la *torture porn*, car il correspond au fait de montrer la torture par l'entremise de pièges savamment construits (nous expliquerons ce point plus loin).

En second lieu, notre lecture d'articles nous a permis de relever deux principaux critères d'appréciation provenant à la fois des critiques et du public. Le premier réside dans l'effort déployé par les réalisateurs afin de constamment réinventer les pièges. Les spectateurs apprécient l'inventivité dont ils font preuve, ce qui pousse leur curiosité au maximum à la sortie de

chaque film. Le deuxième concerne l'utilisation accrue du gore, qui réjouit autant les profanes que les amateurs. Plus il y a d'hémoglobine mieux c'est, comme en témoignent les résultats de *Saw III*. Seulement, même si les films conservent leur côté sanglant et tentent de pousser les pièges plus loin, il n'en demeure pas moins que la saga subit un déclin important à partir de *Saw IV*. Les spectateurs ont alors besoin de nouveauté et sentent que les films ne produisent plus les résultats escomptés.

Mais il demeure difficile de mettre de côté un concept très lucratif : plus on fait de l'argent et plus on veut en faire. La compagnie de production Lionsgate s'est rendue compte qu'elle possédait une recette gagnante et elle a décidé de l'exploiter au maximum, ou plutôt, de trop l'exploiter. En fait, la plus grande faiblesse de la franchise, tant pour le public que pour les critiques, est qu'elle se compose d'un trop grand nombre de suites. Elle a «étiré la sauce» en tombant dans la répétition et le déjà vu, ce qui a effrité la fraîcheur des premiers films. La chute entamée par *Saw IV* montre que la saga aurait très bien pu se présenter sous forme de trilogie, troquant les suites interminables au profit de films beaucoup plus denses. La saga *Saw* demeure malgré tout importante dans le cinéma d'horreur contemporain, mais, malheureusement, elle marque les esprits autant par son ingéniosité que par son essoufflement.

## Chapitre 4

### Qu'est-ce que c'est que *Saw* ?

Man is the only one to whom the torture and death of his fellow creatures is amusing in itself.

- James Froude cité dans Kellaway 2000, p. 68.

Nous nous consacrerons désormais au cœur de notre travail, soit à l'analyse proprement dite du corpus filmique. Ce quatrième chapitre aura pour objectif d'examiner plus en profondeur notre objet d'étude, en analysant son contenu ainsi que la place qu'il occupe dans le sous-genre de la *torture porn*.

#### 4.1) Torture porn et body genres

Au-delà de leur dimension morale (sur laquelle nous reviendrons plus tard), les volets de la franchise sont principalement caractérisés par les actes de torture qu'ils mettent en scène, d'où leur appartenance à la *torture porn*. Qu'elle soit physique ou psychologique, la torture y est montrée directement, sans aucune censure, comme le font les films pornographiques avec les actes sexuels. En véhiculant des images explicites du corps humain brutalement agressé, ces films veulent non seulement provoquer, mais désirent également faire ressentir physiquement la peur<sup>18</sup> au spectateur. Cet effet du médium cinématographique sur le corps rejoint la théorie de Linda Williams sur les *body genres* que nous avons expliquée dans le deuxième chapitre.

---

<sup>18</sup> À cette peur s'ajoutent à la fois le plaisir et le déplaisir du spectateur. D'un côté, en choisissant la *torture porn*, cela sous-entend qu'il prend plaisir à regarder la mutilation des corps. D'un autre côté, il ressent aussi du déplaisir, car il s'imagine la souffrance que la victime peut ressentir.

Certes, la franchise *Saw* est représentative de la *torture porn*, mais il est important de comprendre quelles sont les similitudes et les différences qui la caractérisent des autres films de ce sous-genre. Le premier point commun qu'il est possible de relever est que le réalisateur met toujours le spectateur en contexte en lui montrant en détails l'endroit où la victime est tenue prisonnière. Aussi, accorde-t-il une attention particulière aux outils qui serviront au supplice, donnant ainsi un avant-goût de l'action à venir. Dans *Hostel* (Eli Roth, 2005) par exemple, les images des sévices (dans ce cas-ci, celles d'une perceuse transperçant la chair) sont remplacées par des inserts d'outils de torture, ce qui juxtapose l'acte de torture et la mise en situation. Le second point commun est que l'ensemble des films de la *torture porn* mettent en scène des victimes tenues captives et torturées par un ravisseur, que ce soit le boucher de *Hostel*, le mécanicien de *Wolf Creek* ou le duo de *The Devil's Reject*. Mais, malgré ces ressemblances, la franchise se distingue des autres films du sous-genre, car elle présente la torture de manière différente. Ce que nous entendons par cette affirmation est qu'elle use d'une horreur graphique beaucoup plus explicite, en présentant les actes de torture intégralement, du début à la fin.

Contrairement aux autres films de la *torture porn*, qui axent sur les conséquences corporelles une fois le supplice terminé, la saga, elle, priorise l'acte de torture lui-même, en montrant les coupures de la chair et le démembrement des corps. Dans *Hostel* par exemple, on ne présente pas le plan où la lame entre en contact avec les tendons de l'un des touristes américains : le

spectateur ne les observe qu'une fois coupés, après les mutilations. Aussi, dans *Wolf Creek*, il ne voit pas l'une des membres de la bande de jeunes adultes se faire maltraiter par Mick, le réparateur de voitures, mais le spectateur constate après coup les dégâts causés par les sévices corporels.

#### **4.2) Légende explicative**

La franchise *Saw* a surtout marqué les esprits grâce aux épreuves (ou pièges) qu'elle met en scène. Pour les besoins de cette analyse, nous avons décortiqué chacune d'entre elles (pour les sept films). Nous les avons répertoriées dans des tableaux (annexe 1) et chacun d'eux est divisé en treize catégories. La légende suivante [fig. 6] montre en quoi ces catégories consistent :

<b>Légende</b>	
1-	<b>Nom du sujet</b> : quel est le nom de la victime?
2-	<b>Profil du sujet</b> : qu'est-ce que la victime fait dans la vie (ce qui est souvent relié à la faute)?
3-	<b>Faute du sujet</b> : qu'est-ce que la victime a fait pour subir l'épreuve?
4-	<b>Épreuve</b> : description de l'épreuve en tant que telle.
5-	<b>Durée de l'épreuve</b> : combien de temps est alloué à la victime pour faire l'épreuve?
6-	<b>Lieu de l'épreuve</b> : où se déroule l'épreuve?
7-	<b>Explication de l'épreuve</b> : est-ce que les règles de l'épreuve sont préalablement expliquées à la victime? Si oui, par quel moyen?
8-	<b>Épreuve individuelle/équipe</b> : est-ce que l'épreuve est exécutée seule ou en équipe?
9-	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b> : est-ce que la victime doit développer des compétences physiques ou cognitives?
10-	<b>Choix moraux</b> : la victime fait-elle face à des choix moraux? Si oui, quels sont-ils?
11-	<b>Conséquences à l'épreuve</b> : est-ce que des conséquences sont engendrées suite à l'épreuve subie par la victime? Si oui, quelles sont-elles?
12-	<b>Survie ou mort</b> : est-ce que la victime survit à l'épreuve?
13-	<b>Étendue de l'épreuve</b> : est-ce que l'épreuve s'observe sur tout le film ou se déroule plutôt en un bloc?

**Fig. 6.** Légende expliquant chaque division des tableaux d'analyse de la franchise *Saw*.

Les catégories 1, 2, 3, 9, 10, 11 et 12 concernent les victimes, en s'attardant sur leur portrait et leur parcours. Les 4, 5, 6, 7, 8 et 13, de leur côté, se penchent sur les épreuves et correspondent chacune à des composantes importantes de leur structure. Les couleurs, elles, s'occupent de regrouper les pièges. Ainsi, les phrases de couleur rouge, par exemple, bien qu'elles puissent concerner

différents personnages, indiquent que ceux-ci ont tous subit le même piège et ainsi de suite. Les résultats obtenus, compilés à la fin de l'annexe 1, servent de cadre à cette étude. Par contre, certaines épreuves ont été mises de côté<sup>19</sup>, car elles ne respectent pas la méthode de réhabilitation de Jigsaw que nous allons examiner. Nous avons tenu à conserver uniquement celles qui représentent cette méthode (qui donne une possibilité de survie aux victimes). Cette dernière structure la grande majorité des pièges de la saga et ce qui nous intéresse est précisément d'étudier le fonctionnement et les conséquences de cette méthode de réhabilitation. De ce fait, nous ne pouvons prendre en considération les pièges qui ne la représentent pas.

### **4.3) Les victimes**

#### **4.3.1) Les noms**

La première catégorie se veut davantage informative, car connaître le nom d'un personnage n'est pas essentiel à la compréhension d'une épreuve. Par contre, le rôle de ce nom n'en est pas moins significatif dans la partie-jeu. En fait, Bernard Perron, dans son article «*Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play*» soutient que les personnages du film d'horreur peuvent se comparer aux pions d'un jeu. Le réalisateur les manipule comme il veut : ils sont prétextes à la mise en scène de

---

<sup>19</sup> Celles-ci se comptent au nombre de six : 1) Troy (*Saw III*) : se libérer de ses chaînes avant que la bombe n'explose; 2) Allison Kerry (*Saw III*) : prendre une clé dans l'acide et se libérer du harnais attaché à sa cage thoracique; 3) Seth Baxter (*Saw V*) : se casser les os des mains afin de se libérer du dispositif qui lui tranchera le corps en deux; 4) Peter Strahm (*Saw V*) : éviter que les murs de la pièce ne l'écrasent; 5) Mark Hoffman (*Saw VI*) : se libérer du piège à ours inversé qui fera exploser sa mâchoire; 6) Jill Tuck (*Saw : The Final Chapter*) : se libérer du piège à ours inversé qui fera exploser sa mâchoire.

l'horreur graphique. Mais leurs déplacements sur la planche de la partie-jeu filmique influencent les doutes du spectateur quant aux personnages qui seront tués avant les autres. Dans ce cas, le statut des acteurs, par exemple, peut être un élément à considérer. Ainsi, un personnage incarné par une star du moment a moins de risques de mourir qu'un personnage secondaire sans grande importance. En somme, même si les noms ne sont pas essentiels, nous avons tout de même tenu à les insérer dans les tableaux, non seulement pour que ceux-ci soient les plus complets possible, mais également afin que le lecteur puisse effectuer une meilleure association des épreuves avec les personnages.

#### **4.3.2) Le nombre**

De prime abord, il est intéressant d'observer que le nombre de victimes augmente considérablement dans les deux derniers films (*Saw VI* : 15 et *Saw : The Final Chapter* : 13). Comme nous l'avons déjà mentionné, le public de la *torture porn* prend plaisir à regarder des gens se faire torturer. Toutefois, si nous examinons les données du troisième chapitre, *Saw VI* a obtenu moins de succès auprès du public que son prédécesseur et ce, même s'il compte davantage de victimes (et de scènes de torture). Cette constatation permet de soutenir que le succès d'un film de la saga *Saw* ne dépend pas du nombre de victimes qu'il met en scène, mais repose plutôt sur la façon dont la torture y est véhiculée.

### 4.3.3) Le profil

La deuxième catégorie des tableaux, celle du profil des victimes, répertorie leur statut ou ce qu'elles font dans la vie. Les résultats obtenus démontrent que la grande majorité d'entre eux sont révélés au spectateur, ce qui leur donne une certaine importance. De plus, il se trouve que la connaissance du profil des personnages est nécessaire à la compréhension de la catégorie suivante, soit celle de la faute des victimes. En réalité, dans la plupart des cas, ces deux catégories sont indissociables. Par exemple, dans le premier volet, Jigsaw accuse Adam d'être un voyeur, puisqu'il use de son métier de photographe à des fins douteuses. De même, dans *Saw II*, le fait qu'Eric Matthews soit policier est directement lié à la raison qui l'a mené à Jigsaw, à savoir qu'il a dissimulé des preuves pour condamner des criminels.

Aussi, les films qui mettent en scène des groupes de victimes (*Saw II* et *Saw V*) en révèlent davantage sur les personnages. Dans la franchise, les deux groupes mis à l'épreuve ont la même caractéristique : ils ont un point commun qui regroupe leurs membres. Par exemple, dans *Saw II*, les criminels sont reliés par le fait qu'ils ont tous été trompés par le détective Eric Matthews. Dans *Saw V*, les victimes sont responsables de la mort de huit personnes. Pour déterminer ce point commun, il faut absolument que le film révèle ce qui caractérise chacun des personnages, sans quoi il ne peut y avoir de corrélation.

#### **4.3.4) La faute**

Tout comme le profil, la faute des victimes est un élément auquel les réalisateurs accordent beaucoup d'importance. La méthode de réhabilitation de Jigsaw ayant pour but de punir certaines personnes, il est clair que le spectateur sait dès le début d'une épreuve que la victime qui s'y trouve est coupable de quelque chose. Dans la majorité des cas, les raisons de cette culpabilité sont dévoilées au spectateur. Cette constatation est directement reliée à la structure des pièges, qui sont généralement construits en fonction de la faute. Par exemple, dans *Saw II*, Michael Marks doit se trancher un œil afin d'aller chercher la clé qui le libérera du dispositif attaché autour de son cou. Le fait que le piège soit construit autour du motif de l'œil est dû à la faute du jeune homme, qui est coupable d'avoir gagné sa vie à observer celle des autres. Aussi, dans *Saw : The Final Chapter*, Bobby Dagan prétend avoir survécu à des pièges de Jigsaw dans le seul et unique but de faire de l'argent avec son histoire. Il invente des faussetés sur les épreuves qu'il a supposément subies en élaborant des scénarios qu'il n'a jamais vécus. Bobby est donc coupable de mensonge et Jigsaw, pour le punir, lui fait véritablement subir les épreuves qui font l'objet de sa faute.

### **4.4) Les épreuves**

#### **4.4.1) Pièges inspirés de l'histoire**

La quatrième catégorie des tableaux est la plus importante, car elle concerne les épreuves en tant que telles. En analysant celles-ci, nous avons remarqué qu'elles ont toutes un dénominateur commun, soit qu'elles se présentent sous

une forme artisanale : les pièges sont conçus avec des matériaux simples (comme du bois ou des métaux), alors que les concepteurs auraient très bien pu tirer profit d'une technologie plus moderne.

Le choix de cette forme ne relève pas uniquement de la simple imagination des créateurs, mais s'inspire grandement des machines de torture du Moyen-Âge. Étonnement, les recherches effectuées dans le cadre de ce mémoire n'ont pas recensées de textes sur le sujet. De tous les documents consultés, aucun n'a mentionné la similarité entre les appareils de torture et l'époque médiévale, ce qui est pourtant frappant au simple visionnement des films. Seulement quelques sites internet contenant des critiques des jeux vidéo *Saw : The Video Game* (Konami, 2009) et *Saw II : Flesh and Blood* (Konami, 2010) en font mention, mais rien n'a été trouvé au sujet des films. De tous les ouvrages consultés sur les pièges du Moyen-Âge, un en particulier, *The History of Torture and Execution* de Jean Kellaway (2002), présente des images révélatrices de l'analogie que ce travail tente d'établir.

**Figure 7**

**Figure 8**

[Illustration retirée]



[Illustration retirée]

**Fig. 7.** Capture d'image d'une scène de *Saw : The Final Chapter* (Kevin Greutert, 2010).  
**Fig. 8.** Illustration d'une cage suspendue du XVIIIe siècle (Jean Kellaway, 2000, p. 53).

Par exemple, dans *Saw : The Final Chapter*, la cage suspendue dans laquelle est enfermé Bobby Dagan [fig. 7] ressemble beaucoup à un modèle utilisé au XVIIIe siècle [fig. 8]. À l'époque, ce type de cage, qui contenait le cadavre d'une victime pendue, servait à préserver le corps des dommages causés par la nature, en plus de le protéger du vol par les membres de la famille.

Figure 9

Figure 10

[Illustration retirée]



[Illustration retirée]

**Fig. 9.** Capture d'image d'une scène de *Saw*, premier volet (James Wan, 2004).

**Fig. 10.** Illustration d'un casque de métal utilisé au Moyen-Âge (Jean Kellaway, 2000, p. 68).

Aussi, le «piège à ours inversé» que porte Amanda Young dans le premier *Saw* [fig. 9] peut se comparer à un casque de métal utilisé au Moyen-Âge [fig. 10]. Ce dernier, qui bâillonnait la victime qui le portait, avait pour fonction de réduire au silence les femmes de mauvais tempérament.

Figure 12

Figure 11

[Illustration retirée]



[Illustration retirée]

**Fig. 11.** Capture d'image d'une scène de *Saw VI* (Kevin Greutert, 2009).

**Fig. 12.** Illustration d'une amputation pratiquée au Moyen-Âge (Jean Kellaway, 2000, p. 60).

L'image de gauche présentée plus haut [fig. 11] montre le personnage de Simone dans *Saw VI* se tranchant un bras. Au Moyen-Âge, en Angleterre, les amputations de ce type, qui étaient pratiquées à froid, étaient utilisées pour punir les coupables d'infractions mineures [fig. 12]. Ainsi, un vol pouvait causer la perte d'un pouce, et d'un bras dans le cas du second délit. Les gens trop séducteurs se faisaient crever les yeux et les braconniers pouvaient perdre jusqu'à l'un de leurs pieds.

Figure 13

Figure 14

[Illustration retirée]



[Illustration retirée]

**Fig. 13.** Capture d'image d'une scène de *Saw III* (Darren Lynn Bousman, 2006).

**Fig. 14.** Illustration du «rack» utilisé au Moyen-Âge (Jean Kellaway 2000, p. 69).

Comme dernier exemple, nous avons choisi la «tordeuse», engin dans lequel est tenu prisonnier le personnage de Timothy Young dans *Saw III* [fig. 13]. Celui-ci est similaire à l'appareil représenté sur l'image de droite, qui était appelé le «rack» au Moyen-Âge [fig. 14]. Ce dernier, qui a été grandement utilisé lors de l'Inquisition espagnole, avait pour fonction d'obtenir les confessions de la victime en étirant lentement ses membres jusqu'à ce qu'elle avoue.

La juxtaposition de ces images ne fait aucun doute qu'un lien est possible. Il est pertinent de se questionner et de se demander pourquoi les réalisateurs s'en sont

tenus au modèle de la «machine à boulons». Le rapprochement avec le réel n'est certainement pas étranger à ce choix. Les pièges de la saga sont construits avec des matériaux de tous les jours, qui sont faciles à se procurer (bois et métaux) : ils pourraient donc exister dans la réalité. Il est possible qu'un homme aussi particulier que Jigsaw (qui pourrait être un voisin ou un membre de notre entourage) fabrique ce type d'engin. Mettre en scène des dispositifs trop farfelus ou des appareils utilisant une technologie du futur n'aurait pas eu le même impact sur les spectateurs. Certes, les pièges de la saga sont complexes, mais ils n'en sont pas moins invraisemblables et c'est pourquoi ils sont si terrifiants. Cette notion de rapprochement avec la réalité concerne aussi l'horreur graphique, car, en plus d'être montrées intégralement, les blessures corporelles semblent tellement vraies qu'elles sont à s'y méprendre. C'est cette singulière présentation des pièges et des corps qui constitue la force de la franchise et qui a contribué à la rendre aussi marquante auprès du public.

#### **4.4.2) Les épreuves en tant qu'attractions**

Comme il a été mentionné au premier chapitre, Wanda Strauven soutient, dans l'introduction de *The Cinema of Attractions Reloaded*, que le véritable attrait de la notion d'attraction réside dans le fait qu'elle ne s'applique pas seulement qu'au cinéma des premiers temps, mais qu'elle s'observe durant d'autres périodes de l'histoire cinématographique. Cette affirmation est des plus pertinentes quant au sujet de recherche de ce mémoire, le cinéma d'horreur utilisant abondamment la notion d'attraction. La franchise *Saw* n'en fait pas

exception, les épreuves qu'elle met en scène étant fières représentantes des idées d'Eisenstein.

Les pièges peuvent être considérés comme étant des attractions puisque, d'une part, ils se présentent sous la forme de numéros autonomes, indépendants de la narration. En quelque sorte, les épreuves sont de petits films en soi : elles se suffisent à elles-mêmes. La seconde raison qui les relie à la théorie du cinéaste russe est qu'elles mettent en scène des moments spectaculaires d'horreur graphique (des images explicites et brutales), qui ont pour but de faire réagir le spectateur en le dégoûtant et en le choquant.

En dernier point, ces moments excitants de spectacle peuvent aussi être considérés comme étant des micro-attractions. Une fois mis ensemble, ils forment les macro-attractions que sont les films. En effet, nous considérons les volets comme des macro-attractions, car, au fond, chacun d'eux est une attraction en soi. Composé d'éléments spectaculaires formant un tout qui l'est tout autant, un film de la saga *Saw* est un ensemble de numéros autonomes ayant pour objectif de faire réagir en présentant des images choc. Mais, si l'on pousse plus loin notre propos, nous irons jusqu'à dire que la franchise peut se comparer à un ensemble de poupées russes, puisque les attractions (les épreuves) s'emboîtent les unes à la suite des autres pour former chaque volet. Nous pouvons même avancer que la saga complète peut être une macro-attraction, car, dans son ensemble, elle a elle aussi pour fonction de faire réagir le spectateur en montrant du spectaculaire et du sensationnel.

#### **4.4.3) Le nombre d'épreuves**

Les observations quant au nombre d'épreuves tendent vers la même conclusion que celle obtenue pour le nombre de victimes. Elles montrent que *Saw IV* est le film qui contient le plus d'épreuves, soit onze. Cependant, si on examine les données de *Saw III*, celui-ci en contient seulement six, ce qui constitue un écart considérable entre les deux films. Pourtant, le troisième volet a obtenu beaucoup de succès et ce, malgré le fait qu'il contienne moins de pièges. La dureté des images de *Saw III* n'est sûrement pas étrangère à son triomphe : le film troque un nombre élevé de pièges au profit d'une horreur graphique beaucoup plus radicale que les films précédents. Finalement, ce qu'il est possible de déduire des tableaux de compilation est que la quantité d'épreuves d'un volet semble n'avoir aucune incidence sur sa réussite. Les résultats du box-office semblent démontrer que les spectateurs préfèrent une horreur plus brutale à un grand nombre d'épreuves moins efficaces.

#### **4.4.4) La durée**

En ce qui concerne la durée des pièges, les résultats démontrent que la majorité d'entre eux sont chronométrés. Ce phénomène s'explique par le fait que connaître le temps d'une épreuve permet au spectateur de se situer dans l'évolution du personnage. Prenons l'exemple de la bombe dans le train, qui est caractéristique du suspense hitchcockien. Si le spectateur ne sait pas qu'il y a une bombe et qu'elle explose, c'est alors l'effet de surprise qui est suscité. Il ne peut donc pas anticiper l'explosion, car il ignorait la présence de la bombe. Par contre, si le spectateur est informé de sa présence ou connaît le temps alloué

avant qu'elle n'explode, il est en mesure de s'orienter temporellement, puisqu'il connaît la durée restante avant l'événement fatidique. Au niveau de la saga, lors de la série d'épreuves du policier Daniel Rigg dans *Saw IV*, une minuterie apparaît dans chacune des pièces où les pièges se déroulent. Mis à part le fait d'aider le spectateur, cette connaissance du temps a aussi pour fonction d'accroître son angoisse, car il se demande si le temps alloué sera suffisant. Toutefois, connaître la durée d'un piège n'est pas essentiel, puisque son efficacité repose en grande partie sur son concept. Cependant, l'effet que cette durée procure au spectateur est indéniable, ce qui peut expliquer pourquoi elle prend autant de place dans la saga.

#### **4.4.5) Les lieux**

Les épreuves se situent généralement dans des endroits qui ne sont pas reconnaissables par le spectateur. Cela est dû au fait que savoir où elles se produisent n'a, pour ainsi dire, aucune importance : c'est plutôt de la façon dont elles se déroulent qui est primordial. Ces endroits respectent un certain standard dans le sens où ils sont sombres, sales et abandonnés. Ceux qui sont déterminés sont facilement identifiables par le spectateur, à savoir une salle de classe, une toilette, une maison ou un garage. Ceux qui sont indéterminés, quant à eux, ne peuvent être reliés à une fonction particulière et discernable.

#### **4.4.6) Explication des épreuves**

Considérés comme des jeux, les pièges ne sont pas seulement montrés au spectateur. Tel qu'il en sera question dans le chapitre suivant, le réalisateur

prend toujours soin d'expliquer le contenu des épreuves, en exposant les règles du jeu. Comme le mentionne Johan Huizinga dans *Homo Ludens*, «[t]out jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu» (Huizinga,[1938] 1951, p. 31). Elles régissent non seulement l'épreuve fictionnelle, mais elles sont aussi importantes pour le spectateur, car elles le guident dans son parcours en facilitant sa compréhension. Les données montrent qu'il n'y a que quatre cas dans les sept films où les règles du jeu (du piège) ne sont pas mentionnées, ce qui donne une bonne idée de leur importance. Ces dernières sont toujours énoncées par le biais de divers médiums, qui se comptent au nombre de cinq : un magnétophone, un téléviseur, une cassette audio (radio), une poupée ou une (ou des) personne(s).

Dans le premier film, le visage de Jigsaw n'est jamais montré, le réalisateur ne voulant révéler son identité qu'à la fin de l'histoire. Le second volet dévoile le tueur aux puzzles en le montrant en interaction avec d'autres personnages. À ce moment, le réalisateur aurait très bien pu utiliser Jigsaw (en personne) comme seul médium des règles. Seulement, le fonctionnement du premier film a été conservé (avec la poupée, le téléviseur et le magnétophone) et cela a, d'une certaine façon, établi une signature pour la franchise. Par exemple, le spectateur sait que la poupée est, en réalité, Jigsaw, mais l'impact semble plus efficace quand la voix ne provient pas directement du personnage. Ladite poupée est une figure de proue dans la saga, car elle est utilisée de manière récurrente, mais aussi parce qu'elle est devenue un symbole auprès des amateurs.

Différente des autres poupées du cinéma d'horreur<sup>20</sup> (dans son apparence), elle est *la* poupée de *Saw*. Par contre, elle ne remporte pas la palme du médium le plus utilisé, le magnétophone ayant obtenu la première place. En un sens, cela n'est pas surprenant, puisque cet objet représente de manière visuelle l'utilisation de la voix préenregistrée, qui a pour but de perpétuer la mémoire du tueur aux puzzles (après sa mort dans *Saw III*). Une phrase dite par Jigsaw au personnage de William Easton dans *Saw VI* explique très bien la fonction de cette voix : «[v]ous croyez que seuls les vivants sont en mesure de porter un jugement sur vous, parce que les morts, n'ont aucune emprise sur votre âme. Mais vous faites peut-être erreur». Par le téléviseur, la poupée, le magnétophone ou la cassette audio (dans *Saw : The Final Chapter*), on montre que l'emprise de Jigsaw est toujours maintenue après sa mort et que le mal causé demeure aussi grave et ce, même si la victime du tueur aux puzzles est décédée. Ce n'est pas parce que Jigsaw n'est plus que William ne doit pas subir de conséquences et, dans le cas de cette scène, c'est le téléviseur qui contribue à véhiculer la volonté de conscientisation.

#### **4.4.7) Épreuves individuelles ou en équipe**

L'analyse a également permis de constater que la plupart des épreuves de la franchise sont exécutées de façon individuelle. Évidente mais non moins importante à noter, la raison qui explique ce phénomène est qu'il est possible d'insérer davantage de pièges dans un film ou d'en développer une plus grande

---

<sup>20</sup> Le genre a souvent exploité la figure de la poupée dans des films comme *Dolls* (Stuart Gordon, 1987) ou la série des *Chucky* : *Child's Play* (Tom Holland, 1988), *Child's Play 2* (John Lafia, 1990), *Child's Play 3* (Jack Bender, 1991), *Bride of Chucky* (Ronny Yu, 1998) et *Seed of Chucky* (Don Mancini, 2004).

variété lorsqu'ils sont accomplis par une seule victime. Aussi, il est primordial de souligner que, dans les cas où elles sont destinées à un groupe de personnes, les épreuves peuvent malgré tout se dérouler de façon individuelle. Ainsi, dans *Saw V*, les tests où les cinq victimes devraient normalement travailler en collaboration (on le sait à la fin du film) sont exécutés individuellement, car chacune d'entre elles fait le parcours sans travailler avec les autres. Toutefois, les deux dernières épreuves du film sont, quant à elles, exécutées en équipe, car Brit et Mallick ont tous deux pour objectif non seulement leur propre survie, mais également celle de l'autre.

#### **4.4.8) Les compétences nécessaires**

L'omniprésence de la torture corporelle dans la saga explique pourquoi la majorité des épreuves exigent des compétences physiques. Celles que nous avons considérées comme nécessitant des compétences cognitives présentent des victimes qui usent davantage de leurs capacités intellectuelles, de leur intelligence et de leur raisonnement. Certains pièges sollicitent les deux types de compétences, mais les épreuves physiques restent malgré tout les plus nombreuses. Dans les cas où les pièges ne requièrent aucune compétence, les victimes sont prisonnières de l'engin et leur vie dépend d'une personne qui décidera de leur sort. C'est finalement celle-ci qui devra avoir les capacités nécessaires pour traverser l'épreuve. Ainsi, d'une manière ou d'une autre, au moins une personne devra inévitablement déployer des compétences, quelles qu'elles soient. Par exemple, dans *Saw : The Final Chapter*, Evan est collé à un

siège de voiture. Il doit réussir à se libérer et à pousser un levier qui permettra de sauver ses trois amis, qui sont enchaînés. Dans ce cas, les camarades du jeune homme ne peuvent rien tenter, leur vie dépendant des compétences déployées par Evan.

#### **4.4.9) Choix moraux**

On peut également remarquer que la franchise *Saw* use du caractère moral pour servir le contenu et la finalité des pièges. Comme il a été mentionné plus tôt, la méthode de réhabilitation de Jigsaw a pour but de conscientiser les victimes sur la valeur de leur vie et cela constitue la principale morale régissant les épreuves. Ainsi, lorsqu'il n'y a aucun choix moral à faire dans un piège, il y a tout de même présence d'une morale centrale, dont la victime prend conscience une fois qu'elle a survécu. Dans ces cas, c'est après avoir vécu l'épreuve que la victime se remet en question et qu'il y a véritablement prise de conscience.

#### **4.4.10) Conséquences et survie/mort à l'épreuve**

Les deux prochaines catégories des tableaux d'analyse sont reliées. Premièrement, celle des conséquences à l'épreuve se concentre sur ce qui se passe une fois le piège terminé, à savoir si la victime s'en sort indemne, si elle est blessée ou si elle meurt. Les résultats montrent que la conséquence la plus utilisée est la mort des victimes, ce qui n'est évidemment pas étranger au fait que la saga appartienne au genre du cinéma d'horreur, où la notion de mort est très importante. Par contre, la catégorie suivante vient quelque peu remettre en question les données obtenues. En observant la survie et la mort des victimes,

on constate que les cas de survie sont plus nombreux, ce qui ne paraît pas être le cas au simple visionnement des films. La seule hypothèse possible est que cela peut sous-entendre la présence d'une morale globale : que toute faute est passible de conséquences et que la vie est un cadeau que l'on doit chérir.

#### **4.5.11) Sur tout le film ou en un bloc**

Pour la dernière catégorie, on observe la même conclusion que celle établie pour les épreuves individuelles. La raison pour laquelle la majorité des pièges se déroulent en un bloc est qu'il est possible d'en insérer davantage que lorsqu'ils se déroulent sur tout le film. Bien que cela semble être d'une évidence presque désarmante, il est tout de même important de le mentionner, puisqu'il s'agit d'une technique qui caractérise l'entièreté du corpus de ce travail. En utilisant une structure de piège en un bloc, le réalisateur peut mettre en scène une plus grande variété d'épreuves, ce qui lui donne finalement plus d'opportunités de laisser libre cours à son imagination.

## Chapitre 5

---

### Une saga cinématographiquement ludique

Attendu que le cinéma est un jeu en deux mouvements et que, par surcroît, il inaugure une situation ludique d'où émane une diversité des parties-jeux filmiques, je crois qu'il est adéquat d'affirmer que le cinéma narratif est pourvu de règles du jeu, règles que les joueurs appliquent par convention.

- Bernard Perron, *La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, 1997, p. 218.

Grâce à la description des épreuves, le chapitre précédent nous a permis de constater qu'elles constituent la raison d'être de l'existence et du succès de la franchise *Saw*. Sans elles, il n'y aurait pas de *torture porn* et l'intrigue policière n'aurait plus d'intérêt. Qui plus est, la dimension ludique de la saga en serait grandement affectée.

Nous ne pouvons aller plus loin sans s'attarder aux règles régissant cette dimension. Le contenu théorique des épreuves ayant déjà été traité, le prochain objectif sera plutôt de faire état de leur degré de «ludicité», ce qui permettra d'avoir une vue d'ensemble sur la façon dont le jeu y est utilisé. Ne pouvant effectuer l'étude de tous les pièges (puisqu'ils sont trop nombreux), nous nous contenterons de procéder de façon plus synthétique, en dressant les grandes lignes. Tout comme celles du quatrième chapitre, les analyses s'appuieront sur des tableaux se retrouvant en annexe (annexe 2). Les deux premières catégories demeurent les mêmes (le nom des victimes et l'épreuve qu'elles subissent), mais les quatre dernières ont été modifiées pour faire place aux règles du

cinéma narratif. La seconde partie du chapitre s'occupera de voir comment la notion de jeu se dégage des pièges et ce, tant du point de vue du spectateur que de celui des personnages. Finalement, nous nous attarderons sur l'importance de la notion de *bluff*, qui, malgré le sens péjoratif qu'elle inspire, est, au niveau cinématographique, plus bénéfique qu'il n'y paraît.

### **5.1) À la base : une configuration**

Comme nous l'avons vu dans le deuxième chapitre, le film, en tant que partie-jeu, met en scène des joueurs. D'un côté, il y a le réalisateur qui amorce la partie en deux mouvements en démarrant le récit. De l'autre, il y a le spectateur, prêt à le déjouer et disposé à recevoir ses «lancés». Celui qui regarde, tel que le mentionne Perron, est libre de choisir le film qui lui plaît et porte finalement son attention sur celui qui l'intéresse (dans ce cas-ci, la saga *Saw*). Le spectateur est conscient qu'il s'apprête à regarder un exercice fictif qui le séparera de son quotidien pour une durée déterminée, dans un espace donné et à une heure précise. Il le fait car il sait que le visionnement lui procurera toute une gamme d'émotions, qui résultent finalement du plaisir à regarder une œuvre cinématographique. Dans le cas de la franchise, ce plaisir réside dans l'observation de différentes formes de torture. Le spectateur, sachant qu'il ne court aucun danger vu la distance qui le sépare de ce qu'il regarde, peut alors se laisser prendre au jeu dans le confort de son salon ou de la salle de cinéma.

En ce qui concerne les épreuves, elles sont mises en contexte grâce à la première «balle» lancée par le réalisateur. Ce dernier commence l'action en

révélant des indices sur l'endroit où le piège aura lieu. Il prend donc soin de montrer ce qu'il contiendra, en donnant une vue d'ensemble au spectateur. Celui-ci, grâce à ses horizons d'attente, sait que ce lieu suppose la mise en place d'une épreuve. Intrigué, il se pose alors des questions sur la façon dont le piège sera présenté. Par la suite, le réalisateur poursuit l'action en montrant une victime qui se réveille. De cette manière, il fait bien comprendre au spectateur qu'elle a été insérée de force dans la situation et qu'elle n'a aucune idée de ce qui lui arrive. Celui qui regarde se demande alors ce qu'a bien pu faire le coupable pour mériter un tel sort.

Partageant d'autres informations, le réalisateur s'occupe de montrer le dispositif de torture dans lequel l'action se déroulera. Le spectateur, quant à lui, tente d'élaborer des hypothèses sur le fonctionnement de l'épreuve. Après avoir présenté l'appareil ainsi que les outils servant au supplice, le réalisateur procède, comme nous l'avons vu, à l'énonciation des règles du jeu. Celle-ci s'opère toujours par le biais d'un médium intradiégétique (magnétophone, cassette audio, téléviseur, personnage). Avec la mise en évidence des éléments importants, cette étape est cruciale, puisqu'elle permet une meilleure compréhension du piège. Il existe certaines situations où les règles de Jigsaw ne sont pas mentionnées, mais, dans ces cas, le réalisateur s'assure toujours de bien montrer les tenants de l'épreuve de manière visuelle. Ainsi, à défaut d'avoir les explications, le spectateur peut tout de même déduire le fonctionnement du piège. À cette étape, ce dernier est curieux de savoir

comment le parcours va se terminer. Connaissant les règles du jeu, le spectateur se pose alors des questions, non pas sur le déroulement de l'épreuve, mais plutôt sur son résultat, à savoir si la victime s'en sortira indemne ou non. Il assiste à l'intégralité du test et voit finalement si le personnage a tout ce qu'il faut pour survivre.

Cette description des différentes étapes d'un piège forme ce qu'il est juste d'appeler une «configuration standard». Une fois mises ensemble, ces étapes donnent naissance à une structure qui caractérise la grande majorité des pièges de la saga.

- 1- Mise en contexte du lieu dans lequel l'épreuve se déroulera (règle de l'attention).
- 2- La victime principale se réveille, se demandant où elle est (dévoilement de la victime) (règle de l'attention).
- 3- Vue d'ensemble du dispositif de torture (règle de l'attention).
- 4- Explication des règles et des tenants de l'épreuve (faute du personnage, choix de survivre ou mourir) (règle de l'attention et de la signification).
- 5- Le personnage effectue la traversée complète de l'épreuve (règle de la configuration).
- 6- Résultat de l'épreuve : survie ou mort de la victime (règle de la cohérence).

Instaurée dès le premier film, cette structure est un bon exemple de la notion de configuration théorisée par Perron, puisqu'elle s'ancre dans les horizons d'attente du spectateur. Lorsqu'il assiste à une nouvelle épreuve, celui-ci est en mesure d'anticiper les étapes à venir, puisqu'il est habitué à la configuration

établie dans les pièges ou dans les films précédents. Mis à part quelques exceptions<sup>21</sup>, les pièges se déroulent généralement de la même façon. Certes, le spectateur ne peut prédire comment le dispositif de torture sera construit, puisque l'effet de surprise en dépend. Seulement, il est tout de même en mesure de savoir les fondements principaux sur lesquels l'épreuve sera basée.

## **5.2) Les règles du jeu**

Le premier élément qu'il est possible de dégager des tableaux d'analyse (annexe 2) est que la saga accorde une importance sans bornes au respect de la règle de l'attention. Les réalisateurs, aussi nombreux soient-ils, prennent tous le soin de faire ressortir les composantes essentielles d'une épreuve. Ces éléments mis en évidence se divisent en deux catégories qui correspondent, finalement, aux trois premiers critères de la configuration standard : la présentation de l'endroit où se déroule l'épreuve, le dévoilement de l'identité de la victime ainsi que la mise en évidence du dispositif de torture. Le réalisateur veille à montrer l'entièreté des composantes du piège avant de débiter le parcours du personnage, car cela aide le spectateur à avoir une meilleure compréhension du piège auquel il assiste. Afin d'illustrer cette affirmation, nous utiliserons comme exemple l'épreuve de Michael Marks dans *Saw II*.

Tout d'abord, la caméra met le spectateur en contexte en parcourant la pièce dans laquelle l'action se déroulera. Concentré, ce dernier est attentif à tout ce qui lui est montré et capte l'information nécessaire. Des plans sont faits sur

---

<sup>21</sup> Les épreuves de Michael Marks et de Paul Leahy dans *Saw* ou celle de Sydney dans *Saw : The Final Chapter* montrent les conséquences corporelles du piège avant son déroulement.

certains objets qui sont en apparence crasseux et très usés, comme une bouche d'aération, un néon, une télévision. En prenant le temps de les filmer, le réalisateur tient à mettre l'attention sur l'aspect glauque et abandonné de l'endroit (qui revient de film en film). De plus, la mise en contexte permet au spectateur de se mettre dans l'ambiance, en créant à la fois mystère et inquiétude. Par le biais d'un reflet dans le miroir, on voit le visage de la victime avec son œil blessé, ne sachant trop pourquoi il est dans cet état. Cette mise en évidence de la blessure du personnage engendre un questionnement chez le spectateur : quelle en est l'origine? La caméra exécute un plan d'ensemble sur la pièce, dévoilant l'installation dans laquelle l'homme est tenu prisonnier. Un gros plan est fait sur les pointes de métal incrustées dans le masque qu'il porte au cou, ce qui donne des indices quant au possible fonctionnement du piège. Le respect de la règle de l'attention est d'une importance capitale tout au long de la saga, car le fait de faire ressortir des éléments dans l'image constitue une étape essentielle pour une bonne compréhension des pièges.

Quant à elle, l'épreuve d'Adam Stanheight et de Lawrence Gordon dans *Saw* n'utilise pas de la même stratégie. Elle est, dans un sens, à l'écart des autres pièges de la franchise. Dans cette situation, plutôt que d'essayer de se libérer d'un dispositif<sup>22</sup>, les deux victimes doivent plutôt tenter de trouver des indices (que ce soit des messages écrits sur papier ou des objets) qui leur permettront de trouver un moyen de s'en sortir. Ici, le réalisateur ne met donc pas un

---

<sup>22</sup> Certes, les deux victimes sont enchaînées, mais leur salut dépend davantage des indices qu'elles trouveront que de leurs compétences physiques.

appareil en évidence, mais plutôt des pistes<sup>23</sup> menant à la clé de l'intrigue. Ce travail sur la notion de mystère n'est pas étranger au fait que *Saw* soit davantage considéré comme un thriller psychologique plutôt qu'un film d'horreur<sup>24</sup>.

Dans la configuration standard, ce qui suit la mise en contexte et la présentation du(des) personnage(s) et du dispositif est l'explication des règles de l'épreuve. Tout comme les deux premières étapes qui représentent la règle de l'attention, ce troisième point a également pour fonction de mettre en relief des éléments importants de l'action. Ainsi, lorsque Bobby Dagan tombe nez à nez avec la poupée Bill dans *Saw : The Final Chapter*, le seul fait que les propos soient transmis par l'entremise d'un objet inhabituel (la poupée) et d'une voix modifiée (préenregistrée) isole et fait ressortir ce qui est dit. Toutefois, cette troisième étape de la configuration standard ne représente pas seulement la première règle du cinéma narratif : elle symbolise également la seconde, soit celle de la signification. Une fois que le spectateur a ciblé les données qui lui seront essentielles, il est alors en mesure d'élaborer des hypothèses quant à leur utilité dans l'action. En expliquant les règles de l'épreuve ainsi que les conséquences possibles, la voix préenregistrée de

---

<sup>23</sup> La mise en évidence des lieux et des objets servant au parcours peut également être considérée comme une piste, puisqu'à ce moment, le spectateur ne peut qu'élaborer des hypothèses sur le fonctionnement de l'épreuve.

<sup>24</sup> «Rares sont les films qui ont une réelle profondeur. Et je ne connais pas de thriller psychologique qui soit aussi graphique. Les gens ne savent pas vraiment comment le classer et cela seul suffit à le rendre unique», tel que le mentionne Cary Elwes dans une entrevue donnée à *L'Écran fantastique* en 2005 (p. 67).

Jigsaw donne un sens et une fonction à ce qui a été précédemment relevé par la règle de l'attention. Finalement, elle confirme que ce qui est montré à la caméra sert au déroulement du piège.

Prenons, par exemple, l'épreuve de Mark Wilson dans *Saw*. La scène débute par un gros plan sur trois objets bien précis : une bougie, une boîte d'allumettes et un magnétophone. En choisissant ce type de plan, le réalisateur donne de l'importance à ces éléments (règle de l'attention) et le spectateur se doute qu'ils seront utiles dans le piège (règle de la signification). Leur fonction est ensuite concrétisée par les explications de Jigsaw, qui ont été préenregistrées sur le magnétophone. Le tueur aux puzzles mentionne ensuite que le but de Mark est de trouver l'antidote au poison injecté dans son corps. Pour ce faire, le personnage doit trouver la combinaison d'un coffre parmi des centaines de chiffres inscrits sur les murs de la pièce dans laquelle il se trouve. Ces indications du maître du jeu sont accompagnées par des photos du coffre et par des plans des murs de la pièce dans laquelle se trouve la victime, ce qui souligne le rôle prépondérant que ces éléments auront à jouer dans la scène. Le réalisateur prend aussi le soin de montrer que des morceaux de vitre jonchent le sol (règle de l'attention et de la signification): le jeune homme doit donc être prudent, car il est nu et risque de se couper les pieds. Jigsaw précise également que le corps de Mark est enduit d'une substance inflammable et que le jeune homme doit, de ce fait, manipuler la bougie avec précautions.

Dans les cas où les règles des épreuves ne sont pas révélées, le réalisateur tente de compenser ce manque de manière visuelle : il s'assure que le spectateur peut tout de même comprendre le piège en ne regardant que l'image. Par exemple, dans l'épreuve de Sydney dans *Saw :The Final Chapter*, la jeune femme assiste à une rencontre composée des anciens survivants de Jigsaw. Elle affirme que son mari la battait constamment et que, désormais sortie de cet enfer, elle ne cesse de voir des hélices durant son sommeil. En utilisant un flashback, le réalisateur montre Sydney et son mari suspendus au-dessus d'hélices de tondeuses à gazon. Sachant que l'homme faisait du mal à sa femme, le spectateur est en mesure de déduire que Sydney doit faire tomber son mari afin qu'il soit déchiqueté et qu'ainsi, il ne lui cause plus de problèmes. Il est clair que, dans cette épreuve, le réalisateur peut se permettre de ne pas expliquer les règles, car ce piège nécessite un dispositif moins complexe. Seulement, il nous donne tout ce que l'on a à savoir, soit la faute du mari et le contenu d'une épreuve somme toute simple. Dans ce cas, le sens du piège s'entrevoit simplement par l'image et par les paroles de Sydney. Le spectateur n'a pas besoin de Jigsaw pour l'énumération des règles, puisqu'il est en mesure de les déduire facilement et rapidement.

Dans les cas où les pièges sont plus complexes, le réalisateur ne peut se permettre de filmer la scène sans expliquer le rôle de chaque objet, sans quoi le spectateur aura de la difficulté à comprendre la raison de leur présence. L'explication des règles démontre un certain souci de la part du réalisateur : il

veut s'assurer que l'épreuve soit claire et que tout ce qui est montré a une fonction dans l'action. L'une des particularités de la franchise est qu'elle n'utilise pas de superflu : tout ce qui est présenté à l'écran sert à quelque chose. Le fait que le tueur aux puzzles explique les règles met le spectateur en situation d'avantage, puisqu'il est alors en mesure d'élaborer des hypothèses sur le possible déroulement du piège. Jigsaw donne un choix à ses victimes : survivre ou mourir. Si elles ne réussissent pas l'épreuve, elles mourront. Le spectateur se doute que la victime tentera à tout le moins de traverser le piège auquel elle est confrontée, car, en y allant par logique, elle ne veut certainement pas mourir. Mais ce doute du spectateur est également créé par la configuration standard : il est habitué à l'ordre des choses et anticipe le fait que la victime essaiera de s'en sortir, puisque, dans tous les pièges, la victime tente au moins le coup. Dans la franchise, le respect de la règle de la configuration s'instaure avec les explications du piège; il n'y a qu'un seul cas où elle n'est pas respectée dans toute la saga (nous y viendrons plus loin), ce qui prouve l'importance de sa présence.

Par exemple, dans l'épreuve de Michael Marks expliquée précédemment, Michael essaie de se trancher un œil (dans lequel se trouve la clé qui le libérera de son carcan), mais il n'y arrive pas, n'ayant pas assez de cran pour le faire. Certes, il ne réussit pas, mais il essaie au moins de le faire. Le respect de la règle de la configuration réside dans les explications du maître du jeu, car il explique ce qui arrivera ultérieurement. Cependant, le positionnement d'une

épreuve dans un film ainsi que le statut de son protagoniste peuvent avoir une influence sur les différents doutes possibles du spectateur. Notamment, dans *Saw VI*, William Easton, le directeur de la compagnie d'assurances *Umbrella Health*, doit traverser une série d'épreuves qui ont pour fonction de le conscientiser au mal qu'il a pu causer à ses clients. Le spectateur s'attend non pas à ce que le personnage principal meurt dès la première épreuve, mais qu'il les traverse toutes ou, du moins, une grande partie. De ce fait, il est en mesure d'anticiper la survie ou la mort du personnage. Il est également possible de dire qu'il y a présence d'un respect global de la règle de la configuration, car la configuration standard permet au spectateur d'anticiper les étapes d'un piège, ce qui viendra avant ou après telle étape.

Le cas de la règle de la cohérence est différent des autres, car il s'agit de la règle qui demeure la moins respectée des sept films de la saga. Bien que les trois règles précédentes soient des plus importantes, la quatrième demeure à l'écart. En fait, plusieurs éléments ne sont pas expliqués, ce qui remet en question leur pertinence dans une scène donnée. Par exemple, dans *Saw IV*, le personnage d'Ivan Landsness doit exécuter une épreuve où il doit choisir entre le fait de sacrifier les membres de son corps ou ses yeux. Il choisit la seconde option, mais, une fois ses yeux crevés, les sangles arrachent également ses membres. Pourquoi ses bras et ses jambes sont-ils arrachés alors qu'il a uniquement choisi de se crever les yeux? On peut alors se demander si ce manque de cohérence relève d'une intention de Jigsaw de tuer sa victime une

bonne fois pour toutes. Aussi, on peut se poser la question à savoir si le réalisateur pensait tout simplement que le spectateur ne lui en tiendrait pas rigueur ou s'il ne s'en rendrait tout simplement pas compte.

Autre exemple : à maintes reprises, il arrive que la faute du personnage ne soit pas mentionnée, ce qui sous-tend un manque de cohérence, tant au niveau de la méthode de réhabilitation de Jigsaw (qui punit quelqu'un d'une faute) qu'au niveau de la configuration standard. Le tueur aux puzzles punit des gens coupables de faute : il ne tue pas sans raison. Le spectateur, qui est habitué à la configuration standard, s'attend à ce que le personnage pris au piège ait commis une bévue quelconque et s'attend également à connaître celle-ci. Ainsi, dans *Saw V*, dès que la série de pièges des cinq victimes commence, le spectateur sait qu'elles sont mises à l'épreuve parce qu'elles ont acquis des avantages avec lesquels elles ont servi leurs propres intérêts aux dépens d'autres personnes. Il sait donc pourquoi ces personnages sont testés, ce qui explique ce qu'il voit. Tout cela est donc cohérent, puisqu'il y a une explication logique à la torture à laquelle il assiste.

### **5.3) Une saga fondamentalement ludique**

Importante dans le jeu comme dans le film, nous avons pu constater que l'application des deux premières règles (attention et signification) était essentielle à une compréhension adéquate de l'action. Cependant, cela va beaucoup plus loin, car l'instauration d'une dimension ludique ne résulte pas seulement de la présence des règles du cinéma narratif. Elle repose aussi sur

d'autres composantes qui s'observent tant du point de vue du spectateur que des personnages.

### **5.3.1) Un ensemble de micro-questions**

Ces étapes de la structure d'un piège correspondent finalement aux «lancés» du réalisateur et constituent la base de son interaction avec le spectateur. On a pu voir que, dès qu'une information est révélée, celui-ci élabore un travail cognitif en tentant de démystifier ce qui lui est montré. Ces interrogations exemplifient la notion de «narration érotétique» (*erotetic naration*) de Noël Carroll, abordée dans le deuxième chapitre. En fait, il est possible d'affirmer que ces questions, qui se penchent sur le sens logique de l'action, peuvent être comparées à des micro-questions qui mènent à la réponse finale. Ainsi, les interrogations comme «qu'est-ce que la victime a pu faire pour être torturée?», «comment le dispositif de torture sera mis en scène?» ou «la victime s'en sortira-t-elle vivante?» peuvent être vues comme une suite de petites questions, qui, une fois mises ensemble, mènent à la «macro-réponse» de l'épreuve, soit à la survie ou à la mort de la personne prise au piège. Cette notion peut s'observer sous un autre angle, dans le sens où les pièges sont les micro-questions des macro-réponses que sont la (ou les) clé(s) de l'intrigue des films. Ceux-ci, de leur côté, symbolisent les micro-questions de la macro-réponse qu'est la saga toute entière. De plus, il serait juste d'affirmer qu'une macro-question se dégage des sept films de la franchise : «l'œuvre de Jigsaw finira-t-elle par prendre fin?». Non, car le septième volet nous révèle que le Lawrence Gordon prendra la

relève du tueur aux puzzles afin de tuer le détective Hoffman. Continuera-t-il l'œuvre de Jigsaw après avoir éliminé le policier? Nous ne le savons pas. Mais, une chose est sûre, en présentant un nouveau complice, le septième film véhicule le message que rien n'est terminé et qu'il y aura toujours quelqu'un pour prendre la relève.

### **5.3.2) Une «stratégie de l'énonciation»**

Comme nous l'avons vu au second chapitre, dans son texte «Le pouvoir ludique de la focalisation» (1988), André Gardies affirme que la dimension ludique du film suppose «un fonctionnement narratif placé sous le signe du déploiement stratégique» (Gardies, 1988, p. 139). Ce fonctionnement met en présence deux joueurs, l'énonciateur et l'énonciataire, pour lesquels nous garderons les noms de réalisateur et de spectateur. Pour l'auteur, le jeu du film se base sur une «stratégie de l'énonciation» qui est, en somme, une manière de transmettre l'information. Les éléments contribuant au savoir spectatorial sont toujours distribués en fonction d'un point de vue. Celui-ci se construit par l'entremise de trois étapes, soit la localisation, la monstration et la focalisation. Il est possible de faire des liens entre les notions ludiques de Gardies et le fonctionnement des épreuves de la franchise *Saw*. En fait, les trois aspects qu'il propose peuvent constituer une sorte de canevas dans lequel les différentes étapes de la configuration standard peuvent s'intégrer.

*Primo*, le réalisateur procède à la localisation dans la mesure où il met le spectateur en contexte en montrant la pièce où se situe l'épreuve. Celui qui

regarde sait que cet endroit n'est pas filmé sans raison et que quelque chose s'y passera. Ce qui est mis en cadre a donc une raison d'être, le réalisateur désirant que le spectateur voie ce qui s'y déroulera. *Secondo* se présente l'étape de la monstration, où le metteur en scène concrétise la construction de son effet de point de vue en montrant directement un contenu, soit l'action proprement dite. Dans le cas de *Saw*, cette étape s'observe lors du réveil de la victime et du dévoilement du dispositif de torture, puisque le spectateur a devant les yeux le (ou les) protagoniste(s) principal(aux) ainsi que la pièce maîtresse de la scène. Il ne peut donc pas «voir» davantage puisqu'à compter de ce moment, tous les outils visuels importants pour l'épreuve sont mis à sa disposition.

Ensuite, le spectateur assiste à l'énonciation des règles ainsi qu'à la traversée complète de l'épreuve, ce qui correspond au processus de focalisation, soit celui de l'atteinte du «savoir» (Gardies, 1988, p. 143) spectatorial. Cette étape a pour objectif de régler l'accès du spectateur à ce qui est donné par la diégèse et termine la mise en place du point de vue. En voyant l'intégralité du piège, ce spectateur, petit à petit, acquiert des informations sur les capacités de la victime à accomplir le test. À chaque fois que le personnage franchit une étape dans son avancée de l'épreuve, le savoir du spectateur devient de plus en plus grand, puisque cela lui donne des indices sur le possible résultat du piège. Cette révélation progressive d'informations mène finalement au point culminant, soit à l'aboutissement du processus de torture. Lorsqu'il sait si la victime survit ou

non, le spectateur est alors au maximum de son savoir. Il ne peut y avoir autres choses, car la finalité de la scène a été atteinte.

### **5.3.3) Reflet d'une «situation à motif mixte»**

Cette résolution de problème correspond, finalement, au travail que doit faire le spectateur tout au long du film ou, dans le cas qui nous intéresse, tout au long de chacune des épreuves. Tout en restant dans les paramètres du jeu, le réalisateur, lui, a pour mandat de donner suffisamment d'informations. C'est ce travail qui permet à la partie-jeu filmique de voir le jour et qui, de ce fait, donne naissance à une «situation à motif mixte». D'une part, les étapes de la configuration nommées précédemment reflètent bien la «situation de collaboration» (*collaborative game*) que le jeu cinématographique suppose, puisqu'elles démontrent que le réalisateur donne les informations nécessaires à une bonne compréhension du spectateur. Cependant, un piège peut également se comparer à une «situation de compétition» (*competitive game*), car le réalisateur ne veut pas en dire trop, désireux de conserver ses propres intérêts. Ainsi, il n'est pas rare qu'il se joue du spectateur, comme dans le cas de l'épreuve de Lynn Denlon dans *Saw III*. Durant celle-ci, le réalisateur *bluff* le spectateur (nous y viendrons plus loin). Sans ce caractère compétitif, les films ne seraient pas les mêmes et le plaisir du spectateur en serait grandement affecté.

### 5.3.4) Le jeu des personnages

Comme nous avons pu le constater, le spectateur contribue à la partie-jeu filmique en tentant de comprendre les «lancés» du réalisateur. Mais il en va tout autrement des personnages, qui doivent plutôt procéder de manière physique. À première vue, au niveau diégétique, la présence du jeu, même si elle est soulignée par Jigsaw au début des épreuves (lorsqu'il dit « Je veux faire un jeu») peut sembler douteuse. Comment torturer des gens peut-il être un jeu?

Selon Huizinga et Caillois, un jeu doit se dérouler hors de la vie courante, dans un temps donné et dans un espace circonscrit. Les personnages sont emmenés dans des lieux qu'ils ne connaissent pas et qui sont complètement à l'écart de leur vie quotidienne. Également, les tableaux de compilation des résultats du quatrième chapitre montrent que la plupart des épreuves sont chronométrées, d'où le respect de la notion de durée déterminée. Caillois propose le fait qu'un jeu est fondamentalement incertain, dans le sens où le déroulement n'est pas connu d'avance. Les victimes, n'ayant aucune idée de ce qui leur arrive, ne savent pas ce qui les attend : il n'est pas certain qu'elles aient les aptitudes pour traverser l'épreuve. Les seuls jeux qui ne correspondent pas à ce critère sont ceux élaborés dans le seul but de tuer<sup>25</sup>, car leur dénouement est décidé d'avance : il est évident que la victime mourra d'une façon ou d'une autre. Aussi, dans les pièges de Jigsaw, ce qui représente la notion d'incertitude est le

---

<sup>25</sup> Voir note de bas de page, p. 62.

fait qu'il laisse le choix à ses victimes de survivre ou mourir. Ce qui arrivera est donc incertain, car tout dépend de la volonté de la personne mise à l'épreuve.

Toutefois, ces pièges ne peuvent être considérés comme des jeux normaux, non seulement parce qu'ils incluent des actes de torture, mais surtout parce qu'ils ne sont pas gais ou plaisants. Pour les personnages, nous les qualifierons plutôt de «non-jeux». La raison principale qui justifie cette affirmation est que la partie que les victimes vivent est, à l'intérieur de la diégèse, non pas fictive mais bien réelle. Pions dans un jeu qui les dépasse, les personnes prises au piège jouent littéralement leur vie, en luttant pour la conserver. La finalité de ces jeux de torture est des plus sérieuses, car elle a pour objectif de conscientiser les victimes sur la valeur de leur vie. Le jeu du spectateur lui, est tout autre. Sa vie ne sera point affectée, la distance qui le sépare de l'écran le protégeant de l'action. Il joue, en quelque sorte, un jeu sécurisé, car il a la chance de pouvoir s'immerger dans le jeu du film tout en étant protégé dans son salon ou dans la salle de cinéma. Mais cela ne veut pas dire qu'il ne ressentira que du plaisir. Bien que le spectateur ne se fasse pas réellement torturer, les films suscitent malgré tout des réactions physiologiques, puisqu'ils appartiennent, comme nous l'avons vu, aux *body genres*. Ces réactions, que ce soit tremblements, cris ou sueurs, ne sont évidemment pas aussi extrêmes que celles du joueur/pion qu'est le personnage. Seulement, même s'il ne vit pas l'action en tant que telle, le spectateur est tout autant en mesure de la ressentir d'un point de vue physique.

Aussi, contrairement à un jeu «commun» où les joueurs sont volontaires et heureux de jouer, les types de jeux mis en scène dans les films de la franchise ne procurent évidemment pas de plaisir. Par contre, il ne faut pas exclure la présence de cet état émotionnel, qui est tout de même ressenti par l'un des personnages : le maître du jeu. Que ce soit Jigsaw ou, dans certains cas, ses acolytes, ceux-ci prennent non seulement du plaisir à regarder les victimes se faire torturer, mais jouissent également à l'idée de les mettre face à leurs torts. Ils se plaisent à les regarder prendre conscience de leurs actes, pour finalement en retirer une satisfaction personnelle.

### **5.3.5) Une question de *bluff***

Comme il a été mentionné précédemment, la partie-jeu suppose que le réalisateur et le spectateur conservent leurs intérêts mutuels. Toutefois, ce caractère compétitif ne doit pas les empêcher de jouer *fair*. En fait, malgré leur volonté de gagner, les joueurs doivent tout de même être honnêtes et de bonne foi, sous peine de faire obstacle au jeu : c'est ce que Huizinga nomme le *fairplay* (franc-jeu). Par exemple, dans un jeu de société où le joueur doit répondre à des questions, celui-ci ne doit pas regarder la réponse avant de la résoudre sinon, la notion de jeu, qui consiste justement à deviner, s'efface. Il en va de même dans le cas d'une œuvre cinématographique : le spectateur ne doit pas débiter son visionnement en regardant la fin du film, puisqu'il aura la clé de l'intrigue avant même de débiter le récit. Cependant, comme l'affirme Perron dans *La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans*

*le cinéma narratif* (1997), «le franc-jeu n'élimine pas les intentions «restrictives» du (meneur de) jeu. Par la mise en film et la mise en intrigue, la tâche du film lui-même consiste aussi – pour ne pas dire davantage – à restreindre l'information et à brouiller les pistes » (Perron, 1997, p. 240). Donc, même s'il est de bonne foi, le réalisateur peut se permettre quelques petits écarts de conduite, sans pour autant tricher le spectateur.

Dans le cas de la franchise *Saw*, à défaut de tricherie à proprement parler, il serait plus juste de dire que le réalisateur utilise le *bluff*, car il se joue du spectateur. Comme le mentionne Raphaël Baroni dans son texte «Comment bluffer un lecteur de fiction...» (2003),

nous pourrions parler de stratégies visant à «bluffer» le lecteur dans les cas où les prévisions qui paraissent les plus probables (c'est-à-dire celles qui semblent encouragées par le texte, celles qui semblent les plus «cohérentes» dans une première lecture), se révèlent ultérieurement fausses dans le texte réalisé. [...] ce n'est pas par le biais d'un mensonge (fausse assertion), mais par celui d'un mélange complexe de non-dits, de vrais et de faux indices, que le texte pousse le lecteur à construire de fausses hypothèses [...] (Baroni 2003, p. 33).

Il est bien important de noter que ce phénomène n'est pas généralisé dans la saga et qu'il ne se produit pas dans toutes les épreuves. Seulement, il est bel et bien présent et ne doit pas être mis de côté, comme dans l'épreuve de Lynn Denlon et Amanda Young dans *Saw III*. Dans cette situation, le réalisateur a «bluffé» le spectateur, car il lui a fait croire que l'épreuve était pour Lynn alors qu'il n'en était rien. Tout au long du film, il met l'attention sur le mauvais personnage pour finalement révéler la vérité lors du dénouement. Cette mise en lumière de la clé de l'intrigue s'effectue à l'aide d'une série de flashbacks qui,

en remontrant des images vues dans le film et des moments du passé d'Amanda, expliquent finalement pourquoi Jigsaw a mis ce personnage à l'épreuve. Ici, on peut dire que le réalisateur a non seulement leurré le spectateur, mais que Jigsaw a, lui aussi, trompé quelqu'un, soit sa propre complice.

Le spectateur se fait également jouer un tour dans la maison de *Saw II*, plus particulièrement dans le piège du bain de seringues. Dans cette scène, le tueur aux puzzles mentionne au groupe de victimes que l'épreuve qu'elles sont sur le point de traverser est destinée à Xavier. Ce dernier a pour mission de se lancer dans un trou et doit trouver une fiole d'antidote parmi des centaines de seringues. Le spectateur croît donc que ce sera Xavier qui traversera l'épreuve, puisque Jigsaw a souligné que le piège lui était destiné. Seulement, le jeune homme refuse de la faire et pousse Amanda dans la fosse. N'ayant d'autre choix, celle-ci cherche l'antidote et réussit finalement à trouver la bouteille en question. Ici, tout comme dans l'exemple précédent, le réalisateur n'attire pas l'attention sur le bon personnage, en révélant au spectateur qu'il s'est totalement joué de lui. Il provoque ainsi un sentiment de surprise, qui décuple le plaisir du visionnement. Étonné, le spectateur est tout de même content de s'être fait prendre au jeu, puisque, finalement, le metteur en scène lui a fait vivre un bon moment.

## Conclusion

---

Au cinéma, le monde *m'est* projeté, dans le jeu vidéo, je suis projeté *dans* le monde.

- Steven Poole. *Trigger Happy: The Inner Life Of Video Games*. London: Fourth Estate, 2000, p. 98, traduction de Bernard Perron.

Le présent travail nous a permis de voir qu'il est pertinent de réfléchir la saga *Saw* avec un rapport au ludique. Nous avons constaté que le jeu concerne non seulement les épreuves de la franchise, mais qu'il caractérise aussi le cinéma de fiction en général. Comme nous l'avons noté précédemment, dans ce type de cinéma, qui comprend le cinéma d'horreur, existe une relation entre le spectateur et le film. Comme le mentionne Bernard Perron,

l'espace fondamentalement ludique du genre (et de tout le cinéma narratif) est généralement toujours le théâtre d'un affrontement entre le réalisateur et le spectateur. Celui-là essaie d'être malin en déjouant les attentes génériques ou dramatisées du public et celui-ci tente de flairer l'astuce et de se montrer plus futé (tout en aimant bien se faire attraper) (Perron, 1995, p. 81).

Certes, la saga *Saw* peut être considérée comme un jeu de par les pièges qu'elle met en scène et par l'interactivité cognitive qu'elle génère. Preuve que l'approche ludique était pertinente, on ne peut que conclure en soulignant que la franchise fait également l'objet de deux jeux vidéo, *Saw* (Konami, 2009) et *Saw II : Flesh and Blood* (Konami, 2010).

Dans un film, le spectateur n'a pas d'influence sur ce qu'il voit : il laisse le récit se dérouler en tentant de le comprendre. Mais, dans un jeu vidéo, celui qui

regarde peut directement modifier l'action, car c'est lui qui la crée en faisant avancer son avatar. Dans *Saw* et *Saw : Flesh and Blood*, contrairement aux films, ce n'est pas un personnage mais bien le joueur lui-même qui doit contourner les pièges et qui doit jouer le jeu de Jigsaw. La notion de jeu est alors différente dans les deux cas et une étude de son fonctionnement dans les jeux vidéo que nous venons de citer contribuerait non seulement à créer un portrait de la facette vidéoludique de la saga, mais viendrait aussi parfaire la présente recherche et boucler la boucle de la thématique *Saw*. Il serait alors intéressant, au cours d'un prochain travail, d'observer plus en profondeur la notion de jeu dans ce parcours virtuel inspiré de la franchise, afin de comparer en détail son fonctionnement avec les volets de la série.

En définitive, il est à espérer que ce mémoire de maîtrise aura atteint son objectif. Pour reprendre les propos de Bernard Perron (2002, p. 88), nous souhaitons que notre lucidité critique et théorique aura permis de mieux déceler la ludicité de la saga la plus importante du cinéma d'horreur des années 2000.

## Bibliographie

- Adams, Sam. 2008. «Once cutting edge, *Saw* has just gotten duller». *Los Angeles Times*, 25 octobre. En ligne. <<http://articles.latimes.com/2008/oct/25/entertainment/et-saw25>>. Consulté le 13 août 2011.
- Agence QMI. 2009. «*Décadence VI* : mener une bonne vie». *Le Journal de Montréal*, 26 octobre, p.54.
- Allard, Marc. 2007. «*Décadence 4* : une horreur de film d'horreur». *Le Soleil*, 3 novembre. En ligne. <<http://moncinema.cyberpresse.ca/nouvelles-et-critiques/critiques/critique-cinema/1907-idecadence-4i-une-horreur-de-film-dhorreur.html>>. Consulté le 12 août 2011.
- Amazon.com. 1990. *Internet Movie Database* (IMDB). En ligne. <<http://www.imdb.com>>. Consulté le 6 avril 2012.
- Amossy, Ruth. 1991. *Les Idées reçues. Sémiologie du stéréotype*. Coll. «Le Texte à l'oeuvre». Paris : Nathan.
- Axmaker, Sean. 2004. «*Saw* is an ingenious cut above any other horror film or modern vintage». *The Post Intelligencer*, 28 octobre. En ligne. <<http://www.seattlepi.com/ae/movies/article/Saw-is-an-ingenious-cut-above-any-other-horror-1157880.php>>. Consulté le 10 août 2011.
- Bargain, Erwan. 2006. «*Saw*». *L'Écran fantastique*, n° 261 (janvier), p. 75. ----- 2008. «*Saw 4* : une franchise à bout de souffle». *L'Écran fantastique*, n° 290 (septembre), p. 99.
- Baroni, Raphaël. 2003. «Comment bluffer un lecteur de fiction...». *Carnets de bord*, n° 5, p. 30-36.
- Baumann, Fabien. 2005. «*Saw*». *Positif*, n° 529 (mars), p. 54.
- Berardinelli, James. 2004. «*Saw*». *Reelviews*. En ligne. <<http://movie-reviews.colossus.net/movies/s/saw.html>>. Consulté le 10 août 2011. ----- 2007. «*Saw IV*». *Reelviews*. En ligne. <<http://www.reelviews.net/movies/s/saw4.html>>. Consulté le 12 août 2011.
- Browning, Lawrence, Staci Layne Wilson et Dominique St. Pierre. 2005. «*Saw* : Piège mortel». *L'Écran fantastique*, n° 252 (mars), p. 60-67.

- Caillois, Roger. [1958] 1967. *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*. 2e éd. Coll. «Idées». Paris : Gallimard.
- Carolyn, Axelle. 2008. *It Lives Again! Horror Movies in the New Millenium*. Angleterre : Telos.
- Carratier, Mathieu. 2006. «Le *Saw* business». *Première*, n° 358 (décembre), p. 31-32.
- Carrière, Louise. 1997. «Cinéma québécois et réception critique aux États-Unis». *Cinémas*, vol. 7, n° 3 (printemps), p. 61-80.
- Carroll, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge.
- Catsoulis, Jeannette. 2007. «Dismemberment entrée, heaping side of screams». *The New York Times*, 27 octobre. En ligne. <<http://movies.nytimes.com/2007/10/27/movies/27saw.html?ref=movies>>. Consulté le 12 août 2011.
- Chamberland, François. 2008. «L'aspect ludique du faux documentaire : entre complicité et mystification». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.
- Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. Coll. «Routledge Film Guidebooks». New York : Routledge.
- Cheze, Thierry. 2005. «*Saw*». *Studio*, n° 210 (mars), p. 26.
- Chyn, Stina. 2006. «*Saw III*». *Film Threat*, 30 octobre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/9393/>>. Consulté le 12 août 2011.
- . 2009. «*Saw VI*». *Film Threat*, 26 octobre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/11960/>>. Consulté le 19 août 2011.
- Clark, Mike. 2004. «*Saw*». *USA Today*, 28 octobre. En ligne. <[http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2004-10-28-also-opening\\_x.htm](http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2004-10-28-also-opening_x.htm)>. Consulté le 10 août 2011.
- CNET Networks. 1999. *Metacritic*. En ligne. <<http://www.metacritic.com>>. Consulté le 3 mars 2012.
- Cook, Rita. 2004. «*Saw* : un terrifiant thriller d'horreur dans la lignée de *Seven*». *L'Écran fantastique*, n° 249 (décembre), p. 44-47.

- Désile, Patrick. 2010. «Spectacles douloureux, exhibitions malsaines. Présentations et représentations de la mort à Paris au XIXe siècle». *Cinémas*, vol. 20, n<sup>os</sup> 2-3, p. 41-63.
- Dika, Vera. 1990. *Games of Terror : Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. New Jersey : Fairleigh Dickinson University Press.
- Dixon, Wheeler Winston. 2010. *A History of Horror*. Caroline du Nord : Rutgers University Press.
- Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*. 1<sup>ère</sup> éd. Coll. «Pratiques théoriques». Paris : Presses Universitaires de France.
- Dufour, Éric. 2006. *Le cinéma d'horreur et ses figures*. 1<sup>ère</sup> éd. Coll. «Lignes d'art». Paris : Presses Universitaires de France.
- Ebert, Roger. 2004. «Saw doesn't cut it as thriller». *Chicago Sun-Times*, 29 octobre. En ligne.  
<<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20041028/REVIEW/40923005/1023>>. Consulté le 10 août 2011.
- Edelstein, David. 2006. «Now Playing at Your Local Multiplex : Torture Porn. Why has America gone nuts for blood, guts, and sadism?». *New York Magazine*, 28 janvier. En ligne.  
<<http://nymag.com/movies/features/15622/>>. Consulté le 5 mars 2011.
- Eisenstein, Sergei Mikhaïlovich. [1923] 1974. «Le montage des attractions». Dans *Au-delà des étoiles*, p.115-121. Traduit par Sylvianne Mossé. Coll. «10/18». Paris : Union générale d'édition.
- [1924] 1974. «Le montage des attractions au cinéma». Dans *Au-delà des étoiles*, p.127-143. Traduit par Andrée Robel. Coll. «10/18». Paris : Union générale d'édition.
- Ferraro, Michael. 2007. «Saw IV». *Film Threat*, 29 octobre. En ligne.  
<<http://www.filmthreat.com/reviews/10385/>>. Consulté le 12 août 2011.
- Fox, Ken. s.d. «Saw IV : Review». *TV Guide*. En ligne.  
<<http://movies.tvguide.com/saw-iv/review/285366>>. Consulté le 12 août 2011.
- Gardies, André. 1988. «Le pouvoir ludique de la focalisation». *Protée*, vol. 16 (hiver-printemps), p. 139-144.

- Gaudreault, André et François Jost. 2005. «Le point de vue». Dans *Le récit cinématographique*, 2<sup>e</sup> éd., p. 127-144. Paris : Armand Colin.
- et Tom Gunning. 2006. «Early Cinema as a Challenge to Film History». Dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, p. 365-380. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Gleiberman, Owen. 2004. «*Saw*». *Entertainment Weekly*, 27 octobre. En ligne. <[http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,734839\\_1\\_0\\_,00.html](http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,734839_1_0_,00.html)>. Consulté le 10 août 2011.
- 2006. «*Saw III*». *Entertainment Weekly*, 1<sup>er</sup> novembre. En ligne. <[http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,1553340\\_1\\_0\\_,00.html](http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,1553340_1_0_,00.html)>. Consulté le 12 août 2011.
- 2007. «*Saw IV*». *Entertainment Weekly*, 31 octobre. En ligne. <<http://www.ew.com/ew/article/0,,20155949,00.html>>. Consulté le 12 août 2011.
- 2009. «*Saw VI*». *Entertainment Weekly*, 23 octobre. En ligne. <<http://www.ew.com/ew/article/0,,20315066,00.html>>. Consulté le 19 août 2011.
- 2010. «*Saw 3D*». *Entertainment Weekly*, 29 octobre. En ligne. <<http://www.ew.com/ew/article/0,,20438035,00.html>>. Consulté le 20 août 2011.
- Gunning, Tom. 2006. «The Cinema of Attraction[s] : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde». Dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, p. 380-388. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Hale, Mike. 2009. «Taking yet another hack at a horror franchise». *The New York Times*, 24 octobre. En ligne. <<http://movies.nytimes.com/2009/10/24/movies/24saw.html?ref=movies>>. Consulté le 19 août 2011.
- 2010. «*Saw 3D* : ending a lethal game and all its gory details». *The New York Times*, 29 octobre. En ligne. <<http://movies.nytimes.com/2010/10/30/movies/30saw.html?ref=movies>>. Consulté le 20 août 2011.
- Hartlaub, Peter. 2005. «*Saw II*». *San Francisco Chronicle*, 28 octobre. En ligne. <<http://www.sfgate.com/entertainment/article/FILM-CLIPS-Opening-today-2599065.php>>. Consulté le 11 août 2011.
- 2006. « Bedridden Jigsaw's minion carries on killing in *Saw III* ». En ligne. *San Francisco Chronicle*, 30 octobre. <<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2006/10/30/DDGE8M1H9R1.DTL&type=movies>>. Consulté le 12 août 2011.

- , 2007. «Review : the hunt for the Jigsaw killer continues in *Saw IV*». *San Francisco Chronicle*, 29 octobre. En ligne.  
<<http://www.sfgate.com/movies/article/Review-The-hunt-for-the-Jigsaw-Killer-continues-3235358.php>>. Consulté le 12 août 2011.
- Harvey, Dennis. 2004. «*Saw*». *Variety*, 29 mars-4 avril, p. 89. En ligne.  
<<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=601791201&jid=006/0000336>>. Consulté le 10 août 2011.
- Henriot, Jacques. [1969] 1983. *Le jeu*. 3<sup>e</sup> éd. Paris : Synonyme – S.O.R.
- Huizinga, Johan. [1938] 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Coll. «Tel». Paris : Gallimard.
- Hynes, Eric. 2010. «Review : Tedious, Inept *Saw 3D* tries to revive tired torture porn franchise». *Movieline*, 29 octobre. En ligne.  
<<http://movieline.com/2010/10/29/review-tedious-inept-saw-3d-tries-to-revive-tired-torture-porn-franchise/>>. Consulté le 20 août 2011.
- Jones, J. R.. s.d. «*Saw II*». *Chicago Reader*, 16 décembre. En ligne.  
<<http://www.chicagoreader.com/chicago/saw-ii/Film?oid=1062174>>. Consulté le 11 août 2011.
- Jullier, Laurent. 2008. «L'affaire *Saw III*». Dans *Interdit au moins de 18 ans : morale, sexe et violence au cinéma*, p.35-40. Paris : Armand Colin.
- Kellaway, Jean. 2002. *The History of Torture and Execution. From Early Civilization through Medieval Times to the Present*. États-Unis : The Lyons Press.
- Kern, Laura. 2005. «Round 2 in a House of Horror». *The New York Times*, 28 octobre. En ligne.  
<[http://www.nytimes.com/2005/10/28/movies/28saw.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2005/10/28/movies/28saw.html?_r=0)>. Consulté le 11 août 2011.
- Kirschling, Gregory. 2005. «*Saw II*». *Entertainment Weekly*, 26 octobre. En ligne.  
<[http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,1123047\\_1\\_0\\_00.html](http://www.ew.com/ew/article/review/movie/0,6115,1123047_1_0_00.html)>. Consulté le 11 août 2011.
- , 2008. «*Saw V*». *Entertainment Weekly*, 24 octobre. En ligne.  
<<http://www.ew.com/ew/article/0,,20235807,00.html>>. Consulté le 13 août 2011.
- Knight, Chris. 2009. «It's so gruesome, you'll want to call your friends». *National Post*, 26 octobre, p. B11.

- Koehler, Robert. 2005. «*Saw II*». *Variety*, 24-30 octobre, p. 22. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=917927051&jid=006/0000336>>. Consulté le 11 août 2011.
- . 2006. «*Saw III*». *Variety*, 6-12 novembre, p. 26. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1166841821&jid=006/0000336>>. Consulté le 11 août 2011.
- . 2007. «*Saw IV*». *Variety*, 5-11 novembre, p.33. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1436577181&jid=006/0000336>>. Consulté le 12 août 2011.
- . 2008. «*Saw V*». *Variety*, 3-9 novembre, p.92+. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1595306371&jid=006/0000336>>. Consulté le 13 août 2011.
- Lebecque, Yann. 2006a. «DVD Drome : *Saw* (director's cut)». *L'Écran fantastique*, n° 270 (novembre), p. 80.
- . 2006b. «DVD Drome : *Saw II*». *L'Écran fantastique*, n° 271 (décembre), p. 74.
- . 2006c. «*Saw III* : la scie bien fidèle». *L'Écran fantastique*, n° 271, p. 20.
- . 2008. «*Saw IV* Director's Cut». *L'Écran fantastique*, n° 292 (novembre), p. 92.
- Le Corre, Yves. 2007. «*Saw III*, les dents du bonheur». *Studio*, n° 231 (février), p. 125.
- Lee, Nathan. 2008. «Grand Guignol, by Way of the Tool Shed». *The New York Times*, 24 octobre. En ligne. <[http://movies.nytimes.com/2008/10/25/movies/25saw.html?\\_r=1&ref=movies&oref=slogin](http://movies.nytimes.com/2008/10/25/movies/25saw.html?_r=1&ref=movies&oref=slogin)>. Consulté le 13 août 2011.
- Le Scouarnec, Jean-Louis. 1987. *L'écriture du jeu, le jeu de l'écriture*. Montréal : Humanitas-Nouvelle optique.
- Martinuzzi, Heidi. 2004. «*Saw*». *Film Threat*, 29 octobre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/6333/>>. Consulté le 10 août 2011.
- McDonagh, Maitland. s.d. «*Saw III* : Review ». En ligne. *TV Guide*. <<http://movies.tvguide.com/saw-iii/review/283813>>. Consulté le 11 août 2011.
- . 2008. «*Saw V*». *Film Journal International*, 1<sup>er</sup> décembre, p. 76-77. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=12&hid=12&sid=fd421e8c-a5a8-4d8d-8574-23e6880b336d%40sessionmgr10>>. Consulté le 13 août 2011.

- Mellier, Denis. 2010. «Sur la dépouille des genres. Néohorreur dans le cinéma français (2003-2009)». *Cinémas*, vol. 20, n<sup>os</sup> 2-3 (printemps), p.143-162.
- Mendelson, Scott. 2008. «*Saw V*». *Film Threat*, 25 octobre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/11302/>>. Consulté le 13 août 2011.
- Meyer, Carla. 2004. «Cheap thrills sharpen grisly *Saw*». *San Fransisco Chronicles*. En ligne. <<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2004/10/29/DDGRB9HIGS1.DTL>>. Consulté le 10 août 2011.
- Moine, Raphaëlle. 2008. *Les genres du cinéma*. 2<sup>e</sup> éd. Coll. « Cinéma ». Paris : Armand Colin.
- Morris, Jeremy. 2010. «The Justification of Torture-Horror. Retribution and Sadism in *Saw*, *Hostel*, and *The Devil's Rejects*». Dans Thomas Richard Fahy (dir.), *The Philosophy of Horror*, p. 42-56. Lexington : The University Press of Kentucky.
- Morris, Wesley. 2004. «*Saw* good at tying things in knots». *The Boston Globe*, 29 octobre. En ligne. <[http://www.boston.com/ae/movies/articles/2004/10/29/saw\\_good\\_at\\_tying\\_things\\_in\\_knots/](http://www.boston.com/ae/movies/articles/2004/10/29/saw_good_at_tying_things_in_knots/)>. Consulté le 10 août 2011.
- 2005. «Suspenseless *Saw II* lacks predecessor's edge». *The Boston Globe*, 28 octobre. En ligne. <[http://www.boston.com/ae/movies/articles/2005/10/28/suspenseless\\_saw\\_ii\\_lacks\\_predecessors\\_edge/](http://www.boston.com/ae/movies/articles/2005/10/28/suspenseless_saw_ii_lacks_predecessors_edge/)>. Consulté le 11 août 2011.
- 2006. «Predictable, gross *Saw III* is the unkindest cut so far». *The Boston Globe*, 28 octobre. En ligne. <[http://www.boston.com/ae/movies/articles/2006/10/28/predictable\\_gross\\_saw\\_iii\\_is\\_the\\_unkindest\\_cut\\_so\\_far/](http://www.boston.com/ae/movies/articles/2006/10/28/predictable_gross_saw_iii_is_the_unkindest_cut_so_far/)>. Consulté le 12 août 2011.
- 2007. «Jigsaw lives, but by now he's pretty dull». *The Boston Globe*, 27 octobre. En ligne. <[http://articles.boston.com/2007-10-27/ae/29236843\\_1\\_fbi-agents-tobin-bell-lyriq-bent](http://articles.boston.com/2007-10-27/ae/29236843_1_fbi-agents-tobin-bell-lyriq-bent)>. Consulté le 12 août 2011.
- 2008. «You've seen this old *Saw* before». *The Boston Globe*, 27 octobre. En ligne. <[http://articles.boston.com/2008-10-27/ae/29279743\\_1\\_jigsaw-dungeons-head-rolls](http://articles.boston.com/2008-10-27/ae/29279743_1_jigsaw-dungeons-head-rolls)>. Consulté le 13 août 2011.
- 2009. «It's a horror sequel and a health-care initiative». *The Boston Globe*, 26 octobre. En ligne. <[http://articles.boston.com/2009-10-26/ae/29261477\\_1\\_sequels-health-insurance-horror](http://articles.boston.com/2009-10-26/ae/29261477_1_sequels-health-insurance-horror)>. Consulté le 19 août 2011.

- , 2010. «*Saw 3D*». *The Boston Globe*, 30 octobre. En ligne. <[http://www.boston.com/ae/movies/articles/2010/10/30/saw\\_3d\\_movie\\_review\\_\\_\\_saw\\_3d\\_showtimes/](http://www.boston.com/ae/movies/articles/2010/10/30/saw_3d_movie_review___saw_3d_showtimes/)>. Consulté le 20 août 2011.
- Nelson, Rob. 2006. «*Saw III*». *The Village Voice*, 31 octobre. En ligne. <<http://www.villagevoice.com/2006-10-31/film/saw-iii/>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2009. «*Saw VI*». *Variety*, 2-8 novembre, p. 65+. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1922510151&jid=006/0000336>>. Consulté le 19 août 2011.
- , 2010. «*Saw 3D*». *Variety*, 8-14 novembre, p. 26. En ligne. <<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=2194343851&jid=006/0000336>>. Consulté le 20 août 2011.
- Needham, Col. 1990. *Internet Movie Database (IMDB)*. En ligne. <<http://www.imdb.com>>. Consulté le 6 septembre 2012.
- Neumaier, Joe. 2009. «*Saw VI* : latest in torture porn franchise is one we wish we hadn't seen». *New York Daily News*, 23 octobre. En ligne. <<http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/vi-latest-torture-porn-franchise-hadn-article-1.382872>>. Consulté le 19 août 2011.
- Newman, Kim. 2007. «*Saw III*». *Sight and Sound*, vol. 17, n°1(janvier), p. 76-77. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11&vid=57&hid=12>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2008. «*Saw IV*». *Sight and Sound*, vol. 18, n°1 (janvier), p. 84+. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=60&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2009. «*Saw V*». *Sight and Sound*, vol. 19, n° 1 (janvier), p.82. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=64&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 13 août 2011.
- , 2010. «*Saw VI*». *Sight and Sound*, vol. 20, n° 1 (janvier), p. 76. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=68&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 19 août 2011.
- , s.d. «*Saw 3D*». *Sight and Sound*, vol. 21, n° 1 (janvier), p. 81-82. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=70&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 20 août 2011.

- O'Hehir, Andrew. 2010. «*Saw 3D* : horror's self-help franchise comes to an end». *Salon.com*. En ligne. <<http://www.salon.com/topic/movies/>>. Consulté le 20 août 2011.
- Ordoña, Michael. 2006. «*Saw III*». *Los Angeles Times*. En ligne. <<http://www.latimes.com/entertainment/news/>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2010. «Movie review : *Saw 3D*». *Los Angeles Times*, 30 octobre. En ligne. <<http://articles.latimes.com/2010/oct/30/entertainment/la-et-saw-20101030>>. Consulté le 20 août 2011.
- Osmond, Andrew. 2004. «*Saw*». *Sight and Sound*, vol. 14, n° 12 (décembre), p. 62-63. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=85&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 10 août 2011.
- , 2006. «*Saw II*». *Sight and Sound*, vol. 16, n° 1 (janvier), p. 71. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=86&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 11 août 2011.
- Penso, Gilles. 2008. «*Saw 5* : une scie de plus en plus émoussée». *L'Écran fantastique*, n° 293 (décembre), p. 17.
- Perron, Bernard. 1995. «Une machine à faire penser», *Iris: Revue de théorie de l'image et du son, Sur la notion de genre au cinéma*, vol. 20 (automne), p. 81.
- , 1997. «La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- , 1999. «Un indice pour ouvrir le jeu». *Cinémas*, vol. 10, n° 1, p. 95-110. En ligne. <<http://id.erudit.org/iderudit/024805ar>>. Consulté le 5 mars 2011.
- , 2002a. «L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte». *Compar(a)ison*, vol. 2, p. 69-88.
- , 2002b. «Faire le tour de la question». *Cinémas*, vol. 12, n° 2, p. 135-157. En ligne. <<http://id.erudit.org/iderudit/024884ar>>. Consulté le 7 mars 2011.
- , 2007. «*Anaconda*, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play». *Journal of Moving Image Studies*, vol. 5, n° 1 (décembre), p. 20-30.
- Pinkerton, Nick. 2009. «Movie Reviews : *Amelia*, *Astro Boy*, *Saw VI*». *L.A. Weekly* 21 octobre. En ligne. <<http://www.laweekly.com/2009-10-22/film-tv/movie-reviews-amelia-astro-boy-saw-vi/3/>>. Consulté le 19 août 2011.

- Provencher, Normand. 2009. «*Décadence VI* : fort Boyard macabre». *Le Soleil*, 31 octobre. En ligne. <<http://www.lapresse.ca/le-soleil/arts-et-spectacles/cinema/200910/30/01-916901-decadence-vi-fort-boyard-macabre.php>>. Consulté le 19 août 2011.
- Puig, Claudia. 2008. «Tedious *Saw V* : Been there, done that, saw that ». *USA Today*, 30 octobre. En ligne. <[http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2008-10-30-saw-v\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2008-10-30-saw-v_N.htm)>. Consulté le 13 août 2011.
- Rabin, Nathan. 2010. «*Saw 3D*». *The A.V. Club*, 29 octobre. En ligne. <<http://www.avclub.com/articles/saw-3d,47022/>>. Consulté le 20 août 2011.
- Rabinowitz, Peter. 1987. *Before reading : narrative conventions and the politics of interpretation*. Ithaca : Cornell University Press.
- Roberge, Martine. 2004. *L'Art de faire peur : des récits légendaires aux films d'horreur*. Coll. «Ethnologie de l'Amérique française». Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- Rothkopf, Joshua. 2009. «*Saw VI*». *Time Out New York*, 28 octobre. En ligne. <<http://www.timeout.com/us/film/saw-vi>>. Consulté le 19 août 2011.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge : MIT Press.
- Savlov, Mark. 2004. «*Saw*». *The Austin Chronicle*, 29 octobre. En ligne. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2004-10-29/234628/>>. Consulté le 10 août 2011.
- , 2006. «*Saw III*». *The Austin Chronicle*, 3 novembre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/9393/>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2007. «*Saw IV*». *The Austin Chronicle*, 2 novembre. En ligne. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2007-11-02/553186/>>. Consulté le 12 août 2011.
- , 2008. «*Saw V*». *The Austin Chronicle*, 31 octobre. En ligne. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2008-10-31/691777/>>. Consulté le 13 août 2011.
- , 2009. «*Saw VI*». *The Austin Chronicle*, 30 octobre. En ligne. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2009-10-30/saw-vi/>>. Consulté le 19 août 2011.
- , 2010. «*Saw 3D*». *The Austin Chronicle*, 5 novembre. En ligne. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2010-11-05/saw-3d/>>. Consulté le 20 août 2011.

- Saw*. 2004. Réalisation de James Wan. États-Unis et Australie. Evolution Entertainment, Saw Productions Inc., Twisted Pictures.
- Saw II*. 2005. Réalisation de Darren Lynn Bousman. États-Unis et Canada. Evolution Entertainment, Saw 2 Productions, Twisted Pictures, Lionsgate Films, Got Films.
- Saw III*. 2006. Réalisation de Darren Lynn Bousman. États-Unis et Canada. Evolution Entertainment, Saw 2 Productions, Twisted Pictures.
- Saw IV*. 2007. Réalisation de Darren Lynn Bousman. États-Unis et Canada. Twisted Pictures.
- Saw V*. 2008. Réalisation de David Hackl. États-Unis et Canada. Twisted Pictures.
- Saw VI*. 2009. Réalisation de Kevin Greutert. États-Unis, Canada, Royaume-Uni, Australie. Twisted Pictures, Saw VI Productions, A Bigger Boat.
- Saw 3D*. 2010. Réalisation de Kevin Greutert. États-Unis et Canada. Twisted Pictures, A Bigger Boat, Serendipity Productions.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?*. Coll. «Poétique». Paris : Seuil.
- Scheck, Frank. 2009. «*Saw VI*». *Film Journal International*, vol. 112, n°12, p.62. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=90&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 19 août 2011.
- . 2010. «*Saw 3D*». *Film Journal International*, vol. 113, n° 12 (décembre), p. 77. En ligne. <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=91&hid=12&sid=9a3d92ec-6488-47c7-ba38-873d8dd91a6f%40sessionmgr11>>. Consulté le 20 août 2011.
- Sipos, Thomas M.. 2010. *Horror Film Aesthetics : Creating the Visual Language of Fear*. Caroline du Nord : McFarland & Company.
- Smith, Kyle. 2007. «We IV saw what happens». *New York Post*, 27 octobre. En ligne. <[http://www.nypost.com/p/entertainment/movies/item\\_SHcjxPMgK2RpixRLtJF7wO;jsessionid=FCD50053E1CDE85B6A2EA56D85573C53](http://www.nypost.com/p/entertainment/movies/item_SHcjxPMgK2RpixRLtJF7wO;jsessionid=FCD50053E1CDE85B6A2EA56D85573C53)>. Consulté le 12 août 2011.

- Socias, Sébastien. 2008. «*Saw III* Director's Cut». *L'Écran fantastique*, n° 292 (novembre), p. 92.
- St. Pierre, Dominique. 2006. «*Saw III* : l'histoire sang fin». *L'Écran fantastique*, n° 270 (novembre), p. 34-38.
- Stewart, Andrew. 2010. «*Saw 3D into overseas rivals*». *Variety*, 8-14 novembre, p. 6+. En ligne.  
<<http://fiac.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=2194343621&jid=006/0000336>>. Consulté le 20 août 2011.
- Strauven, Wanda. 2006. «Introduction to an Attractive Concept». Dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, p.11-27. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Strong, Benjamin. 2005. «*Saw II*». *The Village Voice*, 18 octobre. En ligne.  
<<http://www.villagevoice.com/2005-10-18/film/saw-ii/>>. Consulté le 11 août 2011.
- Svenson, Olaf. 2007. «*Saw III*». *Contamination*, n° 3 (hiver), p.39.
- Thompson, Luke Y. 2004. «*Saw*». *Dallas Observer*. En ligne.  
<<http://www.dallasobserver.com/movies/saw-774007/>>. Consulté le 10 août 2011.
- . 2008. «Movie Reviews : *High School Musical 3*, *Passengers*, *Noah's Arc*, *Jumping the Broom*». *L.A. Weekly*, 22 octobre. En ligne.  
<<http://www.laweekly.com/2008-10-23/film-tv/movie-reviews-high-school-musical-3-passengers-noah-39-s-arc-jumping-the-broom/3/>>. Consulté le 13 août 2011.
- Thomson, Desson. 2005. «*Saw II*». *The Washington Post*. En ligne.  
<<http://www.washingtonpost.com/gog/movies/saw-ii,1107684.html>>. Consulté le 11 août 2011.
- Tobias, Scott. 2005. «*Saw II*». *The A.V. Club*, 26 octobre, En ligne.  
<<http://www.avclub.com/articles/saw-ii,4242/>>. Consulté le 11 août 2011.
- . 2006. «*Saw III*». *The A.V. Club*, 30 octobre. En ligne.  
<<http://www.avclub.com/articles/saw-iii,3728/>>. Consulté le 12 août 2011.
- . 2009. «*Saw VI*». *The A.V. Club*, 23 octobre. En ligne.  
<<http://www.avclub.com/articles/saw-vi,34508/>>. Consulté le 19 août 2011.
- Vandevyver, Stéphanie. 2005. «*Saw* : terreur en direct». *L'Écran fantastique*, n° 252 (mars), p. 8.
- . 2006a. «*Saw* : un tranchant à toute épreuve». *L'Écran fantastique*, n° 269 (octobre), p. 28-30.

- . 2006b. «*Saw II* : les rats dans la cage». *L'Écran fantastique*, n° 261 (janvier), p. 22.
- Vonder Haar, Peter. 2005. «*Saw II*». *Film Threat*, 29 octobre. En ligne. <<http://www.filmthreat.com/reviews/8112/>>. Consulté le 11 août 2011.
- Weitzman, Elizabeth. 2007. «*Saw IV* is cut-rate body work». *New York Daily News*, 2 novembre. En ligne. <<http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/iv-cut-rate-body-work-article-1.229499>>. Consulté le 12 août 2011.
- . 2008. «*Saw V* gore fest just doesn't cut it». *New York Daily News*, 24 octobre. En ligne. <[http://articles.nydailynews.com/2008-10-24/entertainment/17907902\\_1\\_jigsaw-big-mistake-torture](http://articles.nydailynews.com/2008-10-24/entertainment/17907902_1_jigsaw-big-mistake-torture)>. Consulté le 13 août 2011.
- Wells, Paul. 2001. *The Horror Genre : From Beelzebub to Blair Witch*. Coll. «Short Cuts». Angleterre : Wallflower Press.
- Wheeler, Jeremy. s.d. «*Saw V* : Review». *TV Guide*. En ligne. <<http://movies.tvguide.com/saw-v/review/295693>>. Consulté le 13 août 2011.
- Williams, Linda. 1995. «Film Bodies : Gender, Genre, and Excess». Dans Barry Keith Grant (dir.), *Film Genre Reader III*, p. 143-144. Austin : University of Texas Press.
- Wilson, Staci Layne. 2006. «*Saw II* : enchaînement meurtrier». *L'Écran fantastique*, n° 261 (janvier), p. 46-50.
- . 2008. «*Saw V*». *L'Écran fantastique*, n° 289 (été), p. 76-77.
- Winnicott, Donald Woods. 1975. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris : Gallimard.

## **Annexe 1 : Épreuves détaillées**

<b>SAW 1</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve individuelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Adam Stanheight	Photographe	Voyeur, n'agit pas.	Survivre au docteur Gordon.	7h24min	Salle de bain désaffectée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Aucun	Reste enfermé dans la pièce	Survie	Sur tout le film
<b>Victime 2</b>	Lawrence Gordon	Médecin	Indéterminée	Tuer Adam avant que le temps ne soit écoulé.	7h24min	Salle de bain désaffectée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Est-il prêt à tuer Adam pour assurer sa survie ainsi que celle de sa femme et de sa fille?	Pied droit coupé	Survie	Sur tout le film
<b>Victime 3</b>	Paul Leahy	Homme de classe moyenne, 46 ans	Tentative de suicide	Trouver le chemin qui mène à la sortie en passant par des fils barbelés.	1h56min	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à se blesser pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 4</b>	Mark Wilson	Indéterminé	Imposteur	Trouver la combinaison du coffre sans avoir de contact avec la flamme.	Indéterminée	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle	Physiques et cognitives	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 5</b>	Amanda Young	Indéterminé	Droguée	Aller chercher la clé qui lui permettra de se libérer du dispositif installé sur sa mâchoire.	60 secondes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Est-elle prête à tuer une personne pour assurer sa survie?	Blessure à la mâchoire	Survie	En un bloc
<b>Victime 6</b>	Jeff Ridenhour	Indéterminé	Indéterminée	Steven Sing doit trouver la clé qui permettra de le libérer avant que le temps ne s'écoule.	20 secondes	Ancienne fabrique de mannequins	Jigsaw en personne	Individuelle (Steven Sing)	Physiques	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc
<b>Victime 7</b>	Steven Sing	Policier	Indéterminée	Il doit trouver la clé qui permettra de libérer Jeff avant que le temps ne s'écoule.	20 secondes	Ancienne fabrique de mannequins	Jigsaw en personne	Individuelle	Physiques	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 8</b>	Zep Hindle	Aide-soignant dans un hôpital	Indéterminée	Tuer la femme et la fille de Lawrence Gordon.	7h24min	Maison de Lawrence Gordon	Magnétophone	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à tuer une mère et son enfant pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc

Grille d'analyse du film *Saw*.

<b>SAW 2</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve personnelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquences à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Michael Marks	Indéterminé	A gagné sa vie à observer celle des autres. Informateur, délateur, mouchard.	Trouver la clé qui le libérera du masque dont il est prisonnier.	60 secondes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à sacrifier un œil pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 2</b>	Eric Matthews	Policier	A dissimulé des preuves pour condamner des criminels.	Retrouver son fils	2 heures	Indéterminé	Jigsaw en personne	Individuelle	Physiques et cognitives	Est-il prêt à suivre les règles de Jigsaw pour sauver son fils?	Reste enfermé dans une pièce.	Survie	Sur tout le film
<b>Victime 3</b>	Daniel Matthews	Fils d'Eric Matthews	Indéterminée	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	2 heures	Maison délabrée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Aucun	Il est enfermé dans une boîte.	Survie	Sur tout le film
<b>Victime 4</b>	Gus Colyard	Indéterminée	Criminel	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	2 heures	Maison délabrée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Aucun	Mort	Mort	Sur tout le film
<b>Victime 5</b>	Obi Tate	Indéterminée	S'est joué des gens, menteur, trompeur, arnaqueur.	1- Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique. 2- Aller chercher les seringues d'antidote dans la fournaise.	1- 2 heures 2- Indéterminée	Maison délabrée	1- Magnétophone 2- Magnétophone	1- Équipe 2- Individuelle	1- Physiques et cognitives 2- Physiques	1- Aucun 2- Aucun	Mort	Mort	1- Sur tout le film 2- En un bloc
<b>Victime 6</b>	Amanda Young	Indéterminée	Droguée	1- Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique. 2- Trouver la seringue qui contient l'antidote dans le bain de seringues.	1- 2 heures 2- 3 minutes	Maison délabrée	1- Magnétophone 2- Magnétophone	1- Équipe 2- Individuelle	1- Physiques et cognitives 2- Physiques	1- Aucun 2- Aucun	Trous d'aiguilles sur tout le corps.	Survie	1- Sur tout le film 2- En un bloc
<b>Victime 7</b>	Addison Corday	Indéterminée	Criminelle	1- Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique. 2- Prendre l'antidote dans une boîte de verre.	1- 2 heures 2- Indéterminée	Maison délabrée	1- Magnétophone 2- Aucune	1- Équipe 2- Individuelle	1- Physiques et cognitives 2- Physiques	1- Aucun 2- Aucun	Blessures aux poignets et prisonnière dans une pièce.	Survie	1- Sur tout le film 2- En un bloc
<b>Victime 8</b>	Xavier Chavez	Indéterminée	Vendeur de drogue	1- Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique. 2- Trouver la combinaison du coffre dans lequel est cachée une part d'antidote.	1- 2 heures 2- 2 heures	Maison délabrée	1- Magnétophone 2- Magnétophone	1- Équipe 2- Équipe	1- Physiques et cognitives 2- Physiques et cognitives	1- Aucun 2- Aucun	Mort	Mort	1- Sur tout le film 2- En un bloc
<b>Victime 9</b>	Jonas Singer	Indéterminée	Criminel	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	2 heures	Maison délabrée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Aucun	Mort	Mort	Sur tout le film
<b>Victime 10</b>	Laura Stern	Indéterminée	Criminelle	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	2 heures	Maison délabrée	Magnétophone	Équipe	Physiques et cognitives	Aucun	Mort	Mort	Sur tout le film

Grille d'analyse du film *Saw II*.

<b>SAW 3</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve personnelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Lynn Delon	Médecin	Elle a des avantages dans la vie, mais elle choisit de ne pas avancer.	Maintenir Jigsaw en vie jusqu'à temps que Jeff ait terminé les tests.	2 heures	Indéterminé	Jigsaw et Amanda en personne	Individuelle	Physiques et cognitives	Doit-elle risquer d'opérer Jigsaw?	Mort	Mort	Sur tout le film
<b>Victime 2</b>	Jeff Denlon	Indéterminé	Il est consumé par la haine et la vengeance envers le chauffeur qui a tué son fils.	<p>1- Il doit aller chercher la clé qui libérera Danika de ses chaînes.</p> <p>2- Il doit aller chercher la clé qui libérera le juge de son collier.</p> <p>3- Il doit aller chercher la clé qui libérera Timothy du piège dont il est prisonnier.</p> <p>4- Il doit choisir de tuer Jigsaw ou de le pardonner.</p>	<p>1- Indéterminée</p> <p>2- Indéterminée</p> <p>3- 60 secondes</p> <p>4- Indéterminée</p>	<p>1- Indéterminé</p> <p>2- Indéterminé</p> <p>3- Indéterminé</p> <p>4- Indéterminé</p>	<p>1- Magnétophone</p> <p>2- Magnétophone</p> <p>3- Magnétophone</p> <p>4- Jigsaw en personne</p>	<p>1- Individuelle</p> <p>2- Individuelle</p> <p>3- Individuelle</p> <p>4- Individuelle</p>	<p>1- Physiques et cognitives</p> <p>2- Physiques et cognitives</p> <p>3- Physiques et cognitives</p> <p>4- Physiques et cognitives</p>	<p>1- Est-il prêt à sauver celle qui a fui lors de l'accident de son fils?</p> <p>2- Est-il prêt à sauver le juge qui a condamné le meurtrier de son fils à une sentence légère?</p> <p>3- Est-il prêt à sauver l'homme qui a tué son fils?</p> <p>4- Est-il prêt à pardonner à Jigsaw?</p>	<p>1- Blessure au visage</p> <p>2- Aucune</p> <p>3- Aucune</p> <p>4- Mort</p>	<p>1- Survie</p> <p>2- Survie</p> <p>3- Survie</p> <p>4- Mort</p>	<p>1- En un bloc</p> <p>2- En un bloc</p> <p>3- En un bloc</p> <p>4- En un bloc</p>
<b>Victime 3</b>	Danika Scott	Indéterminé	A fui lors de l'accident du fils de Jeff.	Jeff doit aller chercher la clé qui la libérera de ses chaînes.	Indéterminée	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle (Jeff)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 4</b>	Juge Halden	Juge	Il a condamné le tueur du fils de Jeff à une sentence légère.	Jeff doit aller chercher la clé qui le libérera de son collier.	Indéterminée	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle (Jeff)	Aucune	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc
<b>Victime 5</b>	Timothy Young	Criminel	Il a tué le fils de Jeff.	Jeff doit aller chercher la clé qui libérera du piège dont il est prisonnier.	60 secondes	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle (Jeff)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 6</b>	Amanda Young	Complice de Jigsaw	A tué ses sujets d'expérience, ne leur a pas donné de chance.	Tester sa volonté de maintenir quelqu'un en vie.	2 heures	Indéterminé	Jigsaw en personne	Individuelle	Cognitives	Doit-elle tuer Lynn Denlon?	Mort	Mort	Sur tout le film
<b>Victime 7</b>	John Kramer	Jigsaw	A fait du mal à Jeff Denlon et à sa femme.	Jeff doit choisir de tuer Jigsaw ou de le pardonner.	Indéterminée	Indéterminé	Jigsaw en personne	Individuelle (Jeff)	Cognitives	Aucun	Mort	Mort	En un bloc

Grille d'analyse du film *Saw III*.

<b>SAW 4</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve personnelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Trevor	Indéterminé	Indéterminée	Se libérer de ses chaînes avant qu'il n'étouffe.	Indéterminée	Indéterminé	Aucune	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à tuer un être humain pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 2</b>	Art Blank	Avocat	Indéterminée	1- Se libérer de ses chaînes avant qu'il n'étouffe. 2- Il doit rester vivant jusqu'à la fin de l'épreuve de Daniel Rigg.	1- Indéterminée 2- 90 minutes	1- Indéterminé 2- Gideon Meatpacking Plant	1- Aucune 2- Aucune	1- Individuelle 2- Individuelle	1- Physiques 2- Physiques	1- Est-il prêt à tuer un être humain pour assurer sa survie? 2- Aucun	1- Blessure à la bouche et à la jambe. 2- Mort	1- Survie 2- Mort	1- En un bloc 2- Sur tout le film
<b>Victime 3</b>	Eric Matthews	Policier	Indéterminée	Doit rester vivant jusqu'à la fin de l'épreuve de Daniel Rigg.	90 minutes	Gideon Meatpacking Plant	Aucune	Individuelle	Physiques	Aucun	Mort	Mort	Sur tout le film
<b>Victime 4</b>	Daniel Rigg	Policier	Obsession de vouloir sauver tout le monde.	1- Il doit décider s'il sauve Brenda et doit trouver la combinaison. 2- Il doit laisser Ivan prendre sa décision sur le sacrifice qu'il doit faire. 3- Il doit décider s'il donne la clé à Morgan pour la sauver. 4- Il doit sauver Mark Hoffman et Eric Matthews.	1- 60 secondes 2- Indéterminée 3- Indéterminée 4- 90 minutes	1- Appartement de Rigg 2- Alexander Motel 3- Salle de classe 4- Gideon Meatpacking Plant	1- Téléviseur 2- Magnétophone 3- Magnétophone 4- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle 3- Individuelle 4- Individuelle	1- Physiques et cognitives 2- Cognitives 3- Cognitives 4- Physiques et cognitives	1- Est-il prêt à ne pas sauver Brenda pour sauver la vie de Mark Hoffmann et Eric Matthews? 2- Est-il prêt à laisser quelqu'un souffrir pour sauver la vie de Mark Hoffmann et d'Eric Matthews? 3- Est-il prêt à libérer celle qui a fait silence sur les actes criminels de son mari? 4- Est-il prêt à passer outre son obsession pour sauver Mark Hoffman et Eric Matthews?	1- Aucune 2- Aucune 3- Aucune 4- Balle dans le corps	1- Survie 2- Survie 3- Survie 4- Survie	1- En un bloc 2- En un bloc 3- En un bloc 4- Sur tout le film
<b>Victime 5</b>	Brenda	Criminelle	Criminelle	Elle doit tuer l'agent Rigg si elle ne veut pas aller en prison.	Indéterminée	Appartement de Rigg	Magnétophone	Individuelle	Physiques	Est-elle prête à tuer l'agent Rigg pour ne pas aller en prison?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 6</b>	Ivan Landsness	Indéterminé	Abuseur de femmes	Il doit décider s'il sacrifie son corps ou ses yeux.	60 secondes	Alexander Motel	Magnétophone	Individuelle	Physiques et cognitives	Est-il prêt à sacrifier son corps ou ses yeux pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 7</b>	Morgan	Femme de Rex	Elle a laissé son mari la battre et battre sa fille sans dire un mot.	Elle doit tuer son mari pour assurer sa survie.	Indéterminée	Salle de classe	Magnétophone	Individuelle	Physiques et cognitives	Est-elle prête à tuer son mari pour assurer sa survie?	Blessures corporelles	Survie	En un bloc
<b>Victime 8</b>	Lindsey Perez	Policière	Indéterminée	Elle doit faire le bon choix.	Indéterminée	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle	Cognitives	Aucun	Blessures corporelles	Survie	En un bloc
<b>Victime 9</b>	Cecil Adams	Indéterminé	Drogué, escroc, a profité de la gentillesse des autres pour nourrir sa dépendance.	Il doit pousser des couteaux avec son visage.	Indéterminée	Indéterminé	Jigsaw en personne	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à se blesser pour assurer sa survie?	Blessures au visage	Survie	En un bloc

<b>SAW 5</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve personnelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Ashley Kazon	Enquêteuse en incendies	Elle a acquis des avantages qu'elle a utilisé pour servir ses propres intérêts aux dépens d'autres personnes.	1- Aller chercher la clé qui la libérera de son collier.	60 secondes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 2</b>	Charles Saumn	Journaliste-enquêteur pour le journal <i>Herald</i>	Il a acquis des avantages qu'elle a utilisé pour servir ses propres intérêts aux dépens d'autres personnes.	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier. 2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel.	1- 60 secondes 2- 60 secondes	1- Indéterminé 2- Indéterminé	1- Téléviseur 2- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle	1- Physiques 2- Physiques et cognitives	1- Aucun 2- Aucun	1- Aucune 2- Mort	1- Survie 2- Mort	1- En un bloc 2- En un bloc
<b>Victime 3</b>	Luba Gibbs	Travaille au service d'aménagement urbain de la ville	Elle a acquis des avantages qu'elle a utilisé pour servir ses propres intérêts aux dépens d'autres personnes.	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier. 2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel. 3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte.	1- 60 secondes 2- 60 secondes 3- 3 minutes	1- Indéterminé 2- Indéterminé 3- Indéterminé	1- Téléviseur 2- Téléviseur 3- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle 3- Équipe	1- Physiques 2- Physiques et cognitives 3- Physiques et cognitives	1- Aucun 2- Aucun 3- Aucune	1- Aucune 2- Aucune 3- Mort	1- Survie 2- Survie 3- Mort	1- En un bloc 2- En un bloc 3- En un bloc
<b>Victime 4</b>	Brit Steddison	Vice-présidente d'une compagnie de promotion immobilière	Elle a acquis des avantages qu'elle a utilisé pour servir ses propres intérêts aux dépens d'autres personnes.	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier. 2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel. 3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte. 4- Remplir le bûcher de sang.	1- 60 secondes 2- 60 secondes 3- 3 minutes 4- 15 minutes	1- Indéterminé 2- Indéterminé 3- Indéterminé 4- Indéterminé	1- Téléviseur 2- Téléviseur 3- Téléviseur 4- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle 3- Équipe 4- Équipe	1- Physiques 2- Physiques et cognitives 3- Physiques et cognitives 4- Physiques	1- Aucun 2- Aucun 3- Est-elle prête à tuer quelqu'un pour assurer sa survie? 4- Est-elle prête à sacrifier un de ses bras pour assurer sa survie?	1- Aucune 2- Aucune 3- Aucune 4- Blessure au bras	1- Survie 2- Survie 3- Survie 4- Survie	1- En un bloc 2- En un bloc 3- En un bloc 4- En un bloc
<b>Victime 5</b>	Mallick Scott	Sans emploi	Il a acquis des avantages qu'elle a utilisé pour servir ses propres intérêts aux dépens d'autres personnes.	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier. 2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel. 3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte. 4- Remplir le bûcher de sang.	1- 60 secondes 2- 60 secondes 3- 3 minutes 4- 15 minutes	1- Indéterminé 2- Indéterminé 3- Indéterminé 4- Indéterminé	1- Téléviseur 2- Téléviseur 3- Téléviseur 4- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle 3- Équipe 4- Équipe	1- Physiques 2- Physiques et cognitives 3- Physiques et cognitives 4- Physiques	1- Aucun 2- Aucun 3- Est-il prêt à tuer quelqu'un pour assurer sa survie? 4- Est-elle prête à sacrifier un de ses bras pour assurer sa survie?	1- Aucune 2- Aucune 3- Aucune 4- Blessure au bras	1- Survie 2- Survie 3- Survie 4- Survie	1- En un bloc 2- En un bloc 3- En un bloc 4- En un bloc

<b>SAW 6</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve individuelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Eddie	Indéterminé	Il prête de l'argent à des gens qu'il sait peu fortunés dans le but d'aller leur chercher plus d'argent qu'ils ne pourraient payer.	Mettre le plus de chair possible dans la balance.	60 secondes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à sacrifier sa propre chair pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 2</b>	Simone	Indéterminé	Elle prête de l'argent à des gens qu'il sait peu fortunés dans le but d'aller leur chercher plus d'argent qu'ils ne pourraient payer.	Mettre le plus de chair possible dans la balance.	60 secondes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Est-elle prête à sacrifier de sa propre chair pour assurer sa survie?	Perte d'un bras	Survie	En un bloc
<b>Victime 3</b>	William Easton	Directeur d'une compagnie d'assurance, la <i>Umbrella Health</i>	Sa formule de probabilité en assurances a décidé du sort de bien des gens.	1- Il doit respirer le moins possible. 2- Il doit décider s'il sacrifie Allen ou Addie. 3- Il doit aider Debbie à trouver le chemin qui lui permettra de trouver la clé pour sortir. 4- Il doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	1- Indéterminée 2- Indéterminée 3- 90 secondes 4- Indéterminée	1- Indéterminé 2- Indéterminé 3- Indéterminé 4- Indéterminé	1- Téléviseur 2- Poupée Bill 3- Magnétophone 4- Téléviseur	1- Individuelle 2- Individuelle 3- Équipe 4- Individuelle	1- Physiques 2- Cognitives 3- Physiques 4- Physiques	1- Aucun 2- Est-il prêt à tuer une personne pour assurer sa survie? 3- Est-il prêt à se blesser pour assurer sa survie? 4- Est-il prêt à tuer plusieurs personnes pour assurer sa survie?	1- Blessure à la taille 2- Aucune 3- Brûlures corporelles 4- Aucune	1- Survie 2- Survie 3- Survie 4- Survie	1- En un bloc 2- En un bloc 3- En un bloc 4- En un bloc
<b>Victime 4</b>	Hank	Concierge chez <i>Umbrella Health</i>	S'obstine à continuer à fumer malgré ses problèmes d'hypertension artérielle et de cardiopathie.	Il doit respirer le moins possible.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Physiques	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 5</b>	Addie	Secrétaire de William Easton	Indéterminée	William doit décider s'il sacrifie Allen ou Addie.	Indéterminée	Indéterminé	Poupée Bill	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc
<b>Victime 6</b>	Allen	Commis de bureau à la <i>Umbrella Health</i> , sans famille	Indéterminée	William doit décider s'il sacrifie Allen ou Addie.	Indéterminé	Indéterminé	Poupée Bill	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 7</b>	Debbie	Avocate de la <i>Umbrella Health</i>	Défend la méthode de probabilité de William.	Elle doit sortir de la cage et prendre la clé dans le ventre de William.	90 secondes	Indéterminé	Magnétophone	Équipe	Physiques	Est-elle prête à tuer une personne pour assurer sa survie?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 8</b>	Aaron	Employé de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 9</b>	Emily	Employée de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc
<b>Victime 10</b>	Gena	Employée de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc

Grille d'analyse du film *Saw VI*.

<b>SAW 6 (suite)</b>	<u>Nom de la victime</u>	<u>Profil de la victime</u>	<u>Faute de la victime</u>	<u>Épreuve</u>	<u>Durée de l'épreuve</u>	<u>Lieu de l'épreuve</u>	<u>Explication des règles de l'épreuve</u>	<u>Épreuve individuelle/équipe</u>	<u>Compétences nécessaires à l'épreuve</u>	<u>Choix moraux</u>	<u>Conséquence à l'épreuve</u>	<u>Survie/mort à l'épreuve</u>	<u>Étendue de l'épreuve</u>
<u>Victime 11</u>	Josh	Employé de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<u>Victime 12</u>	Shelby	Employée de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc
<u>Victime 13</u>	Dave	Employé de William Easton	Trouve des erreurs dans les demandes d'assurance. Responsable des dossiers refusés ou suspendus prématurément.	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle (William)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<u>Victime 14</u>	Tara	Femme d'un client de William Easton	Indéterminée	Doit-elle tuer William Easton?	Indéterminée	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Cognitives	Est-elle prête à tuer William Easton pour venger son mari?	Aucune	Survie	En un bloc
<u>Victime 15</u>	Pamela Jenkins	Sœur de William Easton	A étalé la vie de Jigsaw dans les journaux, a déformé la vérité et a exploité son message pour servir ses propres intérêts.	Elle doit voir son frère vivre ou mourir.	Indéterminée	Indéterminé	Magnétophone	Individuelle	Aucune	Aucun	Aucune	Survie	En un bloc

Suite de la grille d'analyse du film *Saw VI*.

<b>SAW 7</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve individuelle/équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 1</b>	Brad	Indéterminé	Indéterminée	Choisir qui va mourir : Ryan ou Dina?	60 secondes	Vitrine publique	Poupée Bill	Équipe (Brad et Ryan)	Physiques	Est-il prêt à sauver la femme qu'il aime pour se sauver lui-même?	Blessure au sternum	Survie	En un bloc
<b>Victime 2</b>	Ryan	Indéterminé	Indéterminée	Choisir qui va mourir : Brad ou Dina?	60 secondes	Vitrine publique	Poupée Bill	Équipe (Brad et Ryan)	Physiques	Est-il prêt à sauver la femme qu'il aime pour se sauver lui-même?	Aucune	Survie	En un bloc
<b>Victime 3</b>	Dina	Indéterminé	S'est servie de l'amour de deux garçons pour combler ses besoins matériels.	Brad et Ryan doivent choisir qui meurt : l'un d'eux ou Dina?	60 secondes	Vitrine publique	Poupée Bill	Équipe (Brad et Ryan)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 4</b>	Evan	Indéterminé	A intimidé des gens à cause de leur différence physique.	Il doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	30 secondes	Garage	Cassette audio	Individuelle	Physiques	Est-il prêt à sacrifier sa chair pour sauver ses amis?	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 5</b>	Dan	Indéterminé	A intimidé des gens à cause de leur différence physique.	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	30 secondes	Garage	Cassette audio	Individuelle (Evan)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 6</b>	Kara	Indéterminé	A intimidé des gens à cause de leur différence physique.	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	30 secondes	Garage	Cassette audio	Individuelle (Evan)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 7</b>	Jake	Indéterminé	A intimidé des gens à cause de leur différence physique.	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	30 secondes	Garage	Cassette audio	Individuelle (Evan)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 8</b>	Sydney	Indéterminé	Indéterminée	Tuer son conjoint	Indéterminée	Indéterminé	Aucune	Équipe	Physiques	Est-elle prête à tuer son conjoint pour assurer sa survie?	Aucune	Survie	En un bloc

Grille d'analyse du film *Saw : The Final Chapter*.

<b>SAW 7 (suite)</b>	<b>Nom de la victime</b>	<b>Profil de la victime</b>	<b>Faute de la victime</b>	<b>Épreuve</b>	<b>Durée de l'épreuve</b>	<b>Lieu de l'épreuve</b>	<b>Explication des règles de l'épreuve</b>	<b>Épreuve individuelle/ équipe</b>	<b>Compétences nécessaires à l'épreuve</b>	<b>Choix moraux</b>	<b>Conséquence à l'épreuve</b>	<b>Survie/mort à l'épreuve</b>	<b>Étendue de l'épreuve</b>
<b>Victime 9</b>	Bobby Dagen	Dit être un survivant de Jigsaw	Il a menti sur son histoire.	1- Il doit se libérer d'une cage de métal sans se blesser.  2- Il doit sortir la clé de la gorge de Nina et doit ouvrir le cadenas pour la libérer.  3- Il doit maintenir des tuyaux de métal en place avec ses épaules.  4- Il doit guider Cale et doit lui donner la clé qui le libérera de son collier.  5- Il doit arracher deux de ses dents pour trouver la combinaison de la porte.  6- Il doit brancher deux prises avec des crochets entrés dans ses muscles pectoraux.	1- Indéterminé  2- 60 secondes  3- 60 secondes  4- 60 secondes  5- Indéterminée  6- Environ 4 minutes	1- Indéterminé  2- Indéterminé  3- Indéterminé  4- Indéterminé  5- Indéterminé  6- Indéterminé	1- Téléviseur  2- Magnétophone  3- Poupée Bill  4- Magnétophone  5- Téléviseur  6- Téléviseur	1- Individuelle  2- Équipe  3- Individuelle  4- Équipe  5- Individuelle  6- Individuelle	1- Physiques  2- Physiques  3- Physiques  4- Physiques  5- Physiques  6- Physiques	1- Aucun  2- Est-il prêt à blesser Nina pour assurer la survie de cette dernière ?  3- Est-il prêt à se blesser pour sauver sa collègue de travail?  4- Aucun  5- Est-il prêt à se blesser pour assurer sa survie?  6- Est-il prêt à se blesser pour sauver sa femme?	1- Aucune  2- Aucune  3- Blessures aux côtes.  4- Aucune  5- Blessures à la bouche.  6- Blessures aux muscles pectoraux.	1- Survie  2- Survie  3- Survie  4- Survie  5- Survie  6- Survie	1- En un bloc  2- En un bloc  3- En un bloc  4- En un bloc  5- En un bloc  6- En un bloc
<b>Victime 10</b>	Nina	Relationniste de Bobby Dagen	Elle a choisi de se taire sur les mensonges de Bobby.	Bobby doit sortir la clé de sa gorge et doit ouvrir le cadenas pour la libérer. Elle ne doit pas crier.	60 secondes	Indéterminé	Magnétophone	Équipe	Physiques	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 11</b>	Suzanne	Avocate de Bobby Dagen	A choisi de fermer les yeux sur les mensonges de Bobby afin de s'enrichir.	Bobby doit maintenir des tuyaux de métal en place avec ses épaules.	60 secondes	Indéterminé	Poupée Bill	Individuelle (Bobby)	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 12</b>	Cale	Meilleur ami de Bobby Dagen	Il fait le sourd sur les mensonges de Bobby.	Bobby doit guider Cale et doit lui donner la clé qui le libérera de son collier.	60 secondes	Indéterminé	Magnétophone	Équipe	Physiques	Aucun	Mort	Mort	En un bloc
<b>Victime 13</b>	Joyce Dagen	Femme de Bobby Dagen	Indéterminée	Bobby doit brancher deux prises avec des crochets entrés dans ses muscles pectoraux.	Environ 4 minutes	Indéterminé	Téléviseur	Individuelle	Aucune	Aucun	Mort	Mort	En un bloc

Suite de la grille d'analyse du film *Saw : The Final Chapter*.

## Compilation des résultats

<b><u>Nombre de victimes de la saga</u></b>	<i>Saw</i> : 8	<i>Saw V</i> : 5	
	<i>Saw II</i> : 10	<i>Saw VI</i> : 15	
	<i>Saw III</i> : 7	<i>Saw : The Final Chapter</i> : 13	
	<i>Saw IV</i> : 9		

**Total : La saga compte 67 victimes.**

---

<b><u>Profil de la victime</u></b>	<i>Saw</i> : 3 indéterminés. 5 déterminés.	<i>Saw V</i> : 5 déterminés.	
	<i>Saw II</i> : 8 indéterminés. 2 déterminés.	<i>Saw VI</i> : 2 indéterminés. 13 déterminés.	
	<i>Saw III</i> : 2 profils indéterminés. 5 profils déterminés.	<i>Saw : The Final Chapter</i> 8 indéterminés. 5 déterminés.	
	<i>Saw IV</i> : 3 profils indéterminés. 6 profils déterminés.		

**Total : 41 profils sont déterminés.  
26 profils sont indéterminés.**

---

<b><u>Faute de la victime</u></b>	<i>Saw</i> : 4 indéterminées. 4 déterminées.	<i>Saw V</i> : 5 déterminées.	
	<i>Saw II</i> : 1 indéterminée. 9 déterminées.	<i>Saw VI</i> : 3 indéterminées. 12 déterminées.	
	<i>Saw III</i> : 7 déterminées.	<i>Saw : The Final Chapter</i> 4 indéterminées. 9 déterminées.	
	<i>Saw IV</i> : 4 indéterminées. 5 déterminées.		

**Total : 51 fautes sont déterminées.  
16 fautes sont indéterminées.**

### **Nombre d'épreuves dans chaque film :**

<i>Saw</i> : 7 (similaires victimes 6 et 7 (rouge)).	<i>Saw IV</i> : 11 (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 2 et 3 (bleu)).
<i>Saw II</i> : 7 (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).	<i>Saw V</i> : 4 (similaires victimes 1 à 5 (rouge, bleu, vert, violet)).
<i>Saw III</i> : 6 (similaires victimes 2 et 3 (rouge), 2 et 4 (bleu), 2 et 5 (vert), 2 et 7 (violet)).	<i>Saw VI</i> : 8 (similaires victimes 1 à 6 (rouge, bleu, vert, violet) et 8 à 13 (violet)).
	<i>Saw : The Final Chapter</i> : 9 (similaires victimes 1,2, 3 (rouge), 4 à 7 (bleu), 9 et 10 (vert), 9 et 11 (violet), 9 et 12 (orange), 9 et 13 (rose)).

**Total : La saga compte 52 épreuves.**

## Compilation des résultats (suite)

### Durée de l'épreuve :

- Saw :** 1 indéterminée.  
6 déterminées (similaires victimes 6 et 7(rouge)).
- Saw II :** 2 indéterminées.  
5 déterminées (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).
- Saw III :** 3 indéterminées (similaires victimes 2 et 3 (rouge),  
2 et 4 (en bleu), 2 et 7 (en violet)).  
3 déterminées (similaires victimes 2 et 5 (vert)).
- Saw IV :** 7 indéterminées (similaires victimes 1 et 2 (rouge)).  
4 déterminées (similaires victimes 2 et 3 (bleu)).
- Saw V :** 4 déterminées (similaires victimes 1 à 5 (rouge, bleu, vert, violet)).
- Saw VI :** 5 indéterminées (similaires victimes 3 et 4 (bleu), 3, 5 et 6 (vert), 3, 8, 9, 10, 11, 12, 13  
(violet)).  
3 déterminées (similaires victimes 1 et 2 (rouge)).
- Saw : The Final Chapter :** 3 indéterminées  
6 déterminées (similaires victimes 1 à 3 (rouge), 4 à 7 (bleu), 9 et 10 (vert),  
9 et 11 (violet), 9 et 12 (orange), 9 et 13 (rose)).
- Total : 31 durées sont déterminées.**  
**21 durées sont indéterminées.**
- 

### Lieu de l'épreuve :

- Saw :** 3 indéterminés.  
3 déterminés (similaires victimes 1 et 2 (bleu), 6 et 7 (vert)).
- Saw II :** 2 indéterminés.  
1 déterminé (similaires victimes 3 à 10 (bleu)).
- Saw III :** 1 indéterminé (similaires victimes 1 à 7 (orange)).
- Saw IV :** 3 indéterminés (similaires victimes 1 et 2 (rouge)).  
4 déterminés (similaires victimes 2,3 et 4 (bleu), 4 et 5 (orange), 4 et 6 (rose), 4 et 7 (bleu pâle)).
- Saw V :** 1 indéterminé (orange).
- Saw VI :** 2 indéterminés (similaires pour victimes 1 et 2 (orange), 3 à 15 (rose)).
- Saw : The Final Chapter :** 2 indéterminés (similaires victimes 9 à 13 (bleu pâle)).  
2 déterminés (similaires victimes 1 à 3 (rouge), 4 à 7 (bleu)).
- Total : 14 lieux sont indéterminés.**  
**10 lieux sont déterminés.**

## Compilation des résultats (suite)

### Explication de l'épreuve :

- Saw :** 5 expliquées par un magnétophone.  
1 expliquée par un téléviseur  
1 expliquée par Jigsaw en personne (similaires victime 6 et 7 (rouge)).
- Saw II :** 4 expliquées par un magnétophone (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).  
1 expliquée par un téléviseur.  
1 expliquée par Jigsaw en personne.  
1 ne nécessite aucune explication.
- Saw III :** 3 expliquées par un magnétophone (similaires victimes 2 et 3 (en rouge),  
2 et 4 (bleu), 2 et 5 (vert)).  
3 expliquées par Jigsaw et/ou Amanda en personne (similaires victimes 2 et 7 (violet)).
- Saw IV :** 6 expliquées par un magnétophone.  
2 expliquées par un téléviseur.  
1 expliquée par Jigsaw et /ou Amanda en personne.  
2 ne nécessitent aucune explication (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 2 et 3 (bleu)).
- Saw V :** 4 expliquées par un téléviseur (similaires victimes 1 à 5 (rouge, bleu, vert, violet)).
- Saw VI :** 3 expliquées par un magnétophone.  
4 expliquées par un téléviseur (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 3 et 4 (bleu),  
3, 8, 9, 10, 11, 12, 13 (violet)).  
1 expliquée par la poupée Bill (similaires victimes 3, 5 et 6 (vert)).
- Saw : The Final Chapter :** 2 expliquées par un magnétophone (similaires victimes 9 et 10 (vert), 9 et 12 (orange)).  
3 expliquées par un téléviseur (similaires victimes 9 et 13 (rose)).  
2 expliquées par la poupée Bill (similaires victimes 1,2,3 (rouge), 9 et 11 (violet)).  
1 expliquée par une cassette audio (similaires victimes 4 à 7 (bleu)).  
1 ne nécessite aucune explication.
- Total :** 23 épreuves sont expliquées par un magnétophone.  
15 épreuves sont expliquées par un téléviseur.  
6 épreuves sont expliquées par Jigsaw en personne.  
4 épreuves ne nécessitent aucune explication.  
3 épreuves sont expliquées par la poupée Bill.  
1 épreuve est expliquée par une cassette audio.

---

### Épreuve individuelle / équipe :

- Saw :** 2 en équipe.  
5 individuelles (similaires victimes 6 et 7 (rouge)).
- Saw II :** 2 en équipe (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).  
5 individuelles.
- Saw III :** 6 individuelles (similaires victimes 2 et 3 (rouge), 2 et 4 (bleu), 2 et 5 (vert), 2 et 7 (violet)).
- Saw IV :** 11 individuelles (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 2 et 3 (bleu)).
- Saw V :** 2 en équipe (similaires victimes 3 à 5 (vert et violet)).  
2 individuelles (similaires victimes 1 à 5 (rouge et bleu)).
- Saw VI :** 2 en équipe.  
6 individuelles (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 3 et 4 (bleu), 3, 5 et 6 (vert) et 3, 8, 9, 10,  
11, 12, 13 (violet)).
- Saw : The Final Chapter :** 4 en équipe (similaires victimes 1 à 3 (rouge), 9 et 10 (vert), 9 et 12 (orange)).  
5 individuelles (similaires victimes 4 à 7 (bleu), 9 et 11 (violet), 9 et 13 (rose)).
- Total :** 40 épreuves sont exécutées de façon individuelle.  
12 épreuves sont exécutées en équipe.

## Compilation des résultats (suite)

### Compétences nécessaires à l'épreuve :

- Saw :** Compétences uniquement physiques : 5 fois.  
Compétences physiques et cognitives : 3 fois
- Saw II :** Compétences uniquement physiques : 4 fois.  
Compétences physiques et cognitives : 3 fois (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).
- Saw III :** Compétences physiques et cognitives : 5 fois.  
Compétences uniquement cognitives : 2 fois.  
Aucune compétence sollicitée : à 3 reprises.
- Saw IV :** Compétences uniquement physiques : 4 fois (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 2 et 3 (bleu)).  
Compétences uniquement cognitives : 3 fois.  
Compétences physiques et cognitives : 4 fois.
- Saw V :** Compétences uniquement physiques : 2 fois (similaires victimes 1 à 5, rouge et violet)).  
Compétences physiques et cognitives : 2 fois (similaires victimes 2 à 5 (bleu et vert)).
- Saw VI :** Compétences uniquement physiques : 5 fois (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 3 et 4 (bleu)).  
Compétences uniquement cognitives : 2 fois.  
Aucune compétence sollicitée : 3 fois (similaires victimes 5 et 6 (vert), 8 à 13 (violet)).
- Saw : The Final Chapter :** Compétences uniquement physiques : 11 fois (similaires victimes 1 et 2 (rouge)).  
Aucune compétence sollicitée : 4 fois.
- Total :** **Les compétences uniquement physiques sont sollicitées 31 fois.**  
**Les compétences à la fois physiques et cognitives : sont sollicitées 17 fois.**  
**Aucune compétence sollicitée : à 10 reprises.**  
**Les compétences uniquement cognitives sont sollicitées 7 fois.**

- 
- |  |   |
|--|---|
| <p><b><u>Choix moraux :</u> Saw :</b> 4 choix moraux.<br/>Aucun choix moral : à 4 reprises.</p> <p><b>Saw II :</b> 2 choix moraux.<br/>Aucun choix moral : à 6 reprises.<br/>(similaires victimes 3 à 10 (rouge)).</p> <p><b>Saw III :</b> 6 choix moraux.<br/>Aucun choix moral : à 4 reprises.</p> <p><b>Saw IV :</b> 10 choix moraux.<br/>Aucun choix moral : à 3 reprises.</p> | <p><b>Saw V :</b> 2 choix moraux sont faits.<br/>(similaires victimes 4 et 5 (vert et violet)).<br/>Aucun choix moral : à 2 reprises<br/>(similaires victimes 1 à 5<br/>(rouge et bleu)).</p> <p><b>Saw VI :</b> 6 choix moraux sont faits.<br/>Aucun choix moral : à 5 reprises.<br/>(similaires victimes 5 et 6 (vert),<br/>8 à 13 (violet)).</p> <p><b>Saw : The Final Chapter</b><br/>8 choix moraux.<br/>Aucun choix moral : à 8 reprises.<br/>(similaires victimes 5 à 7 (bleu)).</p> |
|--|---|

**Total :** **38 choix moraux sont faits dans la saga.**  
**Aucun choix moral n'est fait à 32 reprises.**

## Compilation des résultats (suite)

### Conséquences à l'épreuve :

<p><b>Saw :</b> Morts : 4 Autre nature : 3 Aucune conséquence : 1</p> <p><b>Saw II :</b> Morts : 6 Autre nature : 4</p> <p><b>Saw III :</b> Morts : 6 Autre nature : 1 Aucune conséquence : 3</p> <p><b>Saw IV :</b> Morts : 5 Autre nature : 5 Aucune conséquence : 3</p>	<p><b>Saw V :</b> Morts : 3 Autre nature : 2 Aucune conséquence : 9</p> <p><b>Saw VI :</b> Morts : 8 Autre nature : 3 Aucune conséquence : 7</p> <p><b>Saw : The Final Chapter</b> Morts : 9 Autre nature : 4 Aucune conséquence : 5</p>
--	--

**Total :** 41 conséquences à l'épreuve sont la mort.  
22 conséquences à l'épreuve sont de nature autre (blessures corporelles ou autre).  
Il n'y a pas de conséquences à l'épreuve à 28 reprises.

### Survie / mort à l'épreuve :

<p><b>Saw :</b> Morts : 4 Survies : 4</p> <p><b>Saw II :</b> Morts : 6 Survies : 4</p> <p><b>Saw III :</b> Morts : 6 Survies : 4</p> <p><b>Saw IV :</b> Morts : 5 Survies : 8</p>	<p><b>Saw V :</b> Morts : 3 Survies : 11</p> <p><b>Saw VI :</b> Morts : 8 Survies : 10</p> <p><b>Saw : The Final Chapter</b> Morts : 9 Survies : 9</p>
---	--

**Total :** Nombre de survies : 50 fois.  
Nombre de morts : 41 fois.

### Étendue de l'épreuve :

- Saw :** 5 en un bloc (similaires victimes 6 et 7 (rouge)).  
2 sur tout le film.
- Saw II :** 5 en un bloc.  
2 sur tout le film (similaires victimes 3 à 10 (rouge)).
- Saw III :** 4 en un bloc (similaires victimes 2 et 3 (rouge), 2 et 4 (en bleu), 2 et 5 (en vert), 2 et 7 (en violet)).  
2 sur tout le film.
- Saw IV :** 9 épreuves en un bloc (similaires victimes 1 et 2 (rouge)).  
2 épreuves sur tout le film (similaires victimes 2 et 3 (bleu)).
- Saw V :** 4 en un bloc (similaires victimes 1 à 5 (rouge, bleu, vert, violet)).
- Saw VI :** 8 en un bloc (similaires victimes 1 et 2 (rouge), 3 et 4 (bleu), 3, 5 et 6 (vert) et 3, 8, 9, 10, 11, 12, 13 (violet)).
- Saw : The Final Chapter :** 9 en un bloc (similaires victimes 1 à 3 (rouge), 4 à 7 (bleu), 9 et 10 (vert), 9 et 11 (violet), 9 et 12 (orange), 9 et 13 (rose)).

**Total :** 44 épreuves se déroulent en un bloc.  
8 épreuves se déroulent sur tout le film.

## **Annexe 2 : Analyse des règles**

## Saw

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Lawrence Gordon	Tuer Adam avant que le temps ne soit écoulé	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, cassette audio...)	Oui = tout ce qui est montré a une fonction bien précise dans l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = le cadavre se lève soudainement à la fin alors que le réalisateur ne lui a pas accordé de réelle importance.
Adam Stanheight (voir Lawrence Gordon)	Réagir (survivre au docteur Gordon)	Oui	Oui	Oui	Non
Paul Leahy	Trouver le chemin qui mène à la sortie en passant à travers les fils barbelés.	Oui = position spatio-temporelle (retour dans le passé), photographies du cadavre.	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) confirment la fonction de ce qui a été montré.	Oui = les explications de Kerry et Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Mark Wilson	Trouver la combinaison du coffre.	Oui = position spatio-temporelle (retour dans le passé), plan sur les outils de l'épreuve (magnétophone, numéros sur les murs, bougie, morceaux de verre, photographie du coffre).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) confirment la fonction de ce qui a été montré.	Oui = les explications de Jigsaw et le corps calciné de la victime donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Amanda Young	Aller chercher la clé qui lui permettra de se libérer du dispositif installé sur sa mâchoire.	Oui = position spatio-temporelle (retour dans le passé), plans des différentes composantes du dispositif de torture (sangles, minuterie).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) confirment la fonction de ce qui a été montré.	Oui = les explications de Jigsaw et le fait de voir qu'Amanda raconte un événement donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Steven Sing	Trouver la clé qui permettra de libérer Jeff avant que le temps ne soit écoulé.	Oui = corps qui bouge sous un drap, plans des différentes composantes du dispositif de torture (clés, vis, carcan).	Oui = les explications de Jigsaw (en personne) expliquent le but du piège.	Oui = les explications de Jigsaw (en personne) donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi Jeff se trouve-t-il là à ce moment? Pourquoi est-il mis à l'épreuve?
Jeff Ridenhour (voir Steven Sing)	Steven Sing doit trouver la clé qui permettra de le libérer avant que le temps ne s'écoule.	Oui	Oui	Oui	Non
Zep Hindle	Tuer la femme et la fille de Lawrence Gordon.	Oui = plans dans la fenêtre de la maison de Lawrence Gordon.	Oui = le spectateur est en mesure de faire l'hypothèse que l'homme dans la fenêtre tient captives la mère et la fille de Lawrence Gordon.	Oui = les explications de Jigsaw données à Lawrence Gordon donnent (au spectateur) la possibilité de prédire que le tortionnaire devra tuer la mère et la fille si le docteur ne tue pas Adam à temps.	Non = la faute du personnage n'est pas révélée. Pourquoi Zep est-il mis à l'épreuve?

Application des règles du cinéma narratif dans les épreuves de *Saw*.

## Saw II

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Michael Marks	Trouver la clé qui le libérera du masque dont il est prisonnier.	Oui = plan du téléviseur, du visage ensanglanté et zooms avant sur les composants du dispositif de torture (masque, œil ensanglanté).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) confirment la fonction de ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Eric Matthews	Écouter et discuter avec Jigsaw assez longtemps, ce qui lui permettra de retrouver son fils.	Oui = images des caméras de surveillance.	Oui = les explications de Jigsaw (en personne) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi Daniel est-il caché depuis le début alors que l'épreuve aurait très bien pu se dérouler en temps réel?
Gus Colyard	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	Oui = plans des outils pour l'épreuve (magnétophone, bouche d'aération).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve. De plus, pourquoi un revolver se trouve-t-il derrière la porte alors qu'il n'a pas été mis en évidence auparavant?
Obi Tate	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique (aller chercher les seringues d'antidote dans la fournaise).	Oui = plan des outils importants pour l'épreuve (fournaise, seringues, inscription).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée. De plus, pourquoi la porte de la fournaise se ferme-t-elle lorsqu'il tire sur la seringue?
Amanda Young	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique (aller chercher l'antidote dans un bain de seringues).	Oui = étonnement de Daniel lorsqu'il regarde le lit.	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée. De plus, pourquoi avoir changé de personnage pour exécuter l'épreuve?
Addison Corday	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique. (prendre l'antidote dans une boîte de verre).	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (cube de verre, zooms avant sur la seringue d'antidote).	Oui = tout est montré clairement, le spectateur peut déduire le fonctionnement de l'épreuve.	Oui = le spectateur est en mesure de prédire la suite de l'action grâce à ce qui lui est montré.	Non = la faute n'est pas mentionnée, rien n'est expliqué et le piège est totalement inutile (prétexte à la mise en scène d'un dispositif).
Xavier Chavez	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, bouche d'aération).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi avoir changé de personnage (Amanda) pour l'épreuve du bain de seringues?
Jonas Singer	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, bouche d'aération).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.
Daniel Matthews	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, bouche d'aération).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.
Laura Hunter	Trouver l'antidote contre le gaz neurotoxique.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, bouche d'aération).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.

## Saw III

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Lynn Denlon	Maintenir Jigsaw en vie jusqu'à temps que Jeff ait terminé les tests.	Oui = plans du collier à balles.	Oui = les explications de Jigsaw et Amanda (en personne) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction de ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw et Amanda donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = tout est expliqué à la fin du film.
Jeff Denlon	<p>1- Aller chercher la clé qui libérera Danika de ses chaînes.</p> <p>2- Aller chercher la clé qui libérera le juge de son collier.</p> <p>3- Aller chercher la clé qui libérera Timothy du piège dont il est prisonnier.</p> <p>4- Choisir de tuer Jigsaw ou de lui pardonner.</p>	<p>1- Oui = plans de Danika enchaînée.</p> <p>2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, juge enchaîné, fournaise, porcs).</p> <p>3- Oui = plans du dispositif de torture (plan d'ensemble, pieds et mains transpercés).</p> <p>4- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (instruments de torture).</p>	<p>1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction de ce qui est montré.</p>	<p>1- Oui = les explications de Jigsaw et Amanda donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).</p> <p>2 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).</p>	<p>1 et 2 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.</p> <p>3- Non = pourquoi est-ce le juge qui reçoit la balle de revolver? De plus, pourquoi Jeff n'a-t-il jamais trouvé le cadenas?</p> <p>4- Non = pourquoi Jeff tue-t-il Jigsaw alors qu'il a dit qu'il lui pardonnait?</p>
Danika Scott (voir Jeff Denlon)	Jeff doit aller chercher la clé qui la libérera de ses chaînes.	Oui	Oui	Oui	Oui
Juge Halden (voir Jeff Denlon)	Jeff doit aller chercher la clé qui le libérera de son collier.	Oui	Oui	Oui	Oui
Timothy Young (voir Jeff Denlon)	Jeff doit aller chercher la clé qui libérera du piège dont il est prisonnier.	Oui	Oui	Oui	Non
Amanda Young	Tester sa volonté de maintenir quelqu'un en vie.	Non = ne met pas l'attention sur Amanda en tant que victime (le réalisateur triche).	Non = le spectateur ne peut émettre d'hypothèses pour Amanda, car il ne sait pas qu'elle est mise à l'épreuve.	Non = le spectateur ne peut prédire que l'épreuve était, en réalité, pour Amanda.	Oui = tout est expliqué à la fin du film.

Application des règles du cinéma narratif dans les épreuves de *Saw III*.

## Saw IV

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Trevor	Se libérer de ses chaînes avant qu'il n'étouffe.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (yeux et bouche cousue, dispositif de torture, outils tranchants).	Oui = tout est montré clairement, le spectateur peut déduire le fonctionnement de l'épreuve.	Oui = le spectateur est en mesure de prédire la suite de l'action grâce à ce qui lui est montré.	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.
Art Blank	1- Se libérer de ses chaînes avant qu'il n'étouffe.  2- Rester vivant jusqu'à la fin de l'épreuve de Daniel Rigg.	1- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (yeux et bouche cousue, dispositif de torture, outils tranchants).  2- Oui = explications d'Art Blank.	1- Oui = tout est montré clairement, le spectateur peut déduire le fonctionnement de l'épreuve.  2- Oui = les explications d'Art Blank (en personne) expliquent les tenants de l'épreuve.	1- Oui = le spectateur est en mesure de prédire la suite de l'action grâce à ce qui lui est montré.  2- Oui = les explications d'Art Blank donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 et 2 : Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.
Eric Matthews	Rester vivant jusqu'à la fin de l'épreuve de Daniel Rigg et choisir s'il le tue ou non.	Oui = explications d'Art Blank et intentions (il le relève sur le bloc de glace).	Oui = les explications d'Art Blank (en personne) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment le rôle de ce qui est montré.	Oui = les explications d'Art Blank donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.
Daniel Rigg	1- Décider s'il sauve Brenda et doit trouver la combinaison.  2- Laisser Ivan prendre sa décision sur le sacrifice qu'il doit faire.  3- Décider s'il donne la clé à Morgan pour la sauver.  4- Sauver Mark Hoffman et Eric Matthews.	1- Oui = plans sur le dispositif de torture.  2- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (instruments de torture et messages papiers de Jigsaw).  3- Oui = plans de Morgan enchaînée.  4- Oui = plans d'une caméra de surveillance.	1 à 3 : Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.  4- Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve.	1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 à 4 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Brenda	Tuer l'agent Rigg si elle ne veut pas aller en prison.	Oui = plan sur Brenda qui prend un couteau.	Oui = le spectateur se doute que le couteau est pour tuer Rigg.	Oui = le spectateur est en mesure de prédire que Brenda prend le couteau pour tuer Rigg.	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Ivan Landsness	Décider s'il sacrifie son corps ou ses yeux.	Oui = plans sur les photos des sévices et sur les instruments de torture.	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi ses membres sont-ils arrachés alors qu'il a choisi de sacrifier seulement ses yeux?
Morgan	Tuer son mari pour assurer sa survie.	Oui = position spatio-temporelle (retour dans le passé), plans sur ses blessures corporelles.	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.

## *Saw IV* (suite)

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Lindsey Perez	Faire le bon choix.	Oui = plans de la poupée.	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = il n'est pas cohérent que la bombe n'ait pas été montrée auparavant.
Cecil Adams	Pousser des couteaux avec son visage.	Oui = plans sur le dispositif de torture.	Oui = les explications de Jigsaw (en personne) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi Cecil tombe-t-il de sa chaise alors qu'il n'a pas terminé l'épreuve? De plus, pourquoi tombe-t-il dans des fils barbelés alors qu'ils n'ont pas été montrés auparavant?

Application des règles du cinéma narratif dans les épreuves de *Saw IV*.

## Saw V

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Ashley Kazon	Aller chercher la clé qui la libérera de son collier.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture, clés et lames).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Charles Saumn	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier.  2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel.	1- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture, clés et lames). 2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve tunnels et bords de verre).	1 et 2 : Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	1 et 2 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 et 2 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Luba Gibbs	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier.  2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel.  3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte.	1- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture, clés et lames). 2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (tunnels et bords de verre). 3- Oui = plan des outils importants pour l'épreuve (serrures, fils électriques).	1 à 3 : Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	1 à 3 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 à 3 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Brit Steddison	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier.  2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel.  3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte.  4- Remplir le bocal de sang.	1- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture, clés et lames). 2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (tunnels et bords de verre). 3- Oui = plan des outils importants pour l'épreuve (serrures, fils électriques). 4- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (bacs, ouvertures, lame d'une scie).	1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 à 4 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Mallick Scott	1- Aller chercher la clé qui le libérera de son collier.  2- Trouver une clé qui lui permettra de se réfugier dans un tunnel.  3- Désactiver les cinq circuits électriques qui alimentent les serrures de la porte.  4- Remplir le bocal de sang.	1- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture, clés et lames). 2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (tunnels et bords de verre). 3- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (serrures, fils électriques). 4- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (bacs, ouvertures, lame d'une scie).	1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	1 à 4 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.

## Saw VI

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Eddie	Mettre le plus de chair possible dans la balance.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture et outils tranchants).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Simone	Mettre le plus de chair possible dans la balance.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (dispositif de torture et outils tranchants).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
William Easton	<p>1- Respirer le moins possible.</p> <p>2- Décider s'il sacrifie Allen ou Addie.</p> <p>3- Aider Debbie à trouver le chemin qui lui permettra de trouver la clé pour sortir.</p> <p>4- Choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.</p>	<p>1- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (soufflet d'air et dispositif de torture).</p> <p>2- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (inscriptions, poignées de métal, les victimes avec une corde au cou).</p> <p>3- Oui = plans des outils importants pour l'épreuve dispositif attaché au corps de Debbie et plans sur les grillages.</p> <p>4- Oui = voix au loin, plans des outils importants de l'épreuve (carrousel, carabine, boîte de métal).</p>	<p>1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur, poupée, magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.</p>	<p>1 à 4 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).</p>	<p>1- Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.</p> <p>2- Non = la faute du personnage n'est pas mentionnée au spectateur lors de l'épreuve.</p> <p>3 et 4 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.</p>
Hank (voir William Easton)	Respirer le moins possible.	Oui	Oui	Oui	Oui
Addie (voir William Easton)	William doit décider s'il sacrifie Allen ou Addie.	Oui	Oui	Oui	Non
Allen (voir William Easton)	William doit décider s'il sacrifie Allen ou Addie.	Oui	Oui	Oui	Non
Debbie (voir William Easton)	Sortir de la cage et prendre la clé dans le ventre de William.	Oui	Oui	Oui	Oui
Aaron (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui
Emily (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui
Gena (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui
Josh (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui
Shelby (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui
Dave (voir William Easton)	William doit choisir lequel de ses employés il va laisser vivre.	Oui	Oui	Oui	Oui

## *Saw VI* (suite)

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Tara	Décider si elle tue William Easton.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (bidon d'acide, mécanisme avec poignée).	Oui = les explications de Jigsaw (téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.
Pamela Jenkins	Être témoin de la mort de son frère.	Oui = plans des outils importants pour l'épreuve (magnétophone, bidon d'acide).	Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone) expliquent les tenants de l'épreuve.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.

Application des règles du cinéma narratif dans les épreuves de *Saw VI*.

## *Saw : The Final Chapter*

<b>Victimes</b>	<b>Épreuve(s)</b>	<b>Règle de l'attention</b>	<b>Règle de la signification</b>	<b>Règle de la configuration</b>	<b>Règle de la cohérence</b>
Brad	Choisir qui va mourir : Ryan ou Dina?	Oui = plans sur les outils importants de l'épreuve (espace de verre et dispositif de torture).	Oui = les explications de Jigsaw (poupée) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Non = pourquoi Brad et Ryan sont-ils mis à l'épreuve alors que la personne fautive est, en réalité, Dina?
Ryan (voir Brad)	Choisir qui va mourir : Brad ou Dina?	Oui	Oui	Oui	Non
Dina (voir Brad)	Brad et Ryan doivent choisir qui meurt : l'un d'eux ou Dina?	Oui	Oui	Oui	Non
Evan	Se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	Oui = plans du corps d'Evan collé au siège de la voiture, plans sur les dispositifs de torture des autres victimes.	Oui = les explications de Jigsaw (cassette audio) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.	Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).	Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, tout clair, début et une fin bien délimitée.
Dan (voir Evan)	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	Oui	Oui	Oui	Oui
Kara (voir Evan)	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	Oui	Oui	Oui	Oui
Jake (voir Evan)	Evan doit se décoller de son siège et pousser un levier pour sauver Dan, Jake et Kara.	Oui	Oui	Oui	Oui
Sydney	Tuer son conjoint	Oui = voix de Sydney + position spatio-temporelle (retour dans le passé).	Oui = tout est montré clairement, le spectateur peut déduire le fonctionnement de l'épreuve.	Oui = le spectateur est en mesure de prédire la suite de l'action grâce à ce qui lui est montré.	Non = Sydney est mise à l'épreuve alors que c'est son mari qui est coupable.
Bobby Dagen	<p>1- Se libérer d'une cage sans tomber sur les pointes de métal.</p> <p>2- Sortir la clé de la gorge de Nina et doit ouvrir le cadenas pour la libérer.</p> <p>3- Il doit maintenir des tuyaux de métal en place avec ses épaules.</p> <p>4- Il doit guider Cale et doit lui donner la clé qui le libérera de son collier.</p> <p>5- Il doit arracher deux de ses dents pour trouver la combinaison de la porte.</p> <p>6- Il doit brancher deux prises avec des crochets entrés dans ses muscles pectoraux.</p>	<p>1- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (poignée, cage).</p> <p>2- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (magnétophone, évaluateur de son, fil, visage de Nina).</p> <p>3- Oui = plans du dispositif de torture.</p> <p>4- Oui = plan d'ensemble de la pièce, plan du dispositif de torture et du magnétophone.</p> <p>5- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (fiche dentaire, pince).</p> <p>6- Oui = plans des outils importants de l'épreuve (dispositif de torture, fils électriques, crochets).</p>	<p>1- Oui = tout est montré clairement, le spectateur peut déduire le fonctionnement de l'épreuve.</p> <p>2 à 6 : Oui = les explications de Jigsaw (magnétophone, poupée, téléviseur) expliquent les tenants de l'épreuve et confirment la fonction ce qui est montré.</p>	<p>1- Oui = le spectateur est en mesure de prédire la suite de l'action grâce à ce qui lui est montré.</p> <p>2 à 6 : Oui = les explications de Jigsaw donnent (au spectateur) la possibilité de prédire l'action à venir (épreuve).</p>	<p>1 à 5 : Oui = faute bien déterminée, volonté de conscientisation, l'épreuve forme un tout clair, avec un début et une fin bien délimités.</p> <p>6- Non = il n'est pas cohérent que Joyce fasse partie de l'épreuve puisqu'elle ne savait rien du mensonge de Bobby (contrairement aux autres victimes).</p>

## *Saw : The Final Chapter (suite)*

<u>Victimes</u>	<u>Épreuve(s)</u>	<u>Règle de l'attention</u>	<u>Règle de la signification</u>	<u>Règle de la configuration</u>	<u>Règle de la cohérence</u>
Nina (voir Bobby Dagen)	Bobby doit sortir la clé de sa gorge et doit ouvrir le cadenas pour la libérer. Elle ne doit pas crier.	Oui	Oui	Oui	Oui
Suzanne (voir Bobby Dagen)	Bobby doit maintenir des tuyaux de métal en place avec ses épaules afin de la libérer.	Oui	Oui	Oui	Oui
Cale (voir Bobby Dagen)	Bobby doit le guider et doit lui donner la clé qui le libérera de son collier.	Oui	Oui	Oui	Oui
Joyce (voir Bobby Dagen)	Bobby doit brancher deux prises avec des crochets entrés dans ses muscles pectoraux.	Oui	Oui	Oui	Non

Application des règles du cinéma narratif dans les épreuves de *Saw : The Final Chapter*.