

L'AFFICHE : Les promesses de la peur

Regarde attentivement l'affiche du film (projection / reproduction dans le cours).

Avant même de voir le film, que **promet** cette image au spectateur ?

⇒ **De combien de parties est composée l'affiche ? Qu'annoncent ces parties sur l'histoire du film et son genre ? Quel est le sens des couleurs dominantes ?**



💡 A retenir !

- L'affiche n'est pas seulement une illustration. Elle **fabrique l'attente** du spectateur en combinant signes visuels (couleurs, visages, ombres) et **promesse émotionnelle** : la terreur, mais aussi la curiosité. Les producteurs utilisent des signes immédiatement reconnaissables pour faire naître la peur et la curiosité du spectateur.

Une ambiance expressionniste entre ombre et lumière

L'héritage de l'expressionnisme allemand

James Whale s'inspire directement du **cinéma expressionniste** des années 1920 (notamment *Nosferatu* de Murnau et *Le Cabinet du Dr Caligari* de Wiene*) pour créer une ambiance inquiétante et préfigurer l'apparition du monstre.

1. Une esthétique de la déformation

⇒ Comment sont les décors ? Pourquoi ?

- Les **angles inclinés**, les **ombres portées** et les **décors distordus** traduisent visuellement la folie du savant et la nature anormale de sa création.
- Le laboratoire de Frankenstein devient un prolongement de son esprit : un espace mental.
- L'ombre du monstre, projetée sur le mur avant lui, rappelle *Nosferatu* : la peur naît de la **déformation** et non de la vision directe. Son ombre déformée précède son corps : référence à *Nosferatu*.

2. Une lumière qui juge

⇒ Comment est la lumière ? Pourquoi ?

- Whale utilise des **contrastes violents** entre zones d'ombre et de lumière, ce qu'on appelle le **clair-obscur expressionniste**. La lumière révèle le monstre mais aussi le condamne : il est "vu" avant d'être compris. Le visible devient la punition du monstrueux.

La bande sonore : une peur sans musique

Whale refuse toute musique extra-diégétique dans cette scène. L'horreur vient du réalisme du son : les éclats de tonnerre remplacent l'orchestre. Contrairement à l'idée reçue, Whale n'utilise presque aucune musique : seuls les génériques et la scène de mariage sont accompagnés d'un thème diégétique (entendu dans le monde du film). **Toute l'émotion passe par les sons concrets, les silences et les bruitages.**

Vocabulaire sonore	
Son in	Son dont la source est visible à l'image (ex : un personnage parle, une porte claque)
Son off	
Bruitages	Sons créés artificiellement pour renforcer le réalisme ou l'émotion (pas, craquements, cris...)
Crescendo sonore	
Musique diégétique	Son appartenant à l'univers du film (dialogues, bruits du décor, radios...)
Musique extra-diégétique	

⇒ Quel rôle joue la bande son ?

Dans *Frankenstein* (1931), la bande sonore joue un rôle essentiel dans la construction du monstrueux – d'autant que le film se situe à la charnière entre cinéma muet et cinéma parlant. **Le cri du savant (« It's alive! ») devient un moment de naissance sonore du cinéma d'horreur : le monstre naît dans le bruit avant même d'être vu.**

⇒ Comment peut-on qualifier le cri du monstre ?

Le cri du monstre n'est pas un cri d'agression mais de peur : il révèle une humanité refoulée. Paradoxalement, c'est lui qui a peur de la lumière, de l'exposition au regard. Whale inverse ici le schéma classique du monstre menaçant : le spectateur éprouve la compassion avant la terreur.

1. Les sons du laboratoire : la naissance mécanique du vivant

Le monstre naît donc d'un bruit du monde, pas d'une mélodie : c'est une créature de la technique. La séquence d'animation (00:18:00 – 00:25:21) associe :

- Le **grondement du tonnerre** et les **machines électriques** : sons amplifiés et syncopés, rappelant le vacarme industriel.
- Le **souffle du vent**, les **éclats de voix**, les **grésillements** créaient un environnement sonore surhumain, quasi divin.
- Le moment où la créature bouge pour la première fois est accompagné d'un silence suspendu, avant le cri du savant.

2. Les sons du corps monstrueux

Le bruit du monstre lui-même n'est pas un cri démoniaque, mais une série de souffles, de gémissements, de pas lourds.

⇒ Comment ces sons traduisent-ils la "naissance" du monstre ? Que disent-ils sur lui ?

Ces sons expriment sa difficulté à exister : il respire trop fort, marche trop fort, ne maîtrise pas son corps. Dans la scène où il rencontre la lumière, les sons sont désynchronisés, comme s'il appartenait à un autre espace acoustique que les humains. Le monstre fait entendre l'inhumanité par l'excès sonore. Il incarne une parole impossible, celle du corps qui voudrait dire "je suis vivant" mais que le langage rejette.

FOCUS - Le bruits des monstres : une signature sonore du cinéma d'horreur

🔊 Pourquoi les monstres font-ils du bruit ?

Le son est l'un des moyens les plus puissants pour donner une existence aux monstres. Du **cri de Godzilla** (fabriqué en frottant un gant de cuir sur une contrebasse) au **murmure d'E.T.**, chaque créature possède une **voix-signature** qui exprime son rapport au monde.

Les fonctions du cri monstrueux :

Dans *Frankenstein*, ce principe fondateur s'incarne : le premier son de vie, c'est le cri du savant, pas celui de la créature. Mais dans les films ultérieurs, comme *Godzilla* (Honda, 1954) ou *E.T.* (Spielberg, 1982), le son du monstre devient **un langage émotionnel**, un moyen de communication entre le non-humain et l'humain.

Quelques exemples de bruits monstrueux célèbres


Comparaison d'écoute : la palette sonore du monstrueux				
Film	Type de son	Origine du bruit	Effet sur le spectateur	Signification
<i>Frankenstein</i> (1931)	Bruits mécaniques, orages, souffle du vent, cris humains / gémissements / cri de peur et d'angoisse.	Sons concrets : machines, électricité amplifiée, tonnerre / voix de l'acteur	Empathie pour la créature	Le monstre victime de la folie technologique humaine et de la transgression (création prométhéenne)
<i>Godzilla</i> (1954)	Cri métallique, grave, strident	Instrument modifié (gant de cuir sur contrebasse)	Catastrophe, puissance mythique	Monstre de l'ère nucléaire ; trauma historique visible dans le son
<i>E.T.</i> (1982)				
<i>The Host</i> (2006)	Mélange animal-industriel, cris distordus	Mix organique + numérique : porcs, métal frotté, échos de tunnel	Malaise écologique, peur mêlée de compassion	Monstre issu de la pollution : son hybride → critique environnementale
<i>Alien</i> (1979)				
<i>Premier Contact</i> (<i>Arrival</i> , 2016)	Sons graves, langoureux, vibrants (type baleine) ; infrabasses, résonances	Enregistrements sous-marins, chants de baleine, sons ralentis	Mystère, respect, vertige ; sentiment d'altérité pacifique	Communication non humaine ; le son devient langage, temps et pensée



A retenir !

- *Frankenstein* joue sur la tension entre silence et bruit. Le son **fabrique la peur** autant que l'image.
- Les **bruitages** deviennent le langage du monstre, reflet de son **humanité empêchée**.
- L'influence du **gothique** (le sacré et la démesure) et de **l'expressionnisme** (la déformation et l'ombre) se rejoint dans une même idée : la peur, au cinéma, est un art du contraste.
- Le **son** crée l'existence du monstre avant même l'image.
- Le **bruit** devient **langage** : il raconte la peur, la solitude, ou la colère.


Analyse de séquence : l'apparition sonore du monstre

 **Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)** - Extrait : 01:00:00 – 01:06:00 ("T-Rex Attack") Pourquoi Spielberg choisit-il de faire entendre le T-Rex avant de le montrer ?


- Utilisation du silence et du hors-champ sonore : l'attente crée la peur.
- Verre d'eau qui tremble : visualisation du son.
- Mix du rugissement : bébé éléphant + tigre + alligator + voix humaine ralentie.
- Le son fait exister le monstre avant l'image, renforçant la tension dramatique. L'écoute précède la vision : le spectateur imagine avant de savoir.

 **E.T. (Spielberg, 1982)** - 00:25:00 – 00:30:00 (Elliott découvre E.T. dans le jardin) Qu'est-ce que le son d'E.T. révèle de sa nature ?

- Sons diégétiques : feuillages, souffle, respiration.
- Bruit de la créature : mélange de raton laveur, furet, chimpanzé et souffle humain (Debra Winger).
- L'étrangeté du son suscite la curiosité plutôt que la peur.
- Le son exprime sa vulnérabilité : c'est un monstre "humain", doux et apeuré. L'écoute fait naître l'empathie avant la vue.

 **Godzilla (Honda, 1954)** - 00:27:00 – 00:31:00 (premier cri du monstre, hors-champ puis apparition) Comment ce son traduit-il la nature de Godzilla ?

- Cri produit en frottant un gant de cuir enduit de résine sur une contrebasse.
- Son hybride : mi-métallique, mi-animal → monstre nucléaire.
- Le cri devient le symbole d'une catastrophe humaine.
- Le son n'est pas "organique" mais métallique : il signale la créature comme résultat de la technique et de la guerre.


 **Premier Contact (Denis Villeneuve, 2016)** - 00:50:00 – 00:55:00 (premier contact sonore avec les Heptapodes) Comment la bande-son exprime-t-elle une intelligence étrangère mais sensible ?

- Sons graves et lents inspirés du chant des baleines, mixés avec des enregistrements sous-marins.
- Lenteur, profondeur, résonance : langage non humain mais émotionnel.

Le son devient une forme de parole. On ne comprend pas le langage, mais on ressent une émotion : la communication passe par le rythme et la vibration.

Ne pas montrer le monstre : susciter la curiosité, peur et désir de voir

À l'opposé, une autre stratégie très efficace consiste à retenir l'apparition du monstre, à ne le montrer que par fragments ou à suggérer sa présence par le son, l'ombre ou le hors-champ. L'imagination du spectateur comble alors les manques, rendant la peur encore plus intense. C'est la méthode choisie par Ridley Scott dans *Alien* (1979) : le xénomorphe apparaît rarement en entier, mais chaque surgissement, chaque bruit, chaque silhouette furtive accroît la tension. Spielberg adopte la même logique dans *Jaws* (1975), où le requin n'est pas montré pendant une grande partie du film.

 **Exemple : Alien (Ridley Scott, 1979)** - Analyse de séquence : Dallas dans les conduits d'aération (≈ 1h05-1h10)

- Qu'est-ce qui génère la peur dans cette scène ?

- Caméra subjective → immersion dans l'angoisse.
- Écran radar → anticipation dramatique.
- Le monstre est rarement visible en entier. Il est fragmenté, suggéré, fondu dans l'ombre et les décors métalliques. → L'attente et le hors-champ fabriquent la terreur. L'absence de monstration prépare le surgissement, et que la peur naît de l'attente plus que de la vision directe.

