

Le fantastique au cinéma : le film de fantôme entre visible et invisible. Codes et subversions.

Les genres cinématographiques, de la production à la réception (Émotion(s) / Motifs et représentation)



*Identifier les codes esthétiques, les éléments récurrents du film fantastique de fantôme, aussi bien sur le plan narratif, esthétique que thématique.
*Comparer le traitement des apparitions fantomatiques (effets spéciaux ou absence d'effet ?)
*Comprendre l'évolution des codes et leur subversion selon les cultures (cinéma occidental, japonais) et les époques (cinéma classique, contemporain)

I

Définir le fantastique au cinéma et le film de fantôme

1. Qu'est-ce que le fantastique ?

Le fantastique, selon le théoricien **Tzvetan Todorov**, repose sur une situation précise :

Le spectateur (et souvent le personnage principal) hésite entre une explication **rationnelle** et une explication **surnaturelle** (magique, irrationnelle, inexpliquée) des événements.

⚠ Le fantastique est donc un **moment d'incertitude**.

Dès qu'on bascule totalement vers une explication rationnelle, on entre dans l'**étrange** ; si l'explication est surnaturelle, on passe au **merveilleux**.

 **Analyse de l'ouverture de "The Eternal Daughter" (Joanna Hogg, 2022, 96 min)**

Dans **The Eternal Daughter**, la scène d'ouverture installe immédiatement une atmosphère spectrale car il reprend des codes qui ont été établis par l'histoire du cinéma. Par quels procédés cinématographique le film parvient-il à nous ressentir une présence fantomatique sans figurer de fantôme ?



1. Le film de fantôme

Le **film de fantôme** est un sous-genre du fantastique, où l'apparition spectrale (un revenant, une présence invisible ou un esprit) vient **perturber l'ordre des vivants**.



Comment ?

- Il met en scène des ...
- Il joue sur une atmosphère de...
- Il interroge

II

Origines et codification du fantastique au cinéma

1. Les débuts : Méliès et l'invention du cinéma fantastique

Comment fait-il surgir des spectres ?
Comment sont-ils figurés ? Quels effets et émotions cherchent-ils ?



Le Manoir du Diable (1896) de Georges Méliès.



2. L'expressionnisme allemand : ombres et inquiétante étrangeté

Dans les années 1920, le cinéma allemand invente une esthétique qui influence durablement le fantastique.

Le Cabinet du Docteur Caligari (Robert Wiene, 1920)

→ L'histoire d'un somnambule manipulé installe un doute : réalité ou délire psychotique ?

 Quels éléments (ombres, cadrage, lumière) contribuent à créer une ambiance inquiétante ?

Nosferatu (F. W. Murnau, 1922)

→ Première grande figure vampirique du cinéma.
→ Le comte Orlok est associé à la peste : le vampire devient métaphore de la mort et de la contagion.

3. Le Hollywood classique et les monstres Universal

Dans les années 1930, le cinéma fantastique passe par Hollywood et ses studios. Ces films mettent en place les **archétypes du monstre** (vampire, créature, loup-garou, momie) qui nourriront le cinéma fantastique et horrifique jusqu'à aujourd'hui.

Frankenstein (James Whale, 1931)

→ Créature monstrueuse fabriquée par l'homme.
→ Questionne les limites de la science et la peur de la transgression.

Dracula (Tod Browning, 1931)

→ Installe la figure du vampire aristocratique, séducteur et inquiétant.

3. L'horreur psychologique et la modernité (Kubrick, 1980)

Avec **Shining (Stanley Kubrick, 1980)**, le film fantastique bascule vers une terreur psychologique :

→ Le décor (l'hôtel Overlook) devient un **personnage à part entière**, lieu hanté par son passé.
→ Le film joue sur l'**ambiguïté** : Jack est-il possédé par les fantômes ou par sa propre folie ?

Shining (Stanley Kubrick, 1980)

 Quels procédés ciné contribuent à créer une atmosphère oppressante ?

II

Spécificités des codes du film de fantôme

1. Figuration du fantôme

Le fantôme palpable / impalpable ?

 **The Ghost and Mrs. Muir** (Joseph L. Mankiewicz, 1947, 104 min)

 **La Chute de la maison Usher** (Jean Epstein, 1928, 66 min)

 **Les Trois Lumières** (1921), Fritz Lang

Le seuil ou l'espace de l'entre-deux mondes de l'apparition

 **Les Contes de la lune vague après la pluie** (Kenji Mizoguchi, 1953) Séquence lac (22-26mn)

 **The Fog** (John Carpenter, 1980, 89 min)

 Par quels procédés ciné le fantôme est-il figuré chez Epstein et Mankiewicz ?

 Comment l'irruption du fantastique et le fantôme est-elle préfigurée ?

Les éléments qui construisent l'atmosphère fantastique

Narratif	- Hésitation entre rationalité et surnaturel car irruption de l'inexplicable - Personnage témoin d'une présence invisible - Secret lié au passé / trauma enfoui - Lieux oppressants : maisons isolées, ruines, cimetières - Refus / Acceptation du deuil
Esthétique (image, mise en scène)	- Clair-obscur, contrastes lumière/ombre - Mouvements de caméra lents, travelling inquiétants - Profondeur de champ pour jouer sur la perception - Usage du hors-champ visuel - Jump-scare
Sonore	- Silences pesants - Bruits isolés (craquements, souffles, chuchotements) - Musique angoissante + aiguë - Usage du hors-champ sonore

IV

Dilution du fantastique dans d'autres genres

Comment certains cinéastes, notamment dans le cinéma contemporain, reprennent les codes du genre pour les transformer, les subvertir, les déjouer ou s'en jouer ?

Le cinéma fantastique a posé les bases visuelles et narratives des films de fantômes, avec des codes bien établis. Les cinéastes contemporains dépassent souvent ces conventions pour créer une expérience sensorielle troublante, où le fantôme devient une force invisible qui contamine la réalité..

Le fantôme comme obsession d'un amour passé

 **Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958, 128 min) - Scène de la transformation de Judy en Madeleine**

Hitchcock joue ici avec le motif du fantôme en proposant une héroïne qui devient un spectre aux yeux du protagoniste. L'obsession du héros pour une femme disparue se manifeste par une mise en scène spectrale lorsque Judy se change pour ressembler à l'amour passé de son amant Scottie.

 Comment ?



Le fantôme parodique

 **Beetlejuice (Tim Burton, 1988) La scène où Adam et Barbara Maitland tentent de se déguiser en fantômes (00:30:10 - 00:33:45)**

Dans Beetlejuice, Tim Burton détourne les codes classiques du film de fantôme en les abordant sous un angle burlesque et caricatural.

 Comment ?



Focus sur le film de fantôme japonais : l'héritage du kaidan (récits de fantômes) et son influence sur le yūrei eiga

Le **yūrei eiga**, ou film de fantômes japonais, trouve ses racines dans la tradition folklorique et le **kaidan** (récits de fantômes japonais). Ce genre se distingue par le principe du retour du spectre vengeur, marqué par un passé tragique. Il représente également parfois un élément. Les yūrei sont représentés avec des longs cheveux noirs, une longue robe blanche, flottants car ils n'ont pas de pieds, transparents et serpentants comme de la fumée.

La vague de la J-Horror

Au Japon, à la fin des années 1990, la J-Horror reprend les codes des **yūrei en faisant** naître le sentiment d'effroi par l'irruption de l'étrange dans la banalité du monde **urbain**. **Ring (1998) de Hideo Nakata**, exploite ainsi des motifs et l'esthétique du kaidan. Le film suit une journaliste, Reiko Asakawa, qui enquête sur une mystérieuse VHS maudite : toute personne la visionnant meurt sept jours plus tard. Cette narration s'ancre dans une atmosphère anxiogène, où le surnaturel s'immisce progressivement dans la réalité. Loin des jump scares classiques, *Ring* privilégie une montée en tension lente et oppressante, caractéristique de la J-Horror.



Maruyama Ōkyo, (1750-1780), *Le Fantôme d'Oyuki*, collection privée



Tsukioka Yoshitoshi (c. 1865), *Shimobe Fudesuke et le fantôme de la femme dans la cascade*, gravure sur bois, 34,6 x 23,6 cm, Los Angeles County Museum of Art



Katsushika Hokusai, *Sara yashiki (Le Manoir des assiettes)*, vers 1831-1832, Gravure sur bois, 26,4 x 19 cm, Coll. Minneapolis Institute of Arts
Une créature au regard mélancolique surgit d'un puits ; sa silhouette serpente dans l'air comme les volutes de fumée qui s'échappent de sa pipe. Sa longue chevelure noire couvre ses grosses épaules constituées d'assiettes de porcelaine. Il s'agit du spectre d'Hōkoku, une servante tuée pour avoir cassé un plat et qui revient hanter les habitants de la maison



Analyse de séquence de la sortie de la télévision de *Ring* (Hideo Nakata, 1998, 96 minutes) > Extrait : 01:30:20 - 01:32:10

La séquence de l'apparition de Sadako marque l'apogée de *Ring*. Ryūji, seul chez lui, voit son téléviseur s'allumer : une silhouette sort d'un puits et s'avance d'une démarche saccadée avant de traverser l'écran pour envahir le réel. La mise en scène – image granuleuse, lumière blafarde, montage ralenti et silence oppressant – renforce l'effet spectral et installe un malaise croissant.

Sadako incarne l'« onryō », esprit vengeur du **kaidan**, mais sa force tient à sa capacité à franchir les frontières entre morts et vivants, matérialisant l'irruption du passé dans le présent. Cette scène révèle l'originalité de la J-Horror, qui privilégie une **terreur psychologique** fondée sur l'attente et la menace diffuse, plutôt que sur la surenchère visuelle ou la violence explicite caractéristique du cinéma d'horreur occidental.

Fantôme-miroir : métaphore des problèmes sociaux

 **Kiyoshi Kurosawa, *Kairo*, 2001, 118 min.**

Contrairement à Nakata, Kiyoshi Kurosawa ne met pas en scène des fantômes vengeurs, mais des figures insaisissables, pour figurer la désagrégation du lien social. Dans *Kairo* (2001), les spectres n'ont pas pour but de hanter, mais d'exprimer un isolement profond et une passivité angoissante, à l'image d'une société en train de s'effacer.

L'utilisation du flou et du surcadrage renforce cette idée de dissolution progressive. Le fantôme révélé par l'usage du flou, du surcadrage et de la profondeur de champ Kurosawa **surcadre** ses personnages à travers des éléments architecturaux, des écrans d'ordinateurs ou des reflets, renforçant l'idée d'un enfermement progressif tout en créant des espaces de transition entre le réel et l'au-delà. **Les transitions entre zones de netteté et de flou** participent à la manifestation des fantômes, illustrant la manière dont l'image cinématographique elle-même manipule la perception du réel.

Le fantôme comme métaphore de la solitude et l'isolement des sociétés contemporaines

Le film métaphorise une société en crise, marquée par l'isolement affectif et la déconnexion entre les individus.



...et des catastrophes historiques passées : l'ombre d'Hiroshima

Les silhouettes laissées sur les murs renvoient à l'imagerie de Hiroshima, faisant de *Kairo* une méditation sur la mémoire collective et les traumatismes enfouis. L'explosion finale d'un avion en pleine ville renforce cette dimension, suggérant une catastrophe à la fois passée et à venir.

Séquence 1 : la disparition de Junko (1h09 - 1h13)

Kiyoshi Kurosawa met en scène la disparition de Junko à travers une **esthétique du flou et de l'effacement**. Filmée dès l'ouverture derrière un rideau translucide, elle apparaît comme déjà détachée du réel. **Immobile, son corps se brouille peu à peu jusqu'à se dissoudre dans le mur**, la caméra fixe accentuant l'inexorabilité du processus. Ne demeure qu'une trace sombre, semblable à une empreinte de cendres, tandis qu'une bourrasque disperse une fine poussière. Par ce motif récurrent de la cendre, Kurosawa dépasse le registre du film de fantômes classique et fait de l'image elle-même le lieu de l'horreur : la traduction visuelle de la dissolution de l'être et du lien humain.



Séquence 2 : Kawashima et la salle de jeux - (1h14-1h16mn05s)

Dans cette scène, Kawashima entre dans une salle de jeux électroniques vide. L'espace est rempli de lumières clignotantes et de sons mécaniques, vestiges d'une activité humaine aujourd'hui absente. Le fantôme apparaît progressivement dans le flou du fond avant de se détacher nettement, inversant les rapports de netteté avec Kawashima qui passe, lui, au flou. Ce renversement spatial traduit l'idée que la présence spectrale émerge non pas d'une zone cachée, mais de la scène elle-même. **Le flou** sert ici à matérialiser une présence invisible au premier regard. En l'associant à un déplacement progressif de la mise au point, Kurosawa joue avec l'œil du spectateur et le piège dans une dynamique d'apparition latente.



Séquence 3 : L'usine abandonnée - (1h32-1h34mn55s)

Kawashima et Michi avancent dans un hangar vide. Un simple **rattrapage de point** révèle la présence d'une silhouette perchée sur une poutre, pourtant présente dès le début du plan mais imperceptible à l'œil. Ce procédé illustre une véritable réflexion sur le regard : **le fantôme n'apparaît pas, il est découvert par le spectateur**. La révélation ne repose plus sur un effet de montage, mais sur une modification interne à l'image. L'usage du flou et du surcadrage ici sert à montrer la porosité entre le monde des vivants et celui des morts. L'espace est structuré par des éléments industriels (poutres, escaliers, grilles) qui créent un effet de cloisonnement et d'enfermement psychologique.



La réconciliation avec le fantôme au coeur du vivant dans Vers l'autre rive Comment ?

Un fantôme réinventé : de la peur à l'apaisement

Kurosawa rompt avec l'imaginaire classique du spectre vengeur. Yusuke, revenu d'entre les morts, apparaît sans effroi et accompagne Mizuki dans un voyage symbolique du deuil. Le surnaturel s'intègre au quotidien, sans rupture brutale avec le réel.

Analyse de séquence : une apparition douce et incarnée

Ombres et lumières : l'ambiance feutrée souligne la porosité entre vivants et morts.
L'espace comme seuil symbolique : objets domestiques (poutre, décor) deviennent lieux de passage.
La matérialité du corps spectral : Yusuke agit comme un vivant (il mange, s'habille, interagit).
Un usage symbolique des couleurs : teintes chaudes pour Yusuke (vie), gris pour Mizuki (mort intérieure), créant une complémentarité paradoxale.

Un film hybride : entre mélodrame et road movie

Le récit s'éloigne du fantastique horrifique pour se rapprocher du mélodrame intime et du road movie existentiel. Chaque étape du voyage correspond à une rencontre ou un fragment de réparation. Le fantôme devient vecteur de lien, de pardon et de mémoire partagée.

Conclusion : une poétique du deuil et de la réconciliation

Kurosawa propose une vision inédite du revenant : non plus source d'effroi, mais guide sensible. Le film explore la persistance du lien avec les disparus et transforme l'horreur en espace de sens et d'apaisement.



Le fantôme comme métaphore de l'effacement de l'identité et de l'enfance.

 Comment ?

Le passage d'un monde à l'autre

(00:00:00 - 00:04:25 / prologue) : l'ouverture ancrée dans le réel (trajet en voiture, déménagement, inquiétude de Chihiro) est déjà traversée par des signes d'étrangeté : route qui disparaît, tunnel qui semble sans fin. L'ordinaire se fissure et laisse entrevoir l'inconnu.

(00:10:55 - 00:16:00 / arrivée au village des esprits) : Chihiro franchit une série de **seuils symboliques** :

- le **tunnel**, métaphore de la transition vers l'ailleurs,
 - le **pont**, frontière entre humains et esprits,
 - la **nourriture**, piège qui transforme ses parents en porcs.
- Ces seuils marquent son passage progressif dans le monde des fantômes.



Fantomisation et perte de soi : Chihiro risque de disparaître dans ce monde si elle oublie son nom. La perte d'identité devient métaphore de l'effacement de la mémoire et de l'enfance.

Des fantômes-miroirs : les esprits du film reflètent les excès humains (le dieu-pollué du bain public, le Sans-Visage consumériste). Ce ne sont pas des revenants horribles, mais des figures critiques qui obligent à voir autrement notre monde.

Initiation et réconciliation : grandir, c'est apprendre à traverser les épreuves, à résister à l'oubli, et à reconnaître les liens avec les autres (humains ou fantômes).



Ouverture critique

Traditionnellement, le cinéma fantastique met en scène les fantômes comme **figures de l'horreur**, incarnant la peur de l'inconnu ou du passé qui revient hanter le présent. Mais dans le cinéma contemporain (Miyazaki, Kurosawa, Naomi Kawase...), cette figure évolue :

- le fantôme devient **un passeur entre les mondes**,
- une **métaphore des transitions identitaires, sociales ou écologiques**,
- un élément qui fait glisser le fantastique vers d'autres genres (conte, drame, fable écologique).

Le surnaturel n'est plus un pur divertissement horrifique : il devient un **outil poétique et critique pour penser le présent** et ses transformations.