

Jeux métaleptiques dans le cinéma à gimmicks de William Castle

Aude Weber-Houde

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Résumé : Dans cet article, nous examinons quelques oeuvres de la filmographie du cinéaste et producteur américain William Castle. Celui-ci est connu pour plusieurs de ses films de série B et ses *gimmicks* innovants, créés surtout entre 1958 et 1961. En particulier, nous explorons la manière dont celui-ci tente d'étendre la fiction de façon tentaculaire, c'est-à-dire hors de l'objet film (ou texte) qui la circonscrit habituellement, et ce, jusqu'à l'expérience de réception du spectateur en salle. Ainsi, dans plusieurs cas, le récit se déroule à la fois dans le film et dans le lieu de diffusion. Or, ces procédés déployés en salle ont traditionnellement été relégués à la catégorie des simples éléments paratextuels et promotionnels, alors que ces *gimmicks* font pourtant partie d'un riche programme esthétique et narratif. Ils contribuent ainsi à la création d'expériences spectatoriennes sur un mode ludique évoquant notamment la figure de la métalepse.

Mots clés : Métalepse ; *gimmick* ; William Castle ; cinéma ; salle.

Notice biobibliographique : Aude Weber-Houde est professeure à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Elle s'intéresse à la polysensorialité au cinéma, et a écrit plusieurs articles sur le sujet, entre autres « Voir en solide / toucher avec les yeux : visualités haptiques du cinéma en relief (2015) » et « Found footage horrifique et toucher zombiesque » (2019). Elle a également co-dirigé le parcours « Dispositifs immersifs monumentaux et collectifs » de Technès - Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma (2022). Soutenue en 2021, sa thèse doctorale portait sur l'histoire des multiples crises des salles de cinéma américaines et l'apparition des *gimmicks*, notamment ceux de William Castle.

Depuis que le cinéma s'est institutionnalisé, le visionnement d'un film suppose l'absorbement mental dans un univers diégétique et l'oubli du corps. Hormis la situation bien distincte des salles en parcs d'attractions, qui proposent un divertissement en partie basé sur les plaisirs de l'*ilinx* (Caillois, 1958), l'environnement physique immédiat est donc habituellement exclu de l'expérience narrative proposée au spectateur de cinéma. Mais au cours des années 1950, dans un contexte de baisse de fréquentation des salles, plusieurs technologies ont été développées dans un effort de valorisation de celles-ci. Aux États-Unis, et tout particulièrement entre les années 1958 et 1961, de nombreux « *gimmicks*¹ » font leur apparition. Généralement considérés comme des gadgets promotionnels exclusivement destinés à faire mousser les ventes de billets, accompagnant la plupart du temps des films de série B, ces *gimmicks* supposent pourtant la prise en compte du dispositif de diffusion et de réception dans l'expérience spectatorielle. C'est notamment le cas des essais odorants en salles, et dont les technologies sont affublées de noms révélateurs, par exemple « Smell-O-Vision » et « Aroma-Rama », développés en 1959, ou encore de procédés visant à simuler une modification de l'état de conscience chez le spectateur, notamment « Hypno-Vista » (1959) et « HypnoMagic » (1960).

Certains cinéastes poussent encore la fonction du *gimmick* plus loin, allant jusqu'à engager de façon réflexive l'expérience spectatorielle dans la construction narrative du film. L'un d'eux est l'Américain William Castle (1914-1977). Son nom est sans conteste une référence du cinéma d'horreur et de série B. Il reste aussi indéniablement associé à l'univers des *gimmicks*, comme en témoignent ses nombreux surnoms, notamment « the Master of Gimmicks² » (Waters, 2003 : 16). Bien qu'il ait connu une longue carrière cinématographique³, Castle demeure surtout reconnu aujourd'hui en raison de la série de

¹ Pour une définition élaborée du terme « *gimmick* », consulter notamment Clepper (2016a) et Ngai (2020). Soulignons que la langue française ne propose pas d'équivalent exact; l'Office québécois de la langue française (OQLF) suggère l'expression « gadget promotionnel » en guise de traduction, ce qui nous paraît restrictif, en plus d'occulter les origines du terme, historiquement lié au monde des foires et de la magie. C'est pourquoi nous emploierons le terme anglais *gimmick* tout au long de cet article.

² Notons ici la référence à Alfred Hitchcock, surnommé le maître du suspense, qui propose aussi, à la même époque, des stratégies publicitaires également décrites comme des *gimmicks*. Il est d'ailleurs courant que Castle soit appelé « le Hitchcock du pauvre » (voir notamment Daigneault, 1976 : D2), ou « a sort of minor-league Alfred Hitchcock » (Robert Bloch cité dans Leeder, 2018a : 5).

³ Plusieurs oublient qu'il a collaboré à certains films ou produit des longs métrages particulièrement célèbres, tels que *The Lady from Shanghai* (Orson Welles, 1948) et *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968), qui ne

gimmicks qu'il a présentés au public au tournant des années 1960. Au sein de sa filmographie, on dénombre ainsi six œuvres à *gimmicks*, toutes associées au genre de l'horreur et réalisées entre 1958 et 1961. Celles-ci sont pour la plupart issues d'une collaboration avec le scénariste Robb White. William Castle n'en parle jamais lui-même comme des « films d'horreur », préférant l'expression « shock film » ou « shocker » pour désigner les opus de cette période de sa carrière (Stewart, 1959 : 9). Cette terminologie suggère à la fois l'idée d'un puissant contact entre le film et son spectateur, de même que la forte réaction du spectateur, deux dimensions cruciales dans l'œuvre de Castle⁴.

Si Castle ne fut pas reconnu en son temps pour la finesse et la complexité des récits filmiques qu'il mettait en scène, les critiques du milieu du vingtième siècle qualifiant généralement ses scénarios de « pauvres »⁵, force est de constater qu'il a pourtant façonné, à travers ses innovations promotionnelles et technologiques, un cinéma où l'expérience spectatorielle et le lieu de diffusion étaient en quelque sorte inclus dans le pacte fictionnel. Reléguer les *gimmicks* créés par William Castle au rang de simples gadgets ne servant que des intérêts purement promotionnels s'avère, selon nous, erroné. En effet, assimiler ces *gimmicks* à une catégorie uniquement paratextuelle relève d'une incompréhension de leur rôle. Au contraire, plusieurs s'imbriquent parfaitement au récit pour en devenir des éléments constitutifs à part entière, même si, historiquement, de nombreuses projections se sont déroulées sans l'apport des *gimmicks* normalement prévus. Alors qu'il est question de « narrations complexes » dans ce numéro, on peut se demander si la notion pourrait également s'appliquer au dispositif spectatorial et aux conditions de visionnement d'un film. En effet, ceux-ci sont traditionnellement « extrafictionnels », du moins dans le cinéma

sont d'ailleurs pas considérés comme des séries B et qui font partie des œuvres canoniques associées respectivement au film noir et à l'horreur.

⁴ La chercheuse Catherine Clepper suggère en outre que le terme « shocker » renvoie à la façon directe, physique, dont les films de Castle et ses *gimmicks* envahissent l'espace de la salle : « Either by catching the audience unaware, or by reaching out beyond the fourth wall, Castle's middle-career "shocks" sought to do what television and other films could not; namely, to touch the audience, and to merge onscreen and offscreen environments » (2016a : 117). Il s'agit en effet d'une dimension importante de la lutte intermédiaire qui secoue alors l'industrie à l'époque, permettant à la salle de cinéma une plus-value que son concurrent télévisuel ne peut alors offrir.

⁵ Voir notamment Scheuer (1959 : C8) et Thompson (1960 : 36). Il est toutefois de plus en plus réhabilité à ce titre, tant du côté académique qu'auprès d'un public de *fans*. Voir à ce sujet Jordan (2014 : 240-242) et Leeder (2018a et 2018b).

dit non interactif, mais, chez Castle, ils en viennent à être intégrés au récit filmique par le biais des *gimmicks*. Comment le public et l'espace de visionnement sont-ils par moments assimilés à la fiction, comment sont-ils à leur tour « fictivisés⁶ » ? Comment le public et le lieu de diffusion peuvent-ils ainsi être considérés comme vecteurs de narrations dites complexes ?

Il ne s'agit donc pas nécessairement, pour Castle, d'entrelacer différentes temporalités, différentes chronologies, différents niveaux diégétiques — bien qu'il le fasse à quelques reprises —, un processus scénaristique qui mène d'ordinaire à un récit qu'on pourrait qualifier de « narrativement complexe ». Il s'agit plutôt d'étendre la fiction à l'extérieur du film comme tel. Le film permettant au spectateur de diégétiser, c'est-à-dire de « voir un monde en lieu et place d'images sur un écran » (Odin, 2000 : 19), une fois cet univers construit et organisé en récit, Castle étend la fiction jusque dans la salle, de façon ludique, certes. Or, ce processus suggère que la fiction, chez ce cinéaste, excède le cadre filmique qui lui est généralement réservé, qu'on envisage le processus comme une sorte de simulation humoristique et exagérée, ou comme une tentative plus sérieuse de fictiviser les lieux et l'expérience du spectateur. Le *gimmick* permet ainsi d'intégrer notamment la participation spectatorielle à la fiction en tant qu'élément lui étant essentiel.

Dans le présent article, nous explorerons quelques-uns des *gimmicks* de William Castle qui émaillent la période comprise entre 1958 et 1961 et qui nous paraissent représentatifs d'une forme de narration complexe impliquant la fictivisation de l'expérience spectatorielle. Il s'agit de *Macabre* (1958) et son assurance-vie, *House on Haunted Hill* (1959) et son squelette émergent, *The Tingler* (1959) et ses sièges truqués, *13 Ghosts* (1960) et ses lunettes spéciales permettant de faire apparaître et disparaître des spectres, *Homicidal* (1961) et son « coin à peureux » et *Mr. Sardonicus* (1961) et son système de vote par le public. Comme nous le démontrerons, les *gimmicks* élaborés par Castle favorisent la dissimulation du cadre entre espace fictionnel et espace spectatorial, et de façon plus large, des brouillages perceptuels entre réalité et fiction. En d'autres termes,

⁶ Nous devons l'emploi de ce terme à Olivier Asselin (2013-2014 : 13 ; 33n42), qui l'emprunte à son tour du vocabulaire de Roger Odin (2000).

ces *gimmicks* visent une forme de contact, parfois de façon littérale et physiologique, entre le film et le spectateur. En quelque sorte, Castle tente, à plusieurs reprises dans sa filmographie, de faire croire que le film se réalise, c'est-à-dire qu'il s'actualise dans la salle, brouillant la frontière habituellement clairement délimitée entre fiction et réalité. Dans le cadre de notre analyse, nous nous concentrerons surtout sur l'examen des procédés narratifs liés aux *gimmicks* chez Castle, c'est-à-dire que nous baserons avant tout notre étude sur l'angle énonciatif des propositions de Castle. Nous observerons de quelle manière ces narrations incluant le spectateur et le lieu de diffusion dans le processus fictivisant sont conçues, sans nous attarder spécifiquement sur la réception des œuvres du cinéaste⁷.

Métalepse

Le concept de métalepse peut nous indiquer une première piste de réflexion afin de comprendre en quoi les *gimmicks* de Castle, en apparence de simples gadgets ludiques et paratextuels, visent la fictivisation de l'expérience spectatorielle et engagent certains brouillages narratifs. Associée à la rhétorique classique et à la narratologie, la métalepse fait, depuis le début des années 2000, l'objet d'un intérêt accru dans le domaine littéraire et cinématographique⁸. Parfois dite « métalepse de l'auteur » ou « métalepse narrative », autrement seulement désignée en tant que « métalepse », elle est définie par Gérard Genette comme une « figure par laquelle on attribue à l'auteur le pouvoir d'entrer lui-même dans l'univers de sa fiction » (2004 : quatrième de couverture). De façon générale, elle constitue une « manipulation [...] de cette relation causale particulière qui unit, dans un sens ou dans l'autre, l'auteur à son œuvre, ou plus largement le producteur d'une représentation à cette représentation elle-même » (2004 : 14). Figure du franchissement, la métalepse opère ainsi, en quelque sorte, une relation « mimétique » entre la réalité et la fiction. Au sens large, elle suggère également un brouillage des niveaux diégétiques d'un récit. L'inclusion d'un auteur dans sa propre œuvre, soit comme héros de l'histoire racontée, soit comme instance

⁷ Pour l'examen de la réception de certaines des œuvres de Castle, notamment *The Tingler*, voir notre thèse doctorale (2021, chap. 9 et 10).

⁸ Outre l'ouvrage phare de Gérard Genette sur le sujet (2004), voir notamment le texte de Frank Wagner (2002), l'ouvrage collectif publié par John Pier et Jean-Marie Schaeffer (2005), ainsi que l'article de Jean-Marc Limoges (2012).

énonciatrice, voire les deux à la fois, suppose ainsi la « transgression délibérée du seuil d'enchâssement » (Genette, 1983 : 58) séparant d'une part les univers diégétiques internes à une fiction, et, d'autre part, le monde fictif de celui, réel, de l'auteur. Celui-ci, extrafictionnel⁹ par définition, devient lui-même intradiégétique.

Par ailleurs, dans le cas du septième art, l'incursion métaleptique ne concerne pas uniquement le créateur de l'œuvre — réalisateur ou scénariste qu'on désigne habituellement comme auteur au cinéma —, mais également l'ensemble des membres de la production du film : producteurs, techniciens et autres artisans. Elle engendre qui plus est un jeu de miroir situé sur l'axe de la caméra : celle-ci capte dans son viseur ceux qui se trouvent normalement derrière elle. Le procédé métaleptique peut également être transposé aux comédiens, qui font également partie de l'instance énonciatrice. En effet, dans le cinéma de fiction, l'acteur devient personnage et son statut se transforme. Marc Cerisuelo désigne ce jeu d'acteur en son propre personnage comme « présence réelle » (2000 : 110), alors que Gérard Genette le nomme « présence extrafictionnelle » (2004 : 65)¹⁰. Ainsi, les acteurs jouant leurs propres rôles rehaussent évidemment l'illusion mimétique sur laquelle le film de fiction se fonde. Des films comme *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999), *Adaptation* (Spike Jonze, 2002), mais aussi des œuvres d'horreur comme *Wes Craven's New Nightmare* (Wes Craven, 1994) illustrent bien ce procédé narratologique.

De façon inverse, Genette nomme « anti-métalepse » la « transgression de la fiction s'immisçant dans la vie réelle de l'auteur » (2004 : 27). Mais n'est-ce pas, au fond, le même procédé, puisqu'il s'agit encore une fois d'un brouillage narratif qui consiste à faire croire que la fiction devient réalité, qu'elle s'actualise ? Que ce soit l'entrée de l'auteur dans sa fiction, ou le débordement de la fiction dans la vie de son auteur (et par extension, dans la vie « réelle », dans l'espace de l'énonciation comme dans celui de la diffusion), ce flou concerne précisément la limite, la frontière, entre fiction et réalité. Il s'agit ainsi d'effacer

⁹ Voir à ce sujet Limoges (2012, en ligne).

¹⁰ Nous favorisons l'expression « métalepse de l'acteur », nous basant ainsi sur l'autre appellation que mentionne Genette, soit la « métalepse de l'auteur », qu'il importe de distinguer du simple caméo, les apparitions subtiles d'Alfred Hitchcock dans ses propres films en constituant sans doute les plus célèbres exemples.

les limites de l'énonciation qui séparent toute fiction du contexte d'où celle-ci provient — et par extension du contexte dans lequel elle est diffusée (en quelque sorte un lieu analogue à celui de l'énonciation). Et cette absence de frontières, pourtant propres au pacte fictionnel, provoque ainsi un effet fantastique. C'est aussi ce que précise Genette en écrivant que l'intrusion de l'instance énonciatrice dans sa propre fiction « produit un effet de bizarrerie soit bouffonne, [...] soit fantastique » (1972 : 244). Denis Mellier, spécialiste du cinéma de genre, renchérit en soutenant qu'

[à] partir d'un jeu [...] sur l'épouvante et l'ambivalence que représentent [certaines] perméabilités d'univers, les stratégies fantastiques [...] se proposent d'amener leur spectateur jusqu'au constat, infiniment plus troublant, d'une indétermination des limites de l'énonciation et de la fiction. Il s'agit d'exploiter la déconstruction de l'illusion mimétique à l'intérieur du genre [fantastique] qui, de manière bien moins paradoxale qu'il n'y paraît, l'érige en principe de sa fiction (2002 : 185).

Ainsi, le fantastique — et les genres qui lui sont rattachés de près ou de loin, notamment l'horreur et la science-fiction — est propice à ces jeux métalectiques, notamment parce que la limite et sa transgression (sous toutes ses formes) est au cœur de ces genres, elle en est le lieu commun par excellence. La menace du seuil entre espace fictif, un espace que le récit peut construire comme étant dangereux, et espace de diffusion (et de réception), par définition protégé, est ainsi porté à générer le doute, l'inquiétude, le dégoût, l'horreur, etc.

Voyons maintenant comment ces brouillages entre espace de l'énonciation (mais aussi de diffusion) et espace fictif s'articulent dans quelques-uns des films de William Castle.

De *Macabre* à *Mr. Sardonicus*

En 1958, Castle présente son premier film à *gimmick*, *Macabre*, une adaptation du roman *The Marble Forest* écrit par treize auteurs anonymes sous le pseudonyme de Theo Durant (Castle, 2010 : 151). Il accompagne son film d'une authentique assurance-vie (« Beneficiary agreement ») de la société Lloyds of London, puisque, suggère-t-il, le film est si terrifiant qu'il risque de causer la mort de certains membres impressionnables du

public. Selon le contrat signé par chacun des spectateurs avant d'entrer dans la salle de cinéma, en cas de trépas pendant la projection, les bénéficiaires peuvent recevoir un montant de mille dollars — un forfait qui, précisent les publicités d'époque, n'est pas valide pour les clients avec des conditions cardiaques connues. Les formulaires d'assurance sont distribués par des « infirmières » vêtues d'uniformes à l'entrée de la salle et sur la rue¹¹. Le journal *Variety* du 23 juillet 1958 mentionne la distribution de plus de dix millions d'exemplaires de cette police d'assurance (7).

Pour les premières projections du film, Castle se présente sur les lieux vêtu d'une cape, tantôt conduisant un corbillard, tantôt couché dans un cercueil. Il s'assure de la présence d'ambulances à proximité, prétextant leur accès facile en cas de véritable malaise chez un spectateur. Toute cette mise en scène prépare le public à une expérience spectatorielle particulière, physiquement éprouvante. En d'autres termes, cette stratégie promotionnelle se présente sous la forme d'une promesse, celle d'un film si effrayant qu'il a des répercussions sur le corps du public. Dans le prologue du début du film, une voix annonce d'ailleurs :

Ladies and gentlemen, for the next hour and fifteen minutes you'll be shown things so terrifying that the management of this theater is deeply concerned for your welfare. Therefore, we request that each of you assume the responsibility of taking care of your neighbor. If anyone near you becomes uncontrollably frightened, will you please notify the management so that medical attention can be rushed to their aid.

De ce prologue, on retient surtout une forme de scénarisation qui anticipe une expérience spectatorielle « idéale ». Mais il s'agit aussi là de la promesse d'une expérience de visionnement aux effets viscéraux et physiques, de l'ordre de l'*ilinx*, proche de l'effet que procurent certains manèges¹². Avec ce motif suggérant le malaise (et insinuant le décès potentiel) du spectateur conséquent au visionnement du film, Castle propose, pour la première fois de façon assez simple et sans l'inscrire de façon élaborée dans le récit du

¹¹ Assez commune à l'époque (*Variety*, 23 juillet 1958 : 7), cette stratégie publicitaire associant le corps médical à la projection de films d'horreur découle d'une longue tradition associée au cinéma d'horreur, mais également aux spectacles de foire. À ce sujet, consulter Berenstein (2017 : 177-142) et Ostman (1996 : 121-136).

¹² John Belton a d'ailleurs montré qu'à cette époque, le modèle physique de l'expérience en parcs d'attractions est déterminant dans le contexte de compétition intermédiaire qui caractérise les années 1950 aux États-Unis. Ce modèle s'inscrit en opposition avec celui du théâtre, où le corps est généralement occulté. Voir à ce sujet Belton (2002 : 241-242).

film, les prémisses d'un procédé réitéré par la suite à travers son œuvre : la fictivisation de l'expérience spectatorielle, laquelle est incluse dans le spectacle proposé et, ici, dans l'*incipit* du film¹³. D'ailleurs, si aucun montant n'est réclamé aux assureurs, Castle souligne qu'il y aurait pourtant vu une merveilleuse opportunité promotionnelle (Kobler, 1960 : 97).

À la suite de ce succès, la société de distribution Allied Artists souhaite voir un autre film à *gimmicks* réalisé très rapidement, une demande provenant également des exploitants de salle (Castle, 2010 : 160). Pour son film suivant, *House on Haunted Hill* (1959), Castle présente cette fois « Emergo », un nouveau *gimmick* dont l'appellation est évocatrice d'un programme esthétique particulier lié à l'effet d'émergence¹⁴, et pousse d'un cran le processus de fictivisation de l'expérience de spectature. Dans ce film, cinq personnages issus de divers milieux et étrangers les uns aux autres participent à un concours organisé par un dénommé Frederick Loren (incarné par Vincent Price) : ils doivent passer la nuit dans une maison hantée en échange d'argent. À la toute fin du film et après une nuit éprouvante, alors qu'un squelette émerge d'une cuve d'acide et se dirige lentement vers la caméra (le squelette est en réalité une marionnette manipulée par Frederick Loren qui se tapit dans la pièce), un squelette de plastique, scintillant dans le noir et suspendu à un rail, est censé traverser la salle de cinéma¹⁵. Il est actionné par un employé, au moment même où l'on aperçoit dans le film Frederick Loren manipuler cette marionnette de squelette; ce dernier se met à marcher, se dirigeant lentement vers l'écran, vers l'espace des spectateurs. Au moment où, dans le film, il semble atteindre la limite du plan pour passer hors champ, le squelette « Emergo » doit alors surgir dans la salle au-dessus des spectateurs et glisser sur le rail, de l'avant jusqu'au fond de la salle, en passant juste au-dessus des sièges. Cette traversée du squelette de plastique crée ainsi une continuité entre les deux espaces, celui de la fiction présentée à l'écran et celui de la salle,

¹³ Et cette stratégie publicitaire fonctionne ! Les projections de *Macabre* sont couronnées de succès populaire, de longues files s'échelonnant devant les salles de cinéma, lesquelles sont remplies de spectateurs attendant avec impatience de signer leur formulaire d'assurance.

¹⁴ Il s'agit d'un effet propre au cinéma tridimensionnel (également appelé « effet de jaillissement »), lorsque des éléments en parallaxe négative paraissent sortir de l'écran et envahir l'espace de la salle. À ce sujet, voir notamment Paul (1993 : 321-355)

¹⁵ Certaines sources mentionnent un squelette gonflable et John Waters évoque une taille de douze pieds (environ 3,66 mètres) (2003 : 15).

faisant poursuivre la trajectoire du squelette intrafilmique vers et hors de l'écran dans un mouvement hors du film. Ainsi, le squelette (personnage fictif) semble *émerger* dans la salle et envahir l'espace spectatorial normalement protégé.



Fig. 1. Photogramme tiré du film *House on Haunted Hill* (William Castle, 1959).
Domaine public.

Ainsi, Castle matérialise en quelque sorte les effets de relief du cinéma 3-D, très présents, rappelons-le, quelques années auparavant lors de la vague stéréoscopique ayant déferlé sur les écrans américains entre 1952 et 1954. Ce trucage offre ainsi une forme à la fois matérielle et radicalisée de l'effet d'émergence associé à la stéréoscopie des années 1950, un effet par ailleurs jusque-là uniquement permis et médié par la vue. Mais il propose également une réitération de l'effet attractionnel du moment de « passage à la limite » hors de l'écran, un effet décrit par Livio Belloï lorsqu'il traite des vues dites attentatoires du cinéma des premiers temps (2001 : 124). En introduisant dans la salle un objet réel, matériel et tridimensionnel, double d'un accessoire issu de l'univers diégétique, et brisant du même coup le quatrième mur, Castle opère un jeu métaleptique. En effet, il brise le seuil d'enchâssement du film dans la salle, en lui faisant traverser cette frontière qui sépare ce qui est intrafilmique de ce qui est considéré comme extrafilmique. Il remet ainsi en question l'étanchéité entre l'espace fictionnel du film, et l'espace, bien réel, de la salle de cinéma,

en brouillant les limites du cadre censé les séparer. L'extrafilmique — soit l'environnement de la salle — devient donc intégré au récit, d'une certaine manière, et s'avère donc fictivisé. Et, au final, même si l'effet reste ludique¹⁶, le principe opère sur l'un des affects sous-jacents au genre horrifique : la peur du contact. Cette dernière devient d'ailleurs l'un des axes thématiques importants pour Castle dans la création de ses *gimmicks*, notamment pour son film suivant, *The Tingler* (1959).



Fig. 2. Reynold Brown, affiche publicitaire pour le film *House on Haunted Hill* (Allied Artists, 1958). Domaine public.

¹⁶ Des photographies prises par le célèbre photographe Weegee (Arthur Fellig) lors des premières projections du film en 1959 révèlent un public tout sourire sous la trajectoire du squelette « Emergo ». Voir le site web de l'International Center of Photography (en ligne, <https://www.icp.org/browse/archive/objects/audience-watching-house-on-haunted-hill-0>).

C'est probablement grâce au *gimmick* « Percepto » que William Castle est devenu célèbre. Il imagine ce dispositif en 1959 pour l'accompagnement de son film *The Tingler*. Ce dernier raconte l'histoire d'un pathologiste, le docteur Chapin (une fois de plus incarné par Vincent Price, sorte d'alter ego de Castle), spécialisé dans les autopsies des cadavres menées à la suite d'exécutions par chaise électrique. Le scientifique élabore une théorie selon laquelle la peur se matérialise dans la colonne vertébrale des mammifères, sous forme d'un parasite. Son apparence est celle d'un hybride entre un perce-oreille géant et un homard sans pinces, appelé « *tingler* » en raison du frisson que la peur entraîne. Celui-ci s'alimente des craintes de son hôte et peut grandir de façon impressionnante. Le seul antidote à sa croissance est le cri de l'hôte.

Poursuivant la démarche d'expérimentation autour des seuils fictionnels entreprise précédemment avec « Emergo » et *House on Haunted Hill*, le film *The Tingler* est destiné à être accompagné d'un système complexe conçu pour truquer certains sièges des salles de cinéma participantes à l'aide de moteurs fixés de façon invisible sous les bancs, ceux-ci étant actionnés à des moments très précis du film. Les moteurs se mettent à vibrer en synchronisation parfaite avec l'action présentée à l'écran, notamment peu après que la créature monstrueuse qu'est le *tingler* a surgi dans une salle de cinéma muet intradiégétique et attaqué la jambe d'une spectatrice, visant à générer un frisson dans la salle intrafilmique comme dans le lieu de diffusion réel.

S'il est vrai que cet ajout du siège truqué est en soi spectaculaire, et qu'il induit dans la salle un stimulus tactile jusque-là inédit dans l'histoire de la diffusion cinématographique, le *gimmick* « Percepto » ne se réduit pourtant pas à la simple modification du mobilier. En effet, il doit être agencé au film selon des indications précises qui font notamment appel à des changements sur le plan des conditions de projection, mettant l'accent spécifiquement sur le lieu de diffusion, et la prise en compte de l'acte de spectature. Par exemple, au moment où, dans le film, le parasite géant déambule dans la salle de cinéma intradiégétique et grimpe sur la jambe d'une spectatrice, celle-ci se met à hurler, puis les lumières de la salle réelle sont alors censées être allumées par le

projectionniste. Une « spectatrice » mal en point (engagée pour l'occasion) doit s'évanouir, puis être évacuée sur une civière par les portiers de la salle, comme pour laisser croire que le *tingler* a aussi émergé dans la salle réelle et l'a également assailli. Le film se pose donc comme modèle de l'expérience se déroulant en salle, fonctionnant d'abord comme un miroir, puis comme un univers fictif contigu et ouvert avec la salle, où se produit également une performance entraînant la fictivisation de l'expérience de projection et de réception. En quelque sorte, cette performance se déroulant dans la salle fait aussi partie de la construction narrative du film ; toutefois, celle-ci est extrafilmique et prend corps dans le lieu de diffusion¹⁷ — tout comme c'était le cas avec le *gimmick* « Emergo ».

Cette mise en scène parfaitement chorégraphiée prépare le public au clou de la soirée, c'est-à-dire à l'activation des moteurs « Percepto », induisant l'idée selon laquelle la fiction proposée par le film s'actualise en fait dans la salle. Les vibrations engendrées par « Percepto » visent à induire un frisson, celui que produit la sensation du *tingler* dans le dos des spectateurs apeurés, laissant supposer que la créature monstrueuse du film a traversé l'écran et se trouve désormais dans la salle de cinéma. On met ainsi à mal le cadre, « protecteur » dans le cas du cinéma d'horreur, censé séparer l'espace diégétique du film de celui, bien réel, du lieu de diffusion. Il s'agit d'une réitération des brouillages narratifs typiques de la métalepse où la frontière entre espace fictionnel et espace de l'énonciation s'avère poreuse. Et pour se protéger contre cette créature monstrueuse, le public est invité à crier, dans le film comme dans la salle. Cet élément de l'expérience de réception est donc également inclus dans la construction narrative du film.

L'extension de la fiction au moyen de stimuli tactiles engendre conséquemment la réactivation de la salle, plus précisément de l'auditorium, à la fois comme espace de la fiction et espace de spectacle. Le public est ainsi réintégré comme participant actif à l'expérience de la projection, à l'instar des spectacles de vues animées au tournant du 20^e siècle. En effet, le public s'époumone et hurle, à la fois de peur et de plaisir, participant

¹⁷ À cause du jeu de miroir créé avec la salle à l'écran, le film n'est efficace que s'il est visionné en salle. Un visionnement à domicile rompt entièrement l'effet spéculaire créé par le visionnement de la salle à l'écran.

ainsi à faire fuir le *tingler* hors de la salle, tel que le commande le récit¹⁸. On assiste ainsi à une tentative d'effacer les limites entre l'espace réel de la salle et l'espace virtuel du film, un effet qui pousse l'extension des brouillages narratifs à l'extérieur même des limites habituelles de l'œuvre, ouvrant celle-ci sur une scène qui se déroule non pas à l'écran, mais bien dans la salle de cinéma. Ainsi, non seulement le *gimmick* du siège truqué complète le film, mais il étend le processus fictivisant au-delà des frontières normalement bien délimitées du récit (par définition intrafilmique) jusque dans l'espace de la salle, sorte de jeu métaleptique où la fiction en vient à phagocyter non pas la vie réelle de l'auteur, mais celle du spectateur, où elle ne se restreint plus au monde filmique et où elle s'ouvre à l'espace extrafilmique, toutefois dans les limites de l'espace de diffusion dédié.

En quelque sorte, une nouvelle forme d'assemblage — et oserions-nous dire de montage, ici par continuité — s'articule cette fois entre les deux espaces contigus et hétérogènes que sont ceux des plans du film et de l'auditorium, entre les acteurs intra et extrafilmiques, entre les bandes image et sonore intrafilmiques, le système d'éclairage et les moteurs dans la salle, le tout visant un déroulement narratif non seulement dans le film, mais également dans le lieu de projection. La proposition que faisait Castle quelques mois plus tôt avec « Emergo » est ici poussée d'un cran : le passage de la fiction d'un lieu (intrafilmique) à l'autre (dans la salle, extrafilmique), se matérialise non plus uniquement à l'aide du surgissement d'un artefact (le squelette de *House on Haunted Hill*), mais aussi grâce à la vibration des sièges truqués et leur effet tactile sur le spectateur, renforçant l'effet spéculaire créé entre la salle intrafilmique, où une créature maléfique sévit et fait frissonner les spectateurs, et la salle extrafilmique dans laquelle le public réel se trouve.

Immédiatement après la sortie de son film *The Tingler*, le cinéaste s'attelle à la préparation de son prochain opus, *13 Ghosts* (1960), qui paraît quelques mois à peine après son film précédent et pour lequel il présente un *gimmick* plus simple, « Illusion-O ». Castle s'inspire de la technologie anaglyphique permettant de voir des films stéréoscopiques à

¹⁸ Les critiques d'époque font état de projections en effet très bruyantes, allant même jusqu'à qualifier les salles de « screamatoriums ». Voir Hopper (1959 : C10), Clarks et Hugues (cités dans Schaefer, 2007 : 47, 49).

l'aide de lunettes avec filtres bleu et rouge, pour créer « Illusion-O » (fig. 3). Il s'agit de lunettes décrites par Castle comme des « ghost viewer in ectoplasmic color » (Castle, 2010 : 177). Cette fois, au lieu d'avoir un filtre de couleur différente pour chaque œil, le filtre teinté sert pour les deux yeux en même temps, selon le choix du spectateur. Chaque membre du public peut ainsi choisir de voir, ou non, les spectres qui hantent le film : la section rouge permet d'apercevoir les fantômes (« ghost viewer »), tandis que la section bleue permet un visionnement qui « efface » les spectres au cœur du film (« ghost remover »). Le *gimmick* exploite une technologie purement visuelle, laquelle modifie en temps réel le récit que chacun expérimente, selon le filtre choisi, ce qui laisse entrevoir, en quelque sorte, les balbutiements d'un « proto cinéma interactif », que Castle reconduira un an plus tard.



Fig. 3. Reproduction des lunettes *Illusion-O* pour le film *13 Ghosts* (William Castle, 1960). Source : Ebay.

Pour son film *Homicidal* (1961), Castle revient cette fois à des procédés moins complexes sur les plans technique et narratif. Cette fois, la projection du film est interrompue et l'écran devient vide deux minutes avant la fin de la séance : c'est le « Fright Break ». La voix de Castle annonce, sur un enregistrement de battement de cœur, que quiconque est trop effrayé par le film dispose de 65 secondes pour quitter la salle. En

sortant, les spectateurs peuvent même se faire rembourser le coût de leur billet. Comme environ un pour cent des clients souhaitent obtenir un remboursement, Castle cherche un moyen de contrer ce problème et, selon le cinéaste John Waters, grand amateur du cinéma de Castle, « he went to unheard-of lengths to humiliate the adventurous ticket buyer who had the nerve to ask for his money back » (2003 : 18-19). Il ajoute en effet un *gimmick* supplémentaire : les spectateurs désirant quitter les lieux pendant le « fright break » et se prévaloir du remboursement doivent obligatoirement suivre des traces de pas jaunes disséminées dans l'allée, elle-même baignée d'une lumière jaune, afin d'être visibles de tous les spectateurs qui sont restés assis dans l'auditorium, puis passer au-delà de lignes jaunes portant l'inscription « Cowards Keep Walking ». Une infirmière offre même la possibilité de prendre la pression sanguine des clients. Et pendant ce temps, une voix enregistrée lance : « Watch the chicken! Watch him shiver in Coward's Corner », accompagnée, selon le témoignage de Waters, des hurlements du public. Le spectateur apeuré parvient au « coin des peureux » (« Coward's Corner »), une cabine de carton jaune très voyante installée dans le hall et y demeure jusqu'à ce que tous les clients présents lors de la séance aient quitté la salle. Enfin, pour recevoir son remboursement, le client doit signer une carte jaune indiquant « I am a *bona fide* coward » (Waters, 2003 : 19). Selon Waters, qui expérimente les *gimmicks* de Castle à l'époque de leur diffusion d'origine, « [v]ery, very few were masochistic enough to endure this », et suggère que dans plusieurs salles, un acteur ait été engagé et payé pour endosser ce rôle (19).

Avec ce *gimmick*, Castle réitère quelques-uns des motifs qui ont contribué au succès de ses films précédents. D'une part, il promet une fois de plus une expérience si horripilante qu'elle forcerait certains spectateurs à se retirer de la salle — mettant ici en valeur les effets physiques importants conséquents à un tel visionnement. D'autre part, il mise sur l'interruption de la projection, ce qui dirige l'attention du public sur lui-même, voire sur ses propres réactions émotionnelles et physiques, et sur l'expression de celles-ci, qui en viennent à faire partie du spectacle et du processus fictivisant du film. Ainsi, l'expérience spectatorielle n'est plus seulement associée au simple visionnement du film ; elle est plutôt liée à la ludification de la spectature, qui ici se transforme en une sorte de défi, une épreuve de courage.

Enfin, avec *Mr. Sardonicus* (1961), le dernier film de cette période de *gimmicks*, Castle explore davantage la veine d'un public participatif et incite celui-ci à une posture plus active. Il délaisse avec ce film la promesse d'effets physiques et le jeu avec les limites du cadre pour cette fois proposer au public une expérience interactive¹⁹ avant l'heure. Chacun des spectateurs est muni d'une carte qui brille dans le noir et qui doit être activée dans une cabine spéciale installée dans le *lobby*. Cette carte doit servir en vue d'un vote permettant de déterminer l'issue du film. Au moment désigné vers la fin du film, la projection est, encore une fois, interrompue ; un placier invite les spectateurs à décider du sort du meurtrier, Mr. Sardonicus, en présentant leur choix par le biais de la carte de vote, qui arbore un pouce vers le haut ou vers le bas, signe traditionnel permettant au public de se prononcer sur la mise à mort ou sur la grâce d'un gladiateur ou du coupable d'un crime.

Après cette période faste, William Castle continue à réaliser des films d'horreur, mais délaisse les *gimmicks* qui lui sont habituels. Pour quelques films subséquents, il propose certaines idées, qui ne sont finalement pas retenues ni mises en pratique. C'est notamment le cas du film *I Know What You Did* (1965), pour lequel il projette encore une fois le trucage de certains sièges des salles de cinéma, un *gimmick* qui n'a toutefois jamais été mis en place en salles.

Le programme métalectique des *gimmicks* de Castle

¹⁹ Nous employons ici volontairement ce terme, tout en le sachant anachronique dans ce contexte. Selon le site du projet de recherche « Cinéma interactif », mené par Bernard Perron, le premier film interactif, *One Man and His World* (parfois aussi appelé *Kinoautomat: One Man and His House* de Raduz Cincera, a été présenté en 1967 au pavillon tchécoslovaque de l'Expo 67 de Montréal. Voir Perron (s.d., en ligne : <https://www.ludov.ca/fr/observation/cinema-interactif/>). Voir aussi à ce sujet Michael Lew, qui écrit : « On appelle interactive une œuvre dont on peut démontrer qu'elle répond ou réagit à son utilisateur selon une relation de cause à effet entre une action de l'utilisateur et une modification dans le déroulement temporel de l'œuvre. Est dite interactive *en surface* — ou *exploratoire* chez Marie-Laure Ryan (2006) — une œuvre dont la présentation (*syuzhet*) peut être modifiée par le spectateur. Est dite interactive *en profondeur* — ou *ontologique* chez Marie-Laure Ryan (2006) — une œuvre narrative dont l'histoire (*fabula*) peut être modifiée par le spectateur » (2015, 8. C'est l'auteur qui souligne.). Selon cette définition, le film *Mr. Sardonicus* et son *gimmick*, tout comme le film *Kinoautomat*, présenté quelques années plus tard, propose une interactivité de type ontologique, puisque le public, en votant, a une incidence sur le déroulement narratif qui suit et que, par le fait même, il modifie le cours de l'histoire lui étant présentée.

En plus de proposer une expérience spectaculaire et attractionnelle en salle, non reproductible à domicile²⁰, le cinéma à *gimmicks* de William Castle suppose la promesse de sensations fortes et viscérales, l'intégration de l'espace physique de la salle comme partie prenante du spectacle, et la sollicitation active du public. Parmi les films que nous avons évoqués, ce sont spécifiquement *Macabre*, *The Tingler*, *Homicidal* et *Mr. Sardonicus* qui promettent une expérience physique et émotionnelle particulièrement forte, la publicité insistant sur le sentiment de peur censé être suscité chez le spectateur, et dont les manifestations sont supposées être visibles et audibles. Ainsi, dans ce programme esthétique des *gimmicks*, la réaction du public est au cœur du spectacle, voire mise en spectacle. Avec *Macabre*, Castle suggère de façon loufoque et fantasmagorique que le spectateur pourrait trépasser tellement le film est effrayant. Avec *The Tingler*, il est prévu que le public crie et exprime sa peur pendant la projection lorsque le siège vibre. Avec *Homicidal*, s'il est trop effrayé, il peut choisir de quitter la projection et de se présenter au « coward's corner ». Dans le cas de *Mr. Sardonicus*, les spectateurs choisissent l'issue du film. Or, la promotion et les *gimmicks* de Castle préparent le spectateur à un film d'horreur particulièrement effrayant — et réussi, s'il en venait à créer des réactions aussi fortes. Mais cette teneur terrifiante et ses effets sur le spectateur sont, eux aussi, fictivisés par les publicités et les *gimmicks*. En quelque sorte, Castle fabrique son propre succès populaire, en scénarisant et réalisant non seulement le film, mais l'expérience de projection par le biais de ces *gimmicks* qui mettent en scène cette réception par le public. Pour le dire autrement, Castle impose à l'avance une réponse au public en mettant celle-ci en scène : les « preuves » des effets effrayants de ses films sur les spectateurs seront visibles et spectaculaires, et c'est pourquoi celles-ci sont d'emblée intégrées à l'expérience de projection. On peut donc affirmer que la fiction dépasse alors le cadre du film ; elle « phagocyte » l'expérience même du spectateur en salle, laquelle est elle-même mise en scène. Toutefois, cela reste un modèle de réception scénarisé et idéal, qui ne saurait être confondu avec la réception réelle de ces œuvres.

²⁰ Rappelons que l'apparition de cette série de *gimmicks* s'effectue dans un contexte de compétition intermédiaire, où la télévision menace les salles de cinéma. Ces *gimmicks* permettent donc aux exploitants de salles de distinguer leur offre auprès du public, et Castle a précisément mis en valeur la spécificité du visionnement en salle de cinéma avec ses *gimmicks*.

En ce qui concerne les films *House on Haunted Hill*, *The Tingler* et *13 Ghosts*, leurs *gimmicks* s'articulent sous forme de trucages. Il s'agit de l'ajout d'éléments matériels dans la salle, censés coïncider avec la situation diégétique du film, permettant la fictivisation de l'espace de la salle. Les deux premiers films présentent un même motif : l'irruption des personnages monstrueux des films dans la salle, sous forme physique, activant ainsi une peur du contact. *13 Ghosts* emprunte cette même logique, le trucage étant cette fois déployé sur le plan haptique²¹, suggérant la présence de spectres précisément au seuil du cadre entre écran et salle, comme s'ils flottaient entre les deux espaces. Dans chacun de ces cas, il s'agit donc pour Castle d'activer un brouillage narratif qui, par le biais de trucages technologiques, met l'accent sur l'espace de l'énonciation, l'acte de spectature et sur les moyens de diffusion de l'œuvre. Ainsi, parce qu'ils ont cette propension à opérer un retournement sur soi, à rendre évidentes les conditions de diffusion et de réception du cinéma, on peut affirmer que ces *gimmicks* ont une dimension métalectique. En effets, les glissements qu'ils permettent entre espaces intra et extrafilmique mettent l'accent sur le franchissement de la limite entre différents niveaux, sur la « transgression délibérée du seuil d'enclassement » propre à la métalepse, pour reprendre les mots de Genette (1983 : 58). Une autre récurrence des films à *gimmicks* de William Castle est donc cette tendance à attaquer la frontière se dressant entre fiction et réalité spectatorielle, entre l'espace diégétique du film et l'espace matériel et sécuritaire de la salle de cinéma. Dans chacun des films à *gimmicks*, le dispositif mis en place suggère une certaine perméabilité entre ces deux univers normalement séparés, et Genette explique bien l'effet inquiétant que peut créer un tel jeu métalectique chez le spectateur, en particulier en régime horrifique :

« Le plus troublant de la métalepse est bien dans cette hypothèse inacceptable et insistante, que l'extradiegétique est peut-être toujours déjà diégétique, et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire vous et moi, appartenons peut-être encore à quelque récit » (1972 : 245).

Et c'est bel et bien le cas, puisque chez Castle, les projections cinématographiques sont prévues au quart de tour, scénarisées, mises en scène et réalisées au même titre que le film comme tel, la salle de cinéma, son personnel et le public étant utilisés tels un plateau de

²¹ Nous distinguons le toucher direct, physique, du toucher médié par l'image et le son, que nous désignons respectivement par les adjectifs « tactile » et « haptique ».

tournage et des comédiens par le réalisateur²², le paratexte s'avérant, en fin de compte, intégré au texte filmique.

Au final, ces *gimmicks* permettent l'élaboration d'un trucage important, celui du seuil entre espace fictif et espace réel, en brouillant la frontière normalement claire les séparant habituellement, un peu à l'image des trompe-l'œil. C'est aussi la technique qui avait été utilisée avec l'attraction des Hale's Tours au début du 20^e siècle, alors que les usagers qui en faisaient l'essai n'achetaient pas un billet de manège, mais de train, et étaient guidés par des employés de compagnie ferroviaire, une mise en scène visant ici à fictiviser tout l'espace et l'expérience de visionnement dans la voiture de train. Dans ce cas également, ce n'étaient pas uniquement les vues animées qui étaient porteuses de fiction, mais, en fin de compte, le lieu de diffusion et tout le dispositif ainsi spectacularisé et mis en scène.

Si cet article n'a pu qu'effleurer quelques-unes des stratégies visant à fictiviser l'expérience spectatorielle, force est de constater chez Castle cette propension à truquer, de façon récurrente et inlassablement, le cadre séparant fiction et réalité. À ce titre, on peut rattacher son œuvre à la fois à la tradition des prestidigitateurs, qui imaginent des trucs servant à créer l'illusion, de même qu'à la tradition foraine et à celle des parcs d'attractions. Pour Castle, les salles de cinéma sont pensées comme de vastes manèges et avec l'effet d'entraînement, c'est de surcroît la présence de la foule agitée qui exacerbe l'expérience individuelle de chacun des spectateurs. Ainsi, le spectacle se déroule autant dans la salle qu'à l'écran. Le silence, généralement requis lors de projections cinématographiques, du moins depuis la mise au silence progressive du public, entre 1906 et 1915 (sauf, à des moments précis, dans le cas de la comédie et de l'horreur), est remplacé par les cris et rires d'une foule avant tout jeune, expressive, avide de sensations fortes et curieuse de découvrir le prochain *gimmick*, typique du cinéma expérientiel de Castle.

²² Pour s'en convaincre, il suffit de consulter quelques-uns des documents liés à la diffusion de ses films, notamment le livret d'instructions et d'utilisation de *Percepto*, dans lequel la séance de projection idéale est détaillée. Voir à ce sujet le manuel de Columbia Pictures, *The Percepto Manuel for The Tingler. What to do and how to do it* (1959), en ligne : <https://www.tcm.com/tcmdb/title/19997/the-tingler#photos-videos>. Voir également notre analyse détaillée des effet immersifs et émergifs découlant de cet arrimage entre le film *The Tingler* et les trucages dans la salle, dans l'ouvrage collectif *De l'immersion au cinéma*, à paraître en 2023.

Bibliographie sélective

Sources académiques

Asselin, O. [2013-2014] : « Au-delà de l’immersion, la présence réelle. Le musée de cire à l’ère du cinéma », *Nouvelles vues. Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 15, « Les pratiques visuelles pré-cinématographiques », hiver.

Augros, J. et K. Kitsopanidou [2009] : *L’économie du cinéma américain. Histoire d’une industrie culturelle et de ses stratégies*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma ».

Belloï, L. [2001] : *Le regard retourné. Aspects du cinéma des premiers temps*, Québec, Paris, Nota Bene / Méridiens Klincksieck, coll. « Du cinéma ».

Belton, J. [1992] : *Widescreen Cinema*, Cambridge, Harvard University Press.

Belton, J. [(1992) 2002] : « Spectator and Screen », dans *Moviegoing in America. A Sourcebook in the History of Film Exhibition*, sous la direction de Gregory A. Waller, Oxford, Blackwell Publishers, 238-246.

Berenstein, R. J., [1996] : *Attack of the Leading Ladies. Gender, Sexuality, and Spectatorship in Classic Horror Cinema*, New York, Columbia University Press.

Berenstein, R. J., [(1996) 2017] : « “It Will Thrill You, It May Shock You, It Might Even Horrify You”: Gender, Reception and Classic Horror Cinema », dans *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*, sous la direction de Barry Keith Grant, Austin, University of Texas Press, 117–142.

Caillois, R. [1958] : *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

Cerisuelo, M. [2000] : *Hollywood à l’écran. Essai de poétique historique des films : l’exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L’œil vivant ».

Clepper, C. [2016a] : « The Rigged House: Gimmickry, Exhibition, and Embodied Spectatorship in Mid-Century American Movie-Going », thèse de doctorat, Evanston, Illinois, Northwestern University.

Clepper, C. [2016b] : « “Death by Fright”: Risk, Consent, and Evidentiary Objects in William Castle’s Rigged Houses », *Film History: An International Journal*, vol. 28, n° 3, 54-84.

Genette, G. [1972] : *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».

Genette, G. [1982] : *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais ».

- Genette, G. [1983], *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- Genette, G. [2004] : *Métalepse. De la figure à la fiction*, Seuil, coll. « Poétique ».
- Gomery, D. [1992] : *Shared Pleasures. A History of Movie Presentation in the United States*, Madison, University of Wisconsin Press, coll. « Wisconsin Studies in Film ».
- Jordan, J. [2014] : *Showmanship: the Cinema of William Castle*, Albany, GA, BearManor Media.
- Leeder, M. [2018a] : « Introduction: The Many Castles », dans *ReFocus: The Films of William Castle*, sous la direction de Murray Leeder, Edinburgh, Edinburgh University Press, coll. « ReFocus: The American Directors Series », 1-20.
- Leeder, M. [2018b] : « Collective Screams: William Castle and the Gimmick Film », dans *ReFocus: The Films of William Castle*, sous la direction de Murray Leeder, Edinburgh, Edinburgh University Press, coll. « ReFocus: The American Directors Series », 76-98.
- Lew, M. [2015] : « Vers un cinéma interactif. Les mutations du documentaire à l'ère informatique », *Cahiers de Narratologie : Analyse et théorie narratives*, n° 28.
- Limoges, J. [2012] : « La métalepse au cinéma. Aux frontières de la transgression », *CINERGIE. Il cinema e le altre arti*, mars, en ligne : <http://www.cinergie.it/?p=292>
- Loiselle, A. [2020] : *Theatricality in the Horror Film: A Brief Study on the Dark Pleasures of Screen Artifice*, London, Anthem Press.
- Mellier, D. [1999] : *L'écriture de l'excès. Fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de littérature générale et comparée ».
- Mellier, D. [2000] : *La littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Mémo lettres ».
- Mellier, D. [2001] : *Textes fantômes. Fantastique et autoréférence*, Paris, Kimé, coll. « Détours littéraires ».
- Mellier, D. [2002] : *Les écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*, Liège, Céfal, coll. « Travaux et thèses ».
- Ngai, S. [2020] : *Theory of the Gimmick: Aesthetic Judgment and Capitalist Form*, Cambridge MA, Harvard University Press.
- Odin, R. [2000] : *De la fiction*, Bruxelles, DeBoeck Université, coll. « Arts et cinéma ».
- Ostman, R. E., [1996] : « Photography and Persuasion: Farm Security Administration Photographs of Circus and Carnival Sideshows, 1935-1942 », dans *Freakery. Cultural*

Spectacles of the Extraordinary Body, sous la direction de Rosemarie Garland Thomson, New York et Londres, New York University Press, 121-136.

Paul, W. [1993] : « The Aesthetics of Emergence », *Film History*, vol. 5, n° 3 « Film Technology and the Public », septembre, 321-355.

Perron, B. [s.d.] : « Cinéma interactif », dans *Ludov*, en ligne : <https://www.ludov.ca/fr/observation/cinema-interactif->.

Pier, J. et J. Schaeffer [2005] : « Introduction. La métalepse aujourd'hui », dans *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, École des hautes études en sciences sociales, 7-15.

Wagner, F. [2002] : « Glissements et déphasages. Note sur la métalepse narrative », *Poétique*, n° 130, avril, 235-253.

Weber-Houde, A. [2021] : « Le siège des sensations. La salle de cinéma en crise et le gimmick tactile *Percepto* (William Castle, 1959) », thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

Weber-Houde, A. [à paraître] : « Émersion et frissons dans la salle de cinéma. *The Tingler* et le siège truqué *Percepto*, de William Castle (1959) », dans *De l'immersion au cinéma*, sous la direction de Marc Christie, Jean-Baptiste Massuet et Grégory Wallet, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Sources de première main et autobiographies

S. a. [1958] : « Macabre Producer Sues over UA Dracula Ads », *Motion Picture Daily*, 21 mai, 2.

S. a. [1958] : « Mad, Mad Doctors' n' Stunts », *Variety*, 23 juillet, 7.

S. a. [1959] : « Columbia's *The Tingler* : You — And Your Audience — Play Important Roles in *Percepto* », *Motion Picture Herald*, 19 septembre, 19; 26.

Castle, W. [(1976) 2010] : *Step Right Up! I'm Gonna Scare the Pants Off America*, New York, G. P. Putnam's Sons et William Castle Productions.

Columbia Pictures [1959] : *The Percepto Manuel for The Tingler. What to do and how to do it*, manuel d'instructions pour l'installation et l'opération de *Percepto!*, noir et blanc. Reproduction de l'original disponible sur *Turner Classic Movies* (TCM), en ligne : <https://www.tcm.com/tcmdb/title/19997/the-tingler#photos-videos>.

Daigneault, C. [1976] : « Le cinéma au service de la peur », *Le Soleil*, 20 mars, D2.

Hopper, H. [1959] : « Entertainment Films Stage Music — Tingling », *Los Angeles Times*, 10 août, C10.

Kobler, J. [1960] : « Master of Movie Horror », *Saturday Evening Post*, 19 mars, 97.

Schaefer, C. [2007] : « The Tingler », *Mondo Cult*, n° 2, 45-50.

Scheuer, P. [1959] : « Tingler' Gimmick Picture », *Los Angeles Times*, 29 octobre, C8.

Stewart, E. [1959] : « At Tingler Premiere He Plots to Make Detroiters Shiver », *Detroit Free Press*, 1^{er} août, 9.

Strawn, L. M. [1975] : « Interview with William Castle », entrevue menée le 6 décembre 1973 à Beverly Hills, dans *Kings of the Bs. Working within the Hollywood System: An Anthology of Film History and Criticism*, sous la direction de Todd McCarthy et Charles Flynn, New York, E. P. Dutton & co. Inc., 287-298.

Thompson, H. [1960] : « Tinglers' on Double Bill », *New York Times*, 10 mars, 36.

Waters, J. [(1983) 2003] : « Whatever Happened to Showmanship? », chap. dans *Crackpot: the Obsessions of John Waters*, New York, Scribner, 13-23.

Filmographie sélective

Castle, W. [1958] : *Macabre*, États-Unis, William Castle Productions (Susina Associates) et Allied Artists, anglais, noir et blanc, 73 min.

Castle, W. [1959] : *House on Haunted Hill*, États-Unis, William Castle Productions (Susina Associates) et Allied Artists, anglais, noir et blanc, 75 min.

Castle, W. [1959] : *The Tingler*, États-Unis, William Castle Productions et Columbia Pictures, anglais, noir et blanc + couleur, 82 min.

Castle, W. [1960] : *13 Ghosts*, États-Unis, William Castle Productions et Columbia Pictures, anglais, noir et blanc + couleur, 88 min.

Castle, W. [1961] : *Homicidal*, États-Unis, William Castle Productions et Columbia Pictures, anglais, noir et blanc, 87 min.

Castle, W. [1961] : *Mr. Sardonicus*, États-Unis, William Castle Productions et Columbia Pictures, anglais, noir et blanc, 89 min.

Castle, W. [1965] : *I Saw What You Did*, États-Unis, Universal Pictures, anglais, noir et blanc, 82 min.

Craven, W. [1994] : *Wes Craven's New Nightmare*, États-Unis, New Line Productions, anglais, couleur, 112 min.

Jonze, S. [1999] : *Being John Malkovich*, États-Unis, Garmercy Pictures, Propaganda Films et Single Cell Pictures, anglaise, couleur, 113 min.

Jonze, S. [2002] : *Adaptation*, États-Unis, Columbia Pictures *et al.*, anglais, couleur, 115 min.

Polanski, R. [1968] : *Rosemary's Baby*, États-Unis, William Castle Enterprises, anglais, couleur, 136 min.

Welles, O. [1947] : *The Lady from Shanghai*, États-Unis, Mercury Productions, anglais et cantonais, noir et blanc, 88 min.