

La main mélancolique. La tactilité dans le cinéma de Tim Burton

Auteur : Horbaczewski, Tatiana

Promoteur(s) : Tomasovic, Dick

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en arts du spectacle, à finalité spécialisée en études cinématographiques et audiovisuelles (master international)

Année académique : 2020-2021

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/12059>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

LA MAIN MÉLANCOLIQUE

La tactilité dans le cinéma de Tim Burton

Mémoire présenté par Tatiana Horbaczewski en
vue de l'obtention du grade de Master en arts du
spectacle, à finalité spécialisée en études
cinématographiques et audiovisuelles (master
international)

Année académique 2020-2021

REMERCIEMENTS

Je souhaiterais tout d'abord remercier Dick Tomasovic, le promoteur de ce mémoire, pour l'intérêt stimulant qu'il a porté à mon sujet de recherche, pour sa grande disponibilité, ses conseils judicieux et ses précieux encouragements. Je n'aurais pas pu espérer être mieux accompagnée.

Je remercie également ma maman, Phil, Dadou et François pour leurs relectures attentives, leurs corrections et leur bienveillance à l'égard de ce travail.

Je remercie enfin mes proches, particulièrement mes parents et Quentin, pour leur soutien infaillible durant l'écriture de ce mémoire, mais également durant l'entièreté de mon parcours universitaire. Merci de ne jamais avoir imposé de limites à mes passions et à mes rêves. Merci, au contraire, de sans cesse me pousser à les réaliser.

INTRODUCTION

[La main] s'inscrit dans le prolongement de l'œil du metteur en scène, l'accompagne quand elle ne s'y substitue pas. Un film est la trace d'un geste, une empreinte apposée sur une croyance : la permanence indélébile du temps. En cela, le geste de filmer rejoint celui des premiers hommes qui laissèrent le souvenir de leurs paumes sur le flanc des grottes¹.

C'est en partant sur les traces qu'ont laissées les mains de Tim Burton dans son œuvre, en cherchant des indices révélant leur « présence » dans l'image, que le cinéma burtonien pourra être envisagé comme fondamentalement mélancolique. Tim Burton, par son utilisation récurrente de maquettes, de *stop-motion*, de maquillages et costumes irréalistes, ou de décors en « carton-pâte », s'impose en artisan. Pour Antoine de Baecque, Tim Burton déplace le travail décisif de la mise en scène (la composition des plans, la mobilité, la fixité et les angles de prise de vue de la caméra, les mouvements des corps dans l'espace, et le montage souverain de tous ces éléments) vers l'étape créatrice précédente, celle de la fabrication du film et de son atmosphère². Il ressort de son œuvre cinématographique, plus ou moins fortement selon les films, quelque chose d'artisanal. L'artisanat suppose la présence d'un homme, d'un artisan, derrière l'objet produit. Pour Henri Focillon, l'empreinte est alors toujours décelable, même quand les traces du travail ont été effacées : « L'exécution la plus calme et la plus unie révèle encore la touche, ce contact décisif entre l'homme et l'objet, cette prise de possession d'un monde que nous croyons voir naître, doucement ou fougueusement, sous nos yeux³. » Cette recherche de la trace du geste suppose qu'il soit, d'une certaine manière, « détectable » à l'image. Les mains de Tim Burton y auraient laissé, en quelque sorte, leur empreinte. Si cette considération peut facilement être admise dans le cadre du film d'animation, elle est plus inhabituelle quand on l'applique aux films en prise de vues réelles, l'enregistrement photographique étant considéré comme une perception pure dénuée de la main de l'homme⁴. Les traces immatérielles de « tâtonnement » de Tim Burton ne sont pas apparentes (les doigts n'ont pas laissé leur empreinte comme sur de l'argile), mais peuvent être perçues autrement. Comme voie d'accès à elles, le motif de la main, au cœur de l'œuvre du réalisateur, qui convoque expériences tactiles et regard haptique, sera privilégié.

Chez Burton, les mains des personnages s'activent dans le but d'agripper, de toucher, de saisir, voire de détruire, ou restent passives, inertes, blessées, camouflées. Par l'analyse des séquences qui

¹ Sandrine Marques, *Les Mains au cinéma*, Le Vernet, Aedon, 2017, p. 28.

² Antoine De Baecque, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 39.

³ Henri Focillon, *Éloge de la main*, Angoulême, Marguerite Waknine, coll. « Livrets d'art », 2015, p. 23.

⁴ *Ibid.*, p. 34.

les mettent en scène, ce travail tentera d'élaborer un discours sur les mains de celui qui les a manipulées. Icônes du toucher, les mains, quand elles sont représentées, font appel à la mémoire tactile. Ce qu'elles font et ce qu'elles subissent, ainsi que toutes les sensations que cela implique, permettra de faire l'analogie avec le travail de Burton. Par la métaphore, les mains des personnages fonctionnent comme des indices sur la relation intime qu'entretient le réalisateur avec son œuvre, et particulièrement avec ses personnages. Mais son cinéma fait plus que mettre en scène les expériences tactiles de ses personnages. Le motif de la main ne sollicite pas seulement le regard, mais aussi, et surtout, l'haptique dans une conception deleuzienne la considérant comme une esthétique combinant la vue et le toucher. « Haptique est un meilleur mot que tactile, puisqu'il n'oppose pas deux organes de sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique¹. » Pour Laura Marks, qui déplace la théorie de la visualité haptique dans le champ du cinéma, l'haptique donne à contempler l'image elle-même, à « caresser » sa surface matérielle, en acceptant de ne pas la saisir dans sa globalité, comme le permet le regard optique². Il s'agit d'une relation intime avec l'objet-film, comme s'il était une peau que l'on pouvait caresser. Les mains, chez Tim Burton, convoqueront, parfois, ce regard haptique qui permettra d'incarner, par le toucher, un geste que l'on rapprochera également de celui du réalisateur. Ce mode particulier de regard, à la frontière du visible et du tactile, permettra, métaphoriquement, de « marcher sur les traces » du réalisateur, de « placer nos mains » là où les siennes étaient.

L'analyse des expériences tactiles vécues par les personnages et l'adoption d'un regard haptique permettront de révéler le geste burtonien, normalement invisible, dans son œuvre, et amèneront à l'envisager comme mélancolique. C'est autour de quatre principales notions que l'on tentera de décrire ce geste : l'haptique et la tactilité, bien sûr, mais aussi la mélancolie et l'animation. Chaque contact tactile ou, au contraire, chaque absence de celui-ci, avec un autre objet, figurera un rapport intime entre la mort et la vie. Cette alliance entre ces deux pôles de l'existence, omniprésente chez Burton, l'est également dans la mélancolie. Le cinéma d'animation aura fonction de liant entre ces trois premiers concepts (haptique, tactilité, mélancolie), car si cette recherche conduit à envisager le geste artistique de Burton comme mélancolique, c'est, entre autres, parce que le geste qu'il porte sur ses personnages, animés ou filmés en prise de vues réelles, s'apparente à celui d'un animateur.

¹ Gilles, Deleuze, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614.

² Laura U. Marks, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, Duke University Press, 2000, p. 163.

Corpus et méthodologie

Dans le cadre de mes toutes premières réflexions sur la mélancolie au cinéma, précédant l’écriture de ce mémoire, le nom de Tim Burton s’est naturellement présenté. Très vite, ce travail s’est centré sur son œuvre qui s’est avérée être extrêmement féconde sur le terrain de la mélancolie. Il est communément admis que les films de Tim Burton sont souvent mélancoliques et cette recherche vise à expliquer ce constat en traçant les contours d’une mélancolie propre au cinéma de Burton.

Seuls les long-métrages réalisés par Tim Burton feront partie du corpus, excepté *The Nightmare Before Christmas* qui, même s'il a été réalisé par Henry Selick, a été chapeauté, du début à la fin, par Burton, scénariste et producteur du film. Bien que l’œuvre de Tim Burton, dans sa totalité, ait été, préalablement à l’écriture de ce travail, soumise à un travail d’analyse, ce mémoire n’abordera pas de manière exhaustive la totalité des films du réalisateur, mais toute de même une grande majorité. Il a été question de trouver un juste équilibre entre un assez grand nombre d’objets permettant de rendre le travail stimulant (l’analyse d’un film permet, sans cesse, de rebondir, de faire des liens avec un autre) et la restriction du nombre d’objets, nécessaire pour que les analyses soient assez approfondies. Ce mémoire se focalise donc autour de quinze films, dont certains seront plus mobilisés que d’autres : *Batman* (1989), *Edward Scissorhands* (1990), *Batman Returns* (1992), *The Nightmare before Christmas* (1993), *Mars Attacks!* (1996), *Sleepy Hollow* (1999), *Planet of the Apes* (2001), *Big Fish* (2003), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street* (2007), *Alice in Wonderland* (2010), *Dark Shadows* (2012), *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016) et enfin, *Dumbo* (2019).

En plus d’être fondé sur la littérature existante sur Tim Burton, mais également sur des ouvrages traitant des mains dans le domaine de l’art, et particulièrement au cinéma, ce mémoire s’appuie sur des références esthétiques, philosophiques, psychanalytiques et psychopathologiques, afin d’établir des liens entre les objets analysés et la mélancolie. De ces approches diverses ont pu être détachées plusieurs théories qui se rejoignent dans leur mise en relation entre la mort et la vie. En se focalisant sur cette dualité, certaines théories, comme la notion « d’entre-deux-morts » de Lacan ou l’animation perçue par Dick Tomasovic comme « le fait de jouer avec la mort », ont permis de constituer le cadre nécessaire à l’élaboration de ce travail.

Mélancolie, entre vie et mort

Étymologiquement, le mot « mélancolie » vient du latin « melancholia » dont l'origine grecque « melankholía » est composée de « mélas » (noir) et de « khōlé » (la bile). La « bile noire » est l'une des quatre humeurs de la médecine antique, avec le flegme, la bile jaune et le sang¹. Jacqueline Amati-Mehler montre qu'à la fin du Moyen-Âge, le terme mélancolie désigne un simple sentiment de tristesse, dont la douceur est proche de la nostalgie². Dans la littérature romantique, le terme « mélancolie » renvoie à un mal-être, une maladie de l'âme, dont les causes sont indéfinissables. Cette mélancolie s'apparente à un *spleen*, à une tristesse profonde. Le début du XX^e siècle, qui marque les débuts de la psychanalyse, a été extrêmement propice à des réflexions sur la mélancolie d'un point de vue psycho-pathologique et psychanalytique. Au centre de ces réflexions, et de leurs prolongements dans des théories plus contemporaines, il y a la mort. Le sujet mélancolique est défini comme profondément perdu, incapable de définir avec certitude la raison du vide psychique qui le torture. Il intérieurise, incorpore, en lui « l'objet perdu », tout en étant rongé, limité, envahi par lui. Le mélancolique ne regrette pas ce qui est perdu, ce qui n'est plus (comme cela peut être le cas dans la nostalgie) puisqu'il est lui-même le vide, l'absence, voire la mort. Il se situe dans une zone de l'entre-deux, nommée la zone de « l'entre-deux-morts » par Lacan, où la vie se mêle à la mort, où la mort est déjà vécue par anticipation³. Ces théories, ici brièvement résumées, seront développées tout au long de l'analyse, aux moments les plus opportuns.

Animer ou jouer avec la mort

La mort et les cadavres, qui, pour Philippe Ariès, semblaient s'être soudainement évaporés au début du XX^e siècle⁴, ont glissé vers le champ des salles obscures, « dans le cinéma, royaume par excellence des fantômes, et particulièrement dans le cinéma d'animation, terre privilégiée des revenants⁵. » Le cinéma, en effet, est un art fondé sur des traces, dont le signifiant est imaginaire, dont le perçu se rend présent sur le mode de l'absence.

¹ Patrick Dandrey et Sean J. Rose, « La mélancolie, pile et face », dans *Revue des Deux Mondes*, septembre 2015, p. 78.

² Jacqueline Amati-Mehler, « Mélancolie : folie, génie ou tristesse ? Les vicissitudes de l'identification et de la formation du moi », dans *Revue française de psychanalyse*, vol. 68, n°4, 2004, p. 115. [En ligne] <https://doi.org/10.3917/rfp.684.1113>

³ Jacques Lacan (texte établi par Miller, Jacques-Alain), *L'Ethique de la psychanalyse* (1959-1960), Paris, Editions du Seuil, coll. « Champ Freudien », 2019, p. 406.

⁴ Philippe Ariès, *Images de l'homme devant la mort*, Paris, Editions du Seuil, 1982, p. 272.

⁵ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006, pp 85-86.

Le propre du cinéma n'est pas l'imaginaire qu'il peut éventuellement représenter, c'est celui que d'abord il est, celui qui le constitue comme signifiant [...] Le dédoublement (possible) qui instaure la visée fictionnelle se trouve précédé, au cinéma, par un premier dédoublement, toujours-déjà accompli, qui instaure le signifiant. L'imaginaire, par définition, combine en lui une certaine présence et une certaine absence [...] L'activité de perception y est réelle (le cinéma n'est pas le fantasme), mais le perçu n'est pas l'objet, c'est son ombre, son fantôme, son double, sa réplique dans une nouvelle sorte de miroir¹.

Le cinéma abrite des fantômes, des choses et des êtres qui ont été, à un instant précis, mais qui ne sont plus lorsqu'on les voit à l'écran. Les figurines du cinéma d'animation, elles, n'ont jamais été. Elles surgissent de la mort, comme des revenants, en se comportant comme des vivants. Elles n'existent que parce qu'une main, celle de l'animateur, les met en mouvement. C'est la mort qui marche. C'est sur le postulat, énoncé par Dick Tomasovic, selon lequel animer une figurine, ce n'est pas lui donner vie, c'est faire parler un cadavre, c'est jouer avec la mort², que reposera en grande partie ce mémoire. De ce point de vue, si le cinéma d'animation a pour objectif premier de produire l'illusion de la vie, celle-ci est une vie artificielle. « Autrement dit, une ruse, une fraude, un déguisement, un travers. Une forme contre-nature³. » Le geste de l'animateur, celui de mettre la mort à l'ouvrage, est donc un geste mélancolique puisqu'il maintient la figurine entre la vie et la mort, zone d'entre-deux que l'on tentera d'expliquer au fur et à mesure de ces pages.

L'œuvre de Tim Burton, toute entière, est hantée par le cinéma d'animation et par la main de l'animateur qui en découle. Elle apparaît comme une salle de jeu où l'on s'amuse avec la mort. Tim Burton peuple ses films de squelettes, cadavres, fantômes ou encore vampires et montre un intérêt particulier pour les cimetières, forêts sombres et châteaux gothiques. Mais son cinéma est également empreint d'une profonde dualité. Tim Burton allie les contraires, mélange les genres. Son cinéma relève du crépuscule en ce qu'il ne cesse de transgresser les limites et flouter les frontières de mondes que tout oppose. Dans son œuvre, l'horreur fait rire, la normalité fait peur. Le monde des vivants est fade, triste, et parfois même sinistre, tandis que la mort est un monde qui fait presqu'envie. La mort, il l'enjolive, la colore, la rend joyeuse ou du moins sympathique. Comme dans une danse macabre, il la fait danser et chanter. « Chez lui, le cadavre travaille toujours en profondeur la pellicule⁴. » Dans son œuvre, « la mort est partout, et il faut bien trouver un moyen d'animer ou de réanimer ces personnages morts. C'est sans doute la raison principale du goût de

¹ Christian Metz, « Identification, miroir » (1975), dans *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois, coll. « Choix-Essais », 1993, p. 64.

² Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 49.

³ *Ibid.*, p. 24.

⁴ Antoine De Bæcque, *op. cit.*, p. 187.

Burton pour l'animation¹. » Animateur de formation, Burton affirme, lui-même, appliquer l'ouverture de l'imagination propre au dessin animé à ses films en prises de vues réelles². S'il commence par dessiner les visages et les corps qu'il désire retrouver à l'écran³, ceux-ci ne sont pas toujours voués à être animés, ils sont souvent incarnés par des acteurs. Pourtant, ce geste premier du croquis se prolonge, d'une certaine manière, chez les protagonistes dont l'esthétique particulière les rapproche des figurines du cinéma d'animation, en d'autres termes des morts-vivants, des êtres morts à qui l'on donne l'illusion de vie. C'est au travers de la mise en scène de leurs mains que l'on tentera de démontrer cette analogie. Dans les films de Tim Burton, les mains des personnages sont parfois dysfonctionnelles, parfois blessées ou limitées dans leurs fonctions. Et c'est, précisément, au travers de ces anomalies, que les faces morbides des personnages pourront être appréhendées.

Dans sa structure, le mémoire se scindera en quatre chapitres, chacun consacré à l'une des particularités des mains des personnages burtoniens. Le premier questionnera la capacité de préhension, le deuxième la peau, le troisième la fixité et le dernier le sens du toucher. Toutes les anomalies des mains qui seront pointées « trahissent » l'état de mort, psychique la plupart du temps, des protagonistes. Si ce constat amènera à faire l'analogie entre les personnages burtoniens et les figurines du cinéma d'animation, les expériences tactiles représentées et l'adoption d'un regard haptique permettront d'affirmer que les personnages sont également « traités » comme des figurines. Autrement dit, c'est par l'haptique et la tactilité que seront rendues visibles les traces du geste que Tim Burton porte sur son œuvre : le geste, mélancolique, de donner à ses « personnages-figurines » l'illusion de vie en les empêchant de s'adonner totalement à la mort qui, pourtant, les a déjà envahis.

¹ Sébastien Denis, « Enfance, animation et réanimation chez Tim Burton », dans Mélanie Boisonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *Tim Burton. Horreurs Enfantines*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2016, p. 91.

² Thierry Jousse et Nicolas Saada, « Entretien avec Tim Burton. Batman, Edward, Vincent et les autres », dans *Cahiers du Cinéma*, n°462, décembre 1992, p. 47.

³ Mark Salisbury, *Tim Burton: entretiens avec Mark Salisbury*, trad. Achourd, Paris, Sonatine, 2009, p.71.

CHAPITRE PREMIER. PRÉHENSION

L'une des principales fonctions de la main est la préhension. La main sert, avant toute chose, à saisir des objets, à les attraper. À la naissance, ce geste appartient à l'ordre du réflexe. Le bébé, lorsqu'un objet entre en contact avec sa paume, a un réflexe d'agrippement (*grasping reflex¹*) le poussant à le serrer de toutes ses forces. Ce réflexe archaïque est censé évoluer, au fur et à mesure que le bébé grandit, pour devenir un geste relevant de la volonté².

Les mains des personnages de Tim Burton ne semblent pas avoir intégré ce réflexe qui devrait tantôt se déclencher pour permettre la survie, tantôt, au contraire, s'inhiber pour laisser progressivement place aux mouvements volontaires. Lors de chutes, les personnages ne s'agrippent pas, ou du moins ne parviennent pas à s'agripper, alors que le lâcher-prise revient à mourir. À l'inverse, comme le bébé lors de la première phase du développement de la préhension³, les personnages ferment leurs mains frénétiquement après que celles-ci aient été en contact avec un objet. L'observation de ces dysfonctionnements de la préhension, ainsi que leur compensation permise grâce à l'adoption d'un regard haptique, serviront de fondements à l'élaboration d'un discours sur « la main de l'animateur » agissant dans le cinéma de Tim Burton, celle qui empêche sa figurine de lâcher prise (et donc de mourir) et celle qui s'obstine à donner l'illusion de vie à ce qui n'a jamais vécu.

1. Chute

Le syndrome de Cotard a été décrit en 1882 par le neurologue Jules Cotard, qui le rattache à la mélancolie. Le mélancolique est alors touché d'un délire de négation plus ou moins grand, en allant parfois jusqu'à penser que plus rien n'existe, ni même lui. La mélancolie accable le sujet d'un sentiment de vide. Le mélancolique vit dans l'absence, il est démunis d'amour envers les autres et envers lui-même. Tout, autour de lui, semble dénué d'intérêt. Tout lui paraît futile, inconsistant, insignifiant, à commencer par lui⁴. S'il est toujours, de nos jours, universellement convenu que le

¹ Louis Massion-Verniory, *Les Réflexes de préhension*, Bâle, Karger, 1948, p. 6.

² Philippe Mazet et Serge Stoléru, *Psychopathologie du nourrisson et du jeune enfant: développement et interactions précoces*, Issy-les-Moulineaux, Elsevier Masson, coll. « Les âges de la vie », 2003, p. 40.

³ *Ibid.*, p. 41.

⁴ Jules Cotard, « Du délire de négation », dans *Archives de Neurologie, revue des maladies nerveuses et mentales*, Paris, tome IV, 1882, pp. 152-170 et pp. 282-286.

syndrome de Cotard ne peut être diagnostiqué sans la présence d'un « délice de négation¹ », l'approche conceptuelle de Jules Cotard a évolué. Si pour lui le délice de négation est propre à la mélancolie, des recherches plus récentes ont montré qu'il apparaît dans d'autres maladies mentales, comme dans la paranoïa². Néanmoins, Cotard « n'identifiait pas la conviction délirante d'être mort comme essentielle dans la définition du syndrome, alors qu'elle est désormais mise au premier plan³. » S'il est, aujourd'hui, communément admis que le syndrome de Cotard ne se manifeste plus obligatoirement chez un sujet mélancolique, il continue de poser, parmi d'autres, des questions de vie et de mort, de présence et d'absence ; ces mêmes interrogations se manifestant également dans le cadre d'une réflexion sur la mélancolie. Le syndrome de Cotard reste donc, malgré tout, intéressant pour cette recherche qui ne vise pas à diagnostiquer des sujets mélancoliques parmi des personnages fictifs, mais à voir en quoi leurs mains, et surtout la mise en scène de celles-ci, posent des questions de vie et de mort, et par conséquent, de mélancolie. La chute apparaît, semble-t-il, comme le motif le plus manifeste de ce vide, de ce trou creux et dépeuplé. Métaphoriquement, on tombe dans la maladie, on chute dans la mélancolie. Dans *Batman Returns*, par exemple, après la première chute de Selina, la première image que nous donne à voir le film de Catwoman est un plan sur la fenêtre de son appartement, la montrant, à l'arrière, qui se relève en miaulant dans son costume moultant en latex noir. On peut lire sur son mur, « Here hell ». Tim Burton a mis en scène cette résurrection comme une descente aux enfers rythmée par une chute⁴. Le mélancolique finit par ne plus avoir peur du vide, car il est lui-même le vide. La chute dans le vide est un moment liminaire, entre la vie et la mort. Le corps chutant vit ses derniers instants alors qu'il se rapproche, peu à peu, d'une mort certaine. La mélancolie peut être représentée par une chute sans fin, sans répit, sans accalmie. La mélancolie est l'enfer d'une chute éternelle, entre la vie et la mort.

Après avoir fait exploser un des magasins de Schreck, Catwoman et Batman se retrouvent dans un combat sur les toits de Gotham City. Chacun des deux protagonistes se retrouve ensuite, l'un après l'autre, suspendu dans le vide et retenu par la main de l'autre ou par ce qui constitue son prolongement, comme en témoigne le fouet de Catwoman. Il est difficile de trouver une image plus parlante pour illustrer la frontière séparant la mort de la vie que celle de deux mains qui s'agrippent l'une à l'autre, où aucune d'elle n'a encore lâché, n'a tiré ou n'a hissé, alors qu'un des deux corps

¹ Marion Boulesteix, Jean-Pierre Clément et Benjamin Lavigne, « Le syndrome de Cotard chez l'adolescent et l'adulte jeune », dans *L'Information psychiatrique*, vol. 93, n°9, 2017, p. 778. [En ligne] <https://doi.org/10.1684/ipe.2017.1712>

² Jorge Cacho, « Le syndrome de Cotard », dans *Journal français de psychiatrie*, vol. 35, n°4, 2009, p. 11. [En ligne] <https://doi.org/10.3917/jfp.035.0010>

³ Marion Boulesteix, Jean-Pierre Clément et Benjamin Lavigne, *op.cit.*, p. 779.

⁴ Antoine De Baecque, *op. cit.*, p. 83.

pend dans le vide. C'est l'arrêt sur image de la chute. Puissamment dramatique, ce type de scène est extrêmement récurrent au cinéma. Si celui qui s'y trouve lâche, il est voué à une mort certaine. Lâcher prise alors que l'on est suspendu dans le vide, généralement à une hauteur considérable, est suicidaire. Darian Leader, qui s'est intéressé à ces scènes de suspension, conçoit le relâchement de la poigne comme l'opposé du geste d'agrippement, geste qui, dans ce cas, est un réflexe de survie. Ce geste est présent chez le nourrisson qui, dès sa naissance, a la capacité d'agripper si vigoureusement un doigt glissé dans sa paume qu'il serait possible de le soulever. Il s'agit d'un réflexe archaïque perçu comme le vestige d'une époque où les bébés, pour survivre, devaient s'agripper au corps de leur mère¹. L'agrippement, dans cette partie consacrée à la chute, sera envisagé en tant que réflexe de survie, réflexe permettant d'échapper à la chute mortifère.

1.1 *La chute « mélancolique » des personnages*

Que ce soit par lâcher-prise ou, plus souvent, par une impossibilité d'agrippement, les chutes sont multiples chez Tim Burton. Et pourtant, celles-ci ne mènent pas à la mort, mais à une vie éternelle. La chute rend les personnages immortels et, parfois, par conséquent, mélancoliques. Après le délire de négation, décrit plus haut, arrive celui d'immortalité, apparaissant comme le pire supplice qui soit puisque le mélancolique se sent déjà mort. *Dark Shadows* figure cette idée d'immortalité en la concrétisant dans la narration. Barnabas suit dans le suicide la femme qu'il aime, Josette, en se jetant, comme elle, du haut d'une falaise. Néanmoins, contrairement à elle, il revit sous la forme d'un vampire. La sorcière Angélique, par jalousie, lui a lancé une malédiction qui le constraint au supplice d'une vie éternelle, et par conséquent d'une mélancolie infinie. Cet excès de temps qu'implique l'immortalité le conduit à vivre un deuil éternel². Barnabas est prisonnier d'une vie sans fin dans laquelle, privé de son grand amour, il se considère trépassé. Cette souffrance intérieure est représentée par son enterrement vivant, expérience qui se retrouve également dans *Corpse Bride*. Victor, dans *Corpse Bride*, est présenté dès le début du film, comme un personnage abattu par une tristesse profonde. Il ne sourit jamais, vit dans un monde terne et gris et déambule lentement, la tête tombante. Porté par une tentation suicidaire omniprésente, « il

¹ Darian Leader, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, Paris, Albin Michel, 2017, pp. 65-66.

² Vincent Baticle, « The Handling of Time in Tim Burton's Feature-length Films », dans Gilles Menegaldo, (dir.), *Tim Burton a Cinema of Transformations*, Montpellier, Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, p. 187.

ressemble déjà presqu'à un cadavre¹. » Ce désir de mort est représenté par son voyage sous-terrain, temporaire, chez les trépassés.

Il choisit la mort, mais la mort ne veut pas de lui : Victor est littéralement un revenant, un rescapé, celui qui a fait l'expérience la plus intense et angoissante du romantisme, celle de l'enterré vivant : il a erré chez les morts, y découvrant peu à peu, après avoir surmonté sa terreur, son véritable pays, la mélancolie².

Il vit le même supplice qu'Antigone, celui dont se saisit Lacan pour expliquer la notion d'entre-deux-morts³, celui d'être enfermé vivant dans un tombeau.

Cette idée d'immortalité est au fond très complexe. Lorsque le négateur dit ne plus exister, être mort, cela ne doit pas être entendu au sens matérialiste du mot. Ces malades disent qu'ils sont morts comme ils disent qu'ils n'ont plus d'organes. [...] les négateurs ne se croient pas réellement morts, ils se croient en dehors du monde, dans une existence indéfinissable, qui n'est plus la vie réelle, mais sans le repos de la mort physique, une espèce de survie douloureuse qui n'est pour eux qu'une sorte de mort. En même temps, leurs tendances pessimistes les poussent à croire que cette survie se prolongera indéfiniment pendant l'éternité. [...] Les malades ne sont immortels que pour endurer éternellement leurs maux⁴.

Cette conception de l'immortalité n'est, en effet, pas associée à la grandeur, ou à la puissance. Pour les patients « cotardiens », ils seraient déjà morts s'ils avaient la possibilité de mourir. Ils sont en fait « mort-vivants » puisque leur condition qui les fait atrocement souffrir n'est ni la vie, ni la mort⁵. Dans *Batmans Returns*, Catwoman chute à de nombreuses reprises. Les deux premières fois, elle est poussée dans le vide par les autres : d'abord par Max Schreck au début du film, puis par Batman. Sa survivance à ces chutes assassines apparaît comme une victoire procurant au personnage de Catwoman un effet de grandeur. Elle survit aux tentatives d'assassinat qui lui sont destinées, d'abord grâce à des chats errants, puis grâce à de la litière pour félins qui amortit sa chute. Selina Kyle, en devenant Catwoman, devient une super-héroïne, reine des chats, symbole du combat gagné par la vie sur la mort.

Si pour Antoine de Bæcque, l'animalité est un prolongement des personnages leur permettant d'atteindre leur achèvement⁶, la troisième chute vient bafouer cette idée d'accomplissement total. Lors de celle-ci, Catwoman n'est pas poussée, elle ne chute pas par manque de prise pour s'agripper. Elle chute, car elle lâche elle-même prise. Cette différence est primordiale. Dans cette

¹ Antoine De Bæcque, *op. cit.*, p. 185.

² *Ibid.*, p. 186.

³ Jacques Lacan, *op.cit.*, pp. 397- 467.

⁴ Jules Séglas, *Leçons cliniques sur les maladies mentales et nerveuses*, Paris, Asselin et Houzeau, 1895, p. 465.

⁵ Marine Bodin, « Le syndrome de Cotard. Revue de littérature et étude clinique », Thèse d'exercice de médecine, sous la direction de Mathieu Follet, Rouen, Université de Rouen-Normandie, 2018, p. 8. [En ligne] <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01915526>

⁶ Antoine De Bæcque, *op. cit.*, p. 89.

séquence, le Pingouin l'a accrochée à son parapluie volant qui s'élève à grande vitesse vers le ciel. Catwoman, avec ses griffes, s'arrache de son emprise. En se laissant tomber, elle décide de sa propre mort. Lâcher prise, mettre un terme à l'agrippement est, dans ce cas, un acte suicidaire, une autodestruction à laquelle Catwoman survit, encore une fois. Néanmoins, ici, il n'est plus question d'un pouvoir surhumain, mais d'impuissance et de non-maîtrise de sa propre vie, ou plutôt de sa propre mort. Son corps, après avoir traversé une serre en verre, laisse échapper un cri de désespoir semblable à celui de Barnabas dans *Dark Shadows* après que sa tentative de suicide ait échoué. Le verre de la serre explose en mille morceaux, symbole de sa détresse et de son être brisé. Super-héroïne quand elle vainc la mort souhaitée par ses ennemis, Catwoman dévoile sa nature profondément mélancolique en survivant à sa propre destruction. Apparaissant comme surpuissante quand on lui lâche la main, elle dévoile son intérieurité brisée lorsqu'elle « lâche » elle-même, lorsqu'elle cesse de s'agripper. Autrement dit, lorsqu'elle choisit la mort plutôt que la vie, mais que cette mort ne veut pas d'elle.

L'issue la plus dramatique que peut choisir le mélancolique est de se donner la mort. Le mélancolique « vit la perte de l'être aimé comme un trou intolérable, menaçant à tout moment de l'engloutir. [...]. Le manque devient un trou plutôt qu'une source de possibilités. [...] Dans la mélancolie, la perte et l'objet sont assimilés. Et cela peut créer des formes de tentatives très diverses de s'en détacher. En sautant dans le trou par exemple¹. » Mais, la mort du mélancolique n'est pas toujours physique. Il peut se donner à la mort, s'abandonner à elle, sans passer à l'acte suicidaire. Le mélancolique n'est alors plus vraiment vivant, ni totalement mort. Il se situe dans la zone de « l'entre-deux-morts » où la vie « va se confondre avec la mort certaine, mort vécue de façon anticipée, mort empiétant sur le domaine de la vie, vie empiétant sur la mort². » La première chute de Selina Kyle la rend immortelle (l'immortalité ayant ses limites puisqu'elle est fondée sur le mythe des neuf vies du chat) en la faisant devenir mi-humaine, mi-féline. L'animalité, dans cette optique, n'est pas ce qui permet à Selina Kyle d'atteindre enfin la complétude mais elle est, au contraire, ce qui l'empêche de quitter son état mélancolique et la zone « d'entre-deux morts » dans laquelle elle se situe. Si Selina/Catwoman ne cesse de chuter, c'est toute sa nature double qui peut être considérée comme une chute éternelle, comme une chute « mélancolique ». Cette chute métaphorique est, en terme de mise en scène, expliquée à travers la chute réelle du personnage. Il s'agit d'une chute sans agrippement possible et sans sol à l'horizon. Elle ne permet pas de s'en

¹ Darian Leader, *Au-delà de la dépression, Deuil et mélancolie aujourd'hui*, trad. Weill, Paris, Payot, 2010, p. 206.

² Jacques Lacan, *op.cit.*, p. 406.

échapper, mais elle n'est pas non plus totalement mortelle. Elle maintient son sujet dans la position inconfortable de l'entre-deux.

Les forêts sombres, et les arbres en particulier, fonctionnent souvent chez Burton comme des lieux de passage vers un autre monde¹. Alice (*Alice in Wonderland*) et Jack (*Nightmare before Christmas*) ont ceci de commun qu'ils sont, tous les deux, aspirés par un tronc d'arbre qui les mène, en effet, vers le pays des merveilles pour l'une, et la ville de Noël pour l'autre. Si les arbres ont, effectivement, le rôle de « porte », c'est la chute qui permet le passage d'un monde à l'autre. Alice, en vain, tente de s'agripper aux racines tandis que Jack, lui, n'a rien pour s'agripper. Il chute dans le néant, dans un tourbillon étoilé. L'agrippement, dans les deux cas, est un échec tandis que les chutes qui en découlent apparaissent comme des passages oniriques vers un autre monde.

Dans *Alice in Wonderland*, la chute d'Alice dans le monde des merveilles, terriblement violente, ne mène pas du tout à une mort qui, d'apparence, aurait dû être certaine. Alice y survit sans aucune blessure. Après sa chute, apparaît sur la table une bouteille portant l'inscription « It's only a dream ». Dans le pays des merveilles, Alice se pense immortelle, parce qu'elle se croit être en train de faire, à nouveau, son rêve habituel. Tout le film fait référence au rêve qu'Alice fait à répétition depuis l'enfance : le rêve d'une chute qui la mène dans un pays où vivent toutes sortes de créatures étranges comme une vieille chenille ou un chat qui sourit. Tout au long du film, Alice, même si elle est parfois craintive, n'a pas peur de mourir, ou du moins essaye de s'en persuader. Elle ose pénétrer dans le domaine de la Reine Rouge qui ordonne à tout-va de couper des têtes et a le courage d'entrer dans la cage du Bandersnatch pour lui dérober l'épée vorpaline. D'ailleurs, au début du film, poursuivie par le Bandersnatch, elle met un terme à sa course en se répétant qu'il ne peut rien lui arriver puisqu'elle est en train de rêver. Sauvée de justesse par la souris Mallymkun, Alice est tout de même blessée au bras. Son bras reste marqué par cette cicatrice à la fin du film, lors de son retour dans le monde « réel », preuve que le monde des merveilles n'était pas un rêve et ne lui garantissait donc pas l'immortalité. Le film joue de cette ambiguïté sur la nature du monde des merveilles. On ne sait pas trop s'il est imaginaire ou réel, si Alice peut vraiment y mourir ou pas.

Alice, elle-même, trahit son incertitude, notamment à travers son refus d'affronter le Jabberwocky. En disant que le tuer est « impossible », elle montre une peur de ce combat complètement inégal opposant une jeune fille frêle et non-entraînée à un monstre gigantesque, et donc, finalement, une peur de la mort. Ce qui lui donne la force de l'affronter est d'admettre, comme elle le fait souvent, six choses qu'elle croyait impossibles avant le petit-déjeuner. Parmi

¹ François Fièvre, « Tim Burton et la tradition du livre illustré », dans Mélanie Boisonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *op.cit.*, p. 31.

elles, elle cite l'existence du monde des merveilles et le fait qu'elle allait tuer le Jabberwocky. Après avoir vaincu cette dangereuse créature, Alice peut retourner chez elle en buvant le sang du monstre. Toutes ces considérations semblent s'éloigner de notre intérêt premier, en l'occurrence la chute et l'agrippement. Le lien est pourtant bien là. Le film en arrive à la conclusion qu'Alice s'est trompée. Il ne s'agit pas d'un rêve, mais d'un monde parallèle, d'une réalité d'une autre dimension où l'impossible est possible, où la vie peut vaincre la mort qui, dans notre réalité, s'avérerait être certaine. Alice n'a pu retourner dans son monde qu'après avoir accepté, en considérant sa propre réalité, de mourir. En acceptant d'affronter le Jabberwocky, Alice accepte sa mort. Elle ne meurt pas vraiment puisque le combat n'a pas eu lieu dans le monde réel, mais dans le monde des merveilles où tout est possible. Néanmoins, si on appliquait les lois de notre monde, Alice n'aurait jamais gagné. La première image du retour d'Alice dans le réel est sa main qui sort du tronc d'arbre en s'agrippant pour se hisser. Toute l'histoire qui se déroule dans le pays des merveilles peut être perçue comme une parenthèse. Supprimer tous les plans du film le concernant nous ferait voir Alice tomber dans le trou, puis s'agripper aux racines pour mettre un terme à sa chute. J. P. Telotte décrit d'ailleurs le retour d'Alice dans le monde réel comme une chute inversée dans le terrier¹. Tout le pays des merveilles, vu au travers d'Alice refusant sa mortalité sous prétexte qu'elle est en train de rêver, figure la chute immortelle, la chute métaphorique et « mélancolique ». La chute dans le vide peut se terminer de deux façons : soit par la rencontre entre le corps et le sol, soit par un agrippement salvateur. Le monde des merveilles fusionne ces deux dénouements : Alice heurte le sol au début puis s'agrippe à la fin. Le monde des merveilles amène Alice à la mort tout en l'empêchant de mourir. Il est, en ce sens, mélancolique.

Dans *Nightmare before Christmas*, la ville de Noël fonctionne plus ou moins d'une manière semblable, comme une chute « mélancolique », mais de manière inversée. Jack est un épouvantail aux allures de squelette, il est le roi d'Halloween et apparaît, à tout point de vue, comme un être tirant son immortalité, non pas d'une vie sans fin, mais d'une mort n'ayant jamais connu la vie. Lors de sa plainte, Jack sépare d'une main sa tête de son corps, sans souffrir ni mourir. Il évoque son désespoir et sa mélancolie résultant d'une lassitude de la mort et du crime. Le monde de Noël dans lequel chute Jack l'amène non pas à la mort, mais à la vie tout en l'empêchant d'être vivant. Au moment de cette première chute, des étoiles tournant autour de sa tête représentent son assommement. Jack se caresse le crâne comme pour apaiser la douleur résultant de sa chute. À travers Noël, Jack découvre la « vie » qui le fascine sans qu'il parvienne réellement à la

¹ J.P Telotte, « Tim Burton's "Filled" Spaces », dans Jeffrey Andrew Weinstock (dir.), *The Works of Tim Burton*, New-York, Palgrave Macmillan, 2013, p. 93.

comprendre. Son obstination à vouloir y participer provoque le chaos. Il planifie le kidnapping du Père-Noël pour pouvoir le remplacer, et apporte aux enfants des cadeaux abominablement effrayants tels qu'une tête décapitée, un canard en plastique et une poupée qui poursuivent les enfants pour les mordre, des chauves-souris ou encore un serpent vivant. « L'intrusion de l'épouvantail Jack dans Christmas Town va provoquer une réaction défensive féroce : parce qu'il est une proposition intolérable pour ceux qui célèbrent la naissance, celle de l'immixtion de la matière morte dans la vivante¹. » Alors que tous les habitants se rendent compte qu'il a usurpé l'identité du Père Noël, les forces de l'ordre tirent sur son traîneau et font chuter Jack dans le vide, sans aucune prise possible, d'une hauteur vertigineuse. La rencontre entre son corps et le sol est montrée du ciel par une explosion représentative du funeste choc. Ses amis d'Halloween qui suivent la mission de Jack à distance, en observant une maquette, sont témoins de l'accident. Le loup hurle à la mort, le maire tire son chapeau en signe d'hommage. Jack apparaît, inerte, dans les bras d'une sculpture d'ange-gardien, dans un cimetière. Tout porte à croire qu'il est définitivement mort. La douleur et la mort apparaissent ici comme des éléments de la vie. Ne peut souffrir et mourir que celui qui vit. Noël fait vivre ces expériences à Jack, mais seulement partiellement. Le chien de Jack, Zero, lui amène ensuite sa mâchoire qui s'était déboîtée. L'épouvantail reprend soudainement vie et retourne chez lui, à Halloween, en sautant dans un trou caché dans le cimetière. Noël l'a fait mourir dans un cimetière, symbole ultime de la mort pour les vivants, mais unique façon de vivre pour les morts.

Comme le pays des merveilles, la ville de Noël fonctionne, pour Jack, comme une chute « mélancolique », comme une chute éternelle dépourvue de prises permettant d'échapper à la mort, comme une chute figée dans son oscillation douloureuse entre vie et mort. Heureusement pour eux, il suffit, pour Jack et Alice, de sortir de ces mondes pour sortir de la mélancolie. Catwoman n'a pas cette chance puisqu'elle est à la fois le « monde mélancolique » et son visiteur étranger (elle chute dans sa propre mélancolie), elle porte en elle la mort et la vie. Elle est la chute « mélancolique » tout en étant son sujet.

1.2 *La chute « virtuelle » du spectateur*

Dans *Dark Shadows*, les plans montrant la funeste dangerosité du lieu où se situe la falaise se succèdent. Un plan d'ensemble montre la hauteur vertigineuse à laquelle se situe le bord de la falaise. Un plan en plongée montre qu'une chute ne mène pas seulement à un atterrissage dans une

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 82.

mer agitée, mais également sur des roches encore plus menaçantes alors qu'une contre-plongée laisse entrevoir le ciel orageux, présage d'un funeste sort. La chute à venir ne peut qu'être violemment mortelle. Et pourtant, si Josette périt, ce n'est pas le cas de Barnabas qui, victime d'un terrible sort, y survit en tant que vampire. Widows' Hill est filmé au travers de toute sa matérialité mortifère avant même que les chutes successives des deux amoureux se présentent à l'écran : hauteur démesurée, roches rugueuses et cinglantes, vagues déchaînées. En reprenant le terme de « *sensibles communs*¹ » utilisé par Gérard Simon pour désigner ce à quoi la vue et le toucher sont tous les deux sensibles (comme la distance ou la forme), Gregory Bled reconnaît à la main la capacité de pouvoir, sans toucher, deviner et ressentir les pleins et les vides, ce qui peut être touché et ce qui paraît, d'un point de vue tactile, inaccessible. *Dark Shadows*, en montrant sous tous les angles la falaise, ne fait pas que diriger le regard du spectateur sur tous les éléments funestes et mortifères lui appartenant, il lui fait ressentir, tactilement, la douleur qu'une éventuelle chute pourrait provoquer. « Notre corps sera conscient de sa chute, aspiré par ce vide qui s'ouvre devant lui, puis conscient du futur choc sur cette surface qui se rapproche². »

La possession du monde exige une sorte de flair tactile. La vue glisse le long de l'univers. La main sait que l'objet est habité par le poids, qu'il est lisse ou rugueux, qu'il n'est pas soudé au fond de ciel ou de terre avec lequel il semble faire corps. L'action de la main définit le creux de l'espace et le plein des choses qui l'occupent. Surface, volume, densité, pesanteur ne sont pas des phénomènes optiques. C'est entre les doigts, c'est au creux des paumes que l'homme les connaît d'abord. L'espace, il le mesure, non du regard, mais de sa main et de son pas. Le toucher emplit la nature de forces mystérieuses. Sans lui elle restait pareille aux délicieux paysages de la chambre noire, légers, plats et chimériques³.

Lorsque Alice chute dans le trou qui la mène au pays des merveilles, lorsque Barnabas suit dans le suicide sa bien-aimée ou encore lorsque Selina Kyle se fait pousser par Max Schreck, la caméra les filme de très près par des faux travellings d'accompagnement. Cela donne l'impression au spectateur, qui s'identifie à la caméra grâce à la fonction structurante de celle-ci, d'être dans un microcosme qu'il partage, et surtout parcourt en profondeur, avec les personnages du film. « Nous comblons synesthétiquement la relative pauvreté du signal cinématographique (uniquement visuel et sonore) ; et c'est l'avancée virtuelle de notre propre corps qui nous donne la sensation de la profondeur de l'espace représenté⁴. »

¹ Gérard Simon, *Archéologie de la vision, L'optique, le corps, la peinture*, Paris, Seuil, 2003, p. 32.

² Grégory Bled, « Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma », dans *Entrelacs*, n°10, 2013, p.1. [En ligne] <https://doi.org/10.4000/entrelacs.463>

³ Henri Focillon, *op. cit.*, pp. 9-10.

⁴ Antoine Gaudin, *L'Espace cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 40.

Si l'espace de la chute se devine par une intuition tactile, il se déploie à partir des personnages. Le spectateur, quant à lui, se trouve affecté par un effet sensoriel lui donnant véritablement l'impression de traverser, lui aussi, l'air. Des travellings avant d'accompagnement suivent les personnages dans leur chute, qu'ils soient de dos comme Barnabas ou de face comme Selina Kyle. Le visage de Selina est filmé en gros plan tout au long de sa chute, ce qui permet au spectateur d'être aux premières loges de l'effroi d'un individu sur le point de mourir. La caméra, en se positionnant à la hauteur du visage de Selina, endosse, en même temps qu'elle, les chocs résultant de la percée de son corps à travers les auvents « Schreck ». Pendant que la nuque de Selina se courbe et que son visage se crispe sous l'effet des impacts, la caméra subit également. L'image devient, à plusieurs reprises, pendant une fraction de seconde, totalement noire alors qu'un bruitage fait entendre la violence des chocs. Par identification primaire, l'œil du spectateur s'identifie à l'axe optique de la caméra et fait l'expérience, en même temps qu'elle, de toutes les secousses.

Dans *Dark Shadows*, la caméra, en devenant subjective un court instant, en se positionnant comme sujet de l'action, fait voir au spectateur la vision de Barnabas, à savoir les roches menaçantes dont il se rapproche dangereusement au fur et à mesure de sa chute. La chute du Joker, dans *Batman*, est filmée, vers la fin, non pas en adoptant la vue du Joker, car sa tête n'est pas située vers le bas, mais dans un mouvement accompagnant et « cauchemardisant » la chute. La caméra apparaît presque comme un corps autonome tombant, en tourbillonnant sur elle-même, vers la marmite d'acide.

La chute filmée de la manière la plus spectaculaire est probablement celle d'Alice. La caméra multiplie les points de vue et passe de travellings avant suivant Alice à des travellings arrière la devançant. Elle permet au spectateur d'adopter le regard d'Alice en devenant subjective avant qu'Alice ne fasse un regard-caméra qui identifie la caméra, et donc le spectateur, au piano qui menace de l'écraser. Le spectateur précède Alice dans sa chute puis lui succède, il chute comme si lui, sujet-spectateur, était aux côtés de l'héroïne, puis chute comme s'il devenait diégétique, comme s'il était Alice ou un objet du film. La caméra permet ici de faire l'expérience d'un mouvement irréalisable par le corps humain. Le mouvement de la chute est « sur-vécu » par le spectateur qui en fait l'expérience virtuelle sous toutes les formes possibles, en habitant tous les « corps » imaginables, en étant à la fois absent et matière du film.

1.3 Réalisation dramatique d'un réflexe haptique

À ce stade de l'analyse, plusieurs constats doivent être résumés. D'abord, les personnages burtoniens font l'expérience d'une chute par l'absence, volontaire ou non, d'agrippement. Le réflexe archaïque de survie n'aboutit pas, non-achèvement évident et nécessaire à toute chute. L'originalité des chutes chez Tim Burton réside dans le fait qu'elles peuvent être qualifiées de « mélancoliques » puisqu'elles font vivre à leur sujet une expérience d'immortalité en le maintenant dans une zone d'entre-deux-morts. Le non-agrippement n'est ni mortel, ni salvateur, mais conduit à un état transitionnel, entre la vie et la mort. L'espace des chutes, ensuite, chez Tim Burton, peut d'abord être deviné par ressenti tactile avant qu'un des corps-personnages ne le traverse, comme dans *Dark Shadows*. Le spectateur devient ensuite lui-même, en accompagnant le personnage, sujet de la chute. Le sentiment d'un mouvement d'accompagnement n'est pas seulement esquissé par le sens proprioceptif du spectateur à la vue d'un corps en mouvement. Il est également provoqué par l'utilisation de différents points de vue de la caméra permettant au spectateur d'adopter, non pas seulement différents regards, mais différents « corps », qu'ils soient humains ou pas.

Certains personnages, chez Tim Burton, se voient dotés de mains qui échappent à leur contrôle, qui semblent presqu'être dotées d'une vie autonome. Dans *Dark Shadows*, le désespoir est immense lorsque Barnabas observe ses mains auxquelles se greffent, comme par magie, des ongles monstrueux. Les mains se crispent d'une façon horrifiante. Il ne les reconnaît pas et les scrute comme des étrangères d'un regard fasciné semblable à celui que posent les nouveaux nés sur leurs mains sans pour autant les utiliser.

Spitz avait bien remarqué que ce regard fixe a peu d'effet immédiat sur l'aptitude réelle du bébé à utiliser sa main, qui ne prend son essor qu'après un certain délai. Tout se passe comme si la main ne faisait pas partie du corps, ou comme si elle était quelque chose de plus que le corps, une présence étrangère qui n'est jamais entièrement la nôtre, comme nous le suggèrent romans et films d'horreur¹.

Le corps est montré dans une cohabitation malaisée avec lui-même. Plus tard dans le film, Barnabas affirme même n'avoir jamais voulu faire de mal à toutes les victimes innocentes, mais que sa nature de vampire l'y a obligé. Les mains apparaissent à la fois comme « révélatrices », comme un fragment de tout un être qui le représente par métonymie, mais également comme principales coupables. Barnabas, après s'être réveillé de sa chute mortelle, hurle sur Angélique en lui demandant ce qu'elle a fait. Si Barnabas accuse Angélique dans ses paroles, les images, qui parlent d'elles-mêmes, incriminent, non pas quelqu'un d'autre, mais autre chose. Le plan succédant à celui

¹ Darian Leader, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, op. cit., p. 57.

de Barnabas hurlant sur la responsable de sa monstruosité, est un gros plan, non pas sur Angélique qu'il accuse, mais sur ses mains qu'il observe avec effroi. Des grincements horrifiques de violon se rajoutent pendant la courte durée du plan. Cette observation révélatrice de sa nouvelle nature est filmée en plan subjectif, ce qui permet au spectateur de s'identifier provisoirement à lui, identification par les mains, donc.



Dark Shadows (2012)



Les Mains d'Orlac (*Orlac's Hände*, 1924)

Cette image de mains regardées avec horreur par son possesseur, impuissant face à leur étrangeté, renvoie aux *Mains d'Orlac* où un pianiste, greffé de nouvelles mains appartenant, autrefois, à un assassin, a la curieuse impression qu'elles échappent à son contrôle afin de tuer. Un plan issu de l'adaptation de Robert Wiene apparaît presque comme le plan succédant ou précédent celui de *Dark Shadows*, par un raccord de regard. Ces regards sont des proclamations du déclin de toute responsabilité individuelle envers les actions de ces mains. Les personnages ne consentent pas aux pulsions d'une de leur partie du corps, ils ne sont pas responsables de leurs actions.

Lors de l'affrontement final de *Batman*, le Joker dit à Batman qu'il l'a « fait » en le jetant dans de l'acide. La première image que donne à voir le film du Joker est d'ailleurs celle de sa main. Un gros plan isole la main du Joker lorsqu'elle sort, métamorphosée d'une façon monstrueuse, de l'eau rejetée par l'usine. Batman lui rétorque qu'il l'avait déjà « fait » en premier en tuant ses parents. Ce façonnage mutuel s'apparente, finalement, à un « entre-tuage ». Vincent Baticle montre que le Joker rend compte de sa mort symbolique, malgré le fait qu'il ait survécu miraculeusement à sa chute dans un bain d'acide, en expliquant à Carl Grissom qu'il est « déjà mort une fois »¹. En tuant devant Bruce Wayne ses parents, le Joker l'a tué également psychiquement. Afin de surmonter ce traumatisme, Bruce a été dans l'obligation de se diviser, Batman fonctionnant pour lui comme une

¹ Vincent Baticle, « Figures paternelles et filiations cinématographiques », dans Mélanie Boisonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *op.cit.*, p. 133.

thérapie¹. Ni Batman, ni le Joker, ne semblent effrayés par leurs mains. Néanmoins, le comportement de celles-ci s'est littéralement transformé après que leur personnage ait fait l'expérience d'une mort, qui peut être symbolisée pour le Joker par sa chute dans le bain d'acide et pour Batman, par une chute métaphorique dans la mélancolie. Dans tous les cas, les mains sont tenues pour responsables.

La chute d'Alice, également, commence par un plan subjectif de ses mains qui essayent de s'agripper. Si cette chute est filmée d'une manière extrêmement kinesthésique, ce plan sollicite aussi le spectateur d'un point de vue haptique. On l'invite à agripper.



Batman (1989)



Alice in Wonderland (2010)

Le réflexe d'agrippement est « dysfonctionnel » chez les personnages qui ne parviennent pas à s'agripper à un moment de vie ou de mort. Pourtant, les chutes, chez Burton, ne mènent pas à une mort véritable, mais à l'immortalité. Cette dysfonction réflexe est comblée, l'échec des mains est rattrapé. Tout porte à croire que l'agrippement à la vie, même s'il est absent visuellement, se fait d'une autre façon. Emporté dans la chute, et surtout dans l'image, pour toutes les raisons décrites ci-dessus, le spectateur voit son réflexe d'agrippement être mobilisé d'une manière particulière. Il est invité, lui aussi, à tenter d'échapper à la chute mortifère, mais de façon haptique. Le film le pousse à vivre l'expérience tactile d'agrippement à travers l'image. Peut-être que la zone d'entre-deux-morts dans laquelle sont bloqués les personnages, suite à une chute, est la réalisation dramatique de ce réflexe « haptique » et spectatorial. De ce point de vue, les mains, non pas celles des personnages, ni des spectateurs, mais d'un sujet créé par la sollicitation d'un regard haptique, sont coupables de plonger les personnages dans la mélancolie. En s'agrippant à la vie, elles empêchent ceux qui « lâchent » de se reposer dans la mort, elle les constraint à vivre tout en étant en agonie. Ces mains, invisibles à l'image, mais pourtant effectives dans la narration, ne sont-elles pas celles de

¹ Mark Salisbury, *op.cit.*, p. 97.

« l'animateur » que le spectateur incarne de façon haptique ? Le maintien en vie, par ces mains, de ce qui devrait être mort, est un geste d'animation dans le sens où « le projet du cinéma d'animation n'est peut-être pas autant celui, fantasmatique et largement rapporté par la plupart des discours qui se risquent à le décrire, du don de vie, que celui, véritablement fantasmagorique, d'animation de la mort¹. » Le geste de Tim Burton consistant à « maintenir en vie » se rend ici perceptible grâce à l'haptique : le spectateur est amené à vivre ce geste métaphorique au sens premier.

2. Rejets et abandons

Freud écrit dans *Deuil et mélancolie*, en 1917, que la mélancolie suivant la perte d'un objet aimé « se caractérise d'un point de vue psychique par une altération de l'humeur profondément dououreuse, une suspension de l'intérêt pour le monde extérieur, la perte de la capacité d'aimer, l'inhibition de toute activité et l'abaissement du sentiment d'estime de soi qui s'exprime par des reproches et une calomnie contre soi-même et va jusqu'à l'attente délirante du châtiment². » C'est, selon lui, sur ce dernier point, la dépréciation du Moi, que la mélancolie diffère fondamentalement du deuil. Après la perte de l'objet, le deuil permet d'arriver à retirer sa libido de l'objet aimé alors que dans un processus narcissique, le mélancolique, contrairement à l'endeuillé, s'identifie à l'objet perdu et ne parvient pas à sortir de cette identification. C'est par cette identification que le Moi et l'objet perdu fusionnent au sein d'un seul être affecté par la perte et perdu à son tour. Cet être mélancolique est rongé par un conflit intérieur : il ne peut s'empêcher d'éprouver de l'amour pour l'objet perdu, mais sa raison le pousse, en même temps, à dénigrer l'objet d'amour afin de retirer sa libido de celui-ci, pour enfin faire son deuil. Cette ambivalence éprouvée envers l'objet, entre haine et amour, est pour Freud la deuxième étape de la mélancolie. Le mélancolique finit par retirer sa libido, mais la retourne sur son Moi. C'est par cette identification que le Moi et l'objet perdu fusionnent au sein d'un seul être affecté par la perte et perdu à son tour. Le Moi devient l'objet perdu tandis que la libido reste intacte et s'applique à lui³. Dans cette identification, le mélancolique dirige les sentiments ambivalents, anciennement propres à l'objet d'amour, envers son Moi.

¹ Dick Tomasovic, « Le cinéma d'animation et ses thanatomorphoses (fragments sur le monstre, la charogne, le montage et l'animation) », dans *Cinémas / Revue d'études cinématographiques*, vol.13, n°1-2, 2013, pp. 161-162. [En ligne] <https://doi.org/10.7202/007960ar>

² Sigmund Freud, *Deuil et mélancolie (1915)*, trad. Francoual, Paris, Editions In press, Coll. « Freud en poche », 2017, p. 21.

³ *Ibid.*, p. 31.

Néanmoins, il ne ressent pas de l'affection envers lui-même, mais plutôt de la haine s'accompagnant d'une régression de l'estime de soi.

Si l'amour pour l'objet auquel on ne peut renoncer, s'est réfugié dans l'identification narcissique tandis que l'objet lui-même est abandonné, la haine s'exerce alors sur cet objet de substitution en l'insultant, l'humiliant, le faisant souffrir, et gagne une satisfaction sadique à cette souffrance¹.

Le mélancolique, en se flagellant lui-même, épargne l'objet d'amour perdu. En quelque sorte, il le maintient en vie. La mélancolie relève du morbide en ce qu'elle consiste à nier la perte de l'autre, à faire comme s'il n'était jamais mort. C'est au travers de ces quelques considérations théoriques que seront analysés les surgissements de « ratés » du réflexe d'agrippement. Les mains des personnages se referment sur ce qui les a, un jour, touchées. Mais elles se referment trop tard et serrent le vide, l'absence, comme si l'objet qui les a effleurées n'était jamais parti. Quand on conseille à une personne de « lâcher-prise », de « cesser de s'accrocher », on l'invite à faire son deuil, à cesser de nier la perte. Les personnages, dans le cinéma de Tim Burton, prennent du temps à lâcher prise face au rejet ou à l'abandon et n'y parviennent, parfois, jamais.

2.1 *L'agrippement à l'absence*

Dans *Corpse Bride*, Emily, la mariée défunte, a deux mains esthétiquement distinctes. La main squelettique, rattachée au monde des vivants, est celle qui agrippe tandis que la main cadavérique, faisant pleinement partie de la mort, est celle qui lâche à la fin, celle qui représente le deuil de sa vie en tant que vivante. La main squelettique est restée dans le monde des vivants, sous la forme de branches sortant de la terre dans une forêt, dans l'attente qu'on lui mette la bague au doigt. Il y a donc un désir de mariage pour une morte, désir qui est un désir de vivant. Le mariage ne peut apparemment pas se dérouler chez les morts. Lorsque Victor accepte finalement d'épouser Emily, ils doivent se marier « en haut », dans le monde des vivants, comme si cela n'était pas possible en bas. Se marier est un acte qui appartient à la vie et Emily, malgré qu'elle soit morte, n'y a jamais renoncé. La main squelettique qui sort de la terre rappelle celle de Lady van Tassel dans *Sleepy Hollow* qui sort de l'arbre de la mort après avoir été emmenée dans les enfers par le cavalier sans tête, sans avoir pu terminer sa vengeance. Une frustration, résultant d'un non-accomplissement, d'un inachèvement dans la vie des personnages, les poursuit dans la mort. Si les personnages ont trépassé, leur main montre un refus de leur mort. Elle symbolise la part de leur être qui s'accroche toujours à la vie, pourtant passée. Une fois que le vœu d'Emily a été exaucé, c'est cette main qui

¹ Sigmund Freud, *Deuil et mélancolie* (1915), *op.cit.* p. 35.

porte l'alliance. Elle est « la main vivante », car elle représente ce qui rattache encore Emily à la vie : son mariage qui n'a jamais eu lieu.



Corpse Bride (2005)



Sleepy Hollow (1999)

Cette « main vivante » est une main squelettique, stade supérieur de décomposition après l'état de cadavre. Elle est donc plus avancée dans la mort que son autre main dont la peau bleue représente le stade cadavérique suivant de relativement près le moment du décès. Les os qui composent cette main sont d'un blanc tendant vers le gris tandis que les espaces séparant chaque phalange sont noirs. D'un point de vue chromatique, cette main rappelle le monde des vivants, plus triste et mortifère que celui des morts. La main cadavérique, elle, n'est pas encore à l'état de squelette. Les os sont toujours recouverts par de la peau dont la couleur bleue se rapproche de celle du papillon que Victor relâche dans le monde des vivants au début du film. Le papillon apporte poésie par son vol et un peu de joie par sa couleur contrastant avec le monde gris des vivants. Le papillon apporte de la vie au monde mortifère des vivants, tandis que la main cadavérique d'Emily contribue à rendre la mort vivante. La main « vivante », celle qui s'accroche à la vie, apparaît plus mortifère que la main « morte ». « Le cadavre chez Tim Burton, dans la tradition romantique, gagne ainsi une beauté qui semble la continuation poétique de la vie¹. » Le film, en esthétisant la mort, conduit à l'appréciation d'une image « *a priori* impossible à aimer² ».

Cet agrippement à la vie n'est pas qu'une métaphore. La main squelettique d'Emily ne cesse d'agripper Victor, parfois même en prenant son autonomie par rapport au corps. Après que Victor lui mette la bague au doigt, les branches se transforment en une main squelettique qui l'agrippe tout en étant séparée du corps. Victor parvient à se défaire de son emprise, jette la main au sol et tente de s'enfuir. Alors qu'Emily sort tout entière de la terre, la main démembrée s'anime et tente de poursuivre Victor. Plus tard, par le biais d'une chanson de jazz endiablée, les morts lui racontent la

¹ Antoine De Baecque, *op. cit.*, p. 185.

² *Ibid.*, p. 184.

triste histoire d'Emily qui, assassinée par son fiancé avant son mariage, n'a cessé d'attendre qu'un jour, un autre homme lui demande sa main. Elle tend, à ce moment-là, son bras squelettique vers Victor pour l'inviter à danser, danse durant laquelle il lui arrache malgré lui l'avant-bras. La main d'Emily, désormais à nouveau séparée de son corps, lui agrippe fermement le poignet à tel point que Victor doit secouer son bras dans tous les sens pour qu'elle le lâche enfin. Pour Emmanuelle André, « la main, dépossédée du corps auquel elle appartient, se greffe sur un ensemble autre et devient élément à part entière d'un assemblage nouveau¹. » Cet ensemble naissant est mélancolique en ce qu'il représente une vie envahie par la mort et une mort refusant l'aboutissement de la vie. En agrippant Victor, la main d'Emily agrippe la vie alors que la sienne est révolue. Elle serre l'absence. En l'agrippant, Emily nie la perte de sa vie en tant que vivante, elle refuse sa propre mort.



Corpse Bride (2005)

Barnabas, dans *Dark Shadows*, ne cesse, lui aussi, d'être agrippé par Angélique. Cet agrippement apparaît tout au long du film comme uniquement maléfique, alors qu'il est le produit d'une mélancolie profondément douloureuse. La main d'Angélique, par le biais de ses pouvoirs de sorcière, agrippe, à distance, Barnabas dans un but d'immobilisation. Souffrant du rejet de celui qu'elle aime, elle veut lui infliger la même peine tout en l'empêchant de continuer de vivre si ce n'est pas à ses côtés. Le premier enfermement de Barnabas dans son cercueil n'est pas montré, mais le second montre explicitement le geste de la main d'Angélique qui le ligote instantanément. Lors du combat final, dans la demeure des Collins, Angélique lance un sort afin que les sculptures de la maison obéissent à ses ordres. L'une d'elle agrippe littéralement Barnabas et le maintient immobile de la même manière que les chaînes dans le cercueil. En agrippant, Angélique l'immobilise et ce processus est déjà effectif lorsqu'elle fait le choix de le transformer en vampire. Elle le fige dans

¹ Emmanuelle André, Claudia Palazzolo et Emmanuel Siety (dir.), *Des Mains modernes. Cinéma, danse, photographie, théâtre*, Paris, L'Harmattan/CNRS, coll. « Sciences de l'art », 2008, p. 301.

l'éternel, entre la vie et la mort. Elle le dit à la fin : il n'était pas question, malgré les apparences, de possession, mais d'amour. Angélique agrippe, trop tard, celui qu'elle aime. Barnabas était déjà amoureux d'une autre. Ce faisant, elle agrippe ce qui est perdu d'avance, elle agrippe l'absence.



Dark Shadows (2012)

L'agrippement à l'absence est encore traité d'une toute autre manière dans *Batman Returns* à travers le personnage du Pingouin. Celui-ci, après une chute originelle, celle de l'abandon par ses parents qui le jettent dans les égouts, s'agrippe avec frénésie. La première image que le film nous donne à voir de lui adulte, est un plan subjectif montrant ses mains agripper les barreaux des égouts tout en observant le discours de Noël. Ensuite, tout au long du film, il est armé de parapluies dont l'un deux, volant, lui permet d'échapper à ses ennemis en s'élevant dans les airs. Dans les deux cas, il s'agrippe pour s'élever : d'abord de son lieu de vie, les égouts, vers la vie humaine, puis de la terre vers un « au-delà », vers une puissance surhumaine. Si le Pingouin s'agrippe, ce n'est pas pour éviter la chute, mais pour s'élever, atteindre une reconnaissance en tant qu'être humain, voire comme un être supra-humain. Lorsqu'il kidnappe Max Schreck au début du film, il lui dit que lui aussi vient « d'en haut » et qu'il veut y retourner, qu'il a passé trop de temps « là-dessous » et qu'il est temps pour lui de s'élever. L'élévation est à prendre au propre comme au figuré. L'élévation lui permet, pendant un temps, de mettre à mal son destin de monstre interdit de vie normale. C'est une façon de faire comme s'il n'était jamais tombé dans les égouts et avait grandi comme un humain. Son désir d'ascension est un désir d'effacement de la séparation avec ses parents, effacement imaginaire et fantasmé. En ce sens, les gestes d'agrippement du Pingouin comblent celui qui n'a pas eu lieu lorsqu'il était bébé. En agrippant les barreaux des égouts ou son parapluie volant pour s'élever, le Pingouin rejoue son abandon en lui donnant un tout autre dénouement, celui d'un agrippement effectif et salvateur à ses géniteurs. Tout comme un bébé qui referme sa main après que l'objet ait été à sa portée, le Pingouin tente d'agripper sa mère après qu'elle l'ait abandonné. Les gestes d'agrippement du Pingouin sont, eux aussi, des tentatives d'agrippement à l'absence.



Batman Returns (1992)

2.2 *Le corps morcelé*

Dans la scène du piano à quatre mains, dans *Corpse Bride*, la main squelettique d'Emily, après s'être détachée de son corps pour pianoter à sa guise, grimpe sur Victor. Emily s'excuse en riant et remet la faute sur son enthousiasme. La main est, dans toutes ces séquences, dotée d'une autonomie propre. Son obstination à se séparer littéralement du corps, figure le syndrome de la main étrangère où « une main agit en sens contraire de l'autre, ou comprend de travers ce qu'elle fait - n'obéit pas, en tout cas, aux commandes conscientes du patient¹ ». Si Emily ne la commande pas, elle semble toutefois ne pas être en désaccord avec elle et n'est pas non plus terrifiée par son étrangeté, comme l'est Barnabas en regardant ses mains. Le mélancolique s'identifie à l'objet et cette identification se fait sous la forme d'une incorporation. « L'objet est incorporé, il rentre *réellement*, il envahit le sujet (et non seulement son image), qui ne peut plus se détacher de lui². » Cette main qui fait partie d'un corps tout en étant détachée, cette main qui agit comme une présence extérieure qui serait, en temps normal, terrifiante, constitue la figure de cette incorporation de l'objet perdu par le sujet mélancolique. La main squelettique est celle de la mélancolie, celle qui empêche le deuil. Un plan est particulièrement représentatif du non-accomplissement du deuil par Emily. Alors qu'elle cherche Victor, elle passe devant un magasin de mains de seconde-main. Ces mains sont toutes semblables à sa main cadavérique, ce qui montre qu'elle pourrait choisir de remplacer sa main dysfonctionnelle qui ne cesse de se détacher de son corps pour agripper Victor. Or, elle ne l'a pas fait et ne le fait pas. Emily, jeune femme décédée, a incorporé dans un processus mélancolique l'objet perdu : elle, vivante, sur le point de se marier. Une de ses mains « vit sa vie », se donne presqu'en spectacle pour

¹ Darian Leader, *Au-delà de la dépression, Deuil et mélancolie aujourd'hui*, op. cit., p. 20.

² Silvia Lippi, « L'espace de la passion dans la mélancolie : quelle place pour la séparation ? », dans *Cahiers de psychologie clinique*, vol. 31, n°2, 2008, pp. 165-177. [En ligne] <https://doi.org/10.3917/cpc.031.0165>

rejouer en agrippant, d'une façon cyclique et monotone, le rôle de l'objet perdu, celui d'une main destinée à « être demandée » et à être enlacée par une autre.



Corpse Bride (2005)

Dans *Nightmare before Christmas*, le personnage de Sally perd, à de multiples reprises, ses membres avant de les recoudre à son corps. Lorsqu'elle essaye de sauver le Père Noël des griffes de Oogie Boogie, elle envoie ses mains, autonomes, tenter de le libérer. Néanmoins, la mélancolie du personnage est moins à lire à travers le morcellement du corps se faisant par le démembrement, que par celui mis en lumière par le processus de greffe permis grâce au talent de Sally pour recoudre son propre corps. Sally cache dans ses cheveux du fil et une aiguille lui permettant de recoudre ses membres à son corps après les avoir perdus. Son corps, s'apparentant à celui d'une poupée de chiffon, est un assemblage créé par le Docteur Finkelstein. L'allusion évidente de celui-ci à Frankenstein nous amène à une théorie importante sur l'animation, énoncée par Dick Tomasovic, selon laquelle elle ne doit pas être envisagée comme un don de vie, mais comme une manière de jouer avec la mort : « [...] animier une figurine, c'est faire parler un cadavre; [...] être animateur, c'est jouer avec la mort. La vérité du cinéma d'animation, c'est qu'il est une expérience interdite¹. » Sally nous amène à concevoir l'animation dans son rapport avec l'animateur qui à défaut de ne pas donner la vie, met en mouvement la mort. Après s'est jetée, d'une façon indéniablement suicidaire, de la tour du Docteur Finkelstein qui la retient prisonnière, Sally semble morte en raison de son immobilité, avant de bouger et donc, de reprendre vie. Cette poupée de chiffon animée oscille entre inertie et mobilité, entre mort et vie. Elle montre, ouvertement, sa nature de morte-vivante. Le fait qu'elle se recouse, elle-même, apparaît presque comme un geste d'affranchissement de la part de la figurine vis-à-vis de son animateur.

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 49.

Dès lors, la marionnette du cinéma d'animation n'est plus tout à fait une marionnette. Il s'agit plutôt d'un nouveau type de figurines, qui hérite bien évidemment de la longue tradition du spectacle de marionnettes, voire, plus largement, de la très ancienne pratique du pantin. Mais, surtout, cette figurine se revendique d'une sorte de double inversé de la marionnette qui n'est autre que l'automate, soit un pantin qui nie la présence du marionnettiste¹.

Sally semble décider, seule, de ses moments de mort (une marionnette qui ne bouge pas reprend son statut d'objet) et de ses moments de vie (lorsqu'elle est en mouvement perpétuel). Plus puissamment encore, Sally exprime un refus catégorique de la mort en portant sur elle du fil et une aiguille lui permettant de se recoudre. Une marionnette sans fil, décousue est destinée à être jetée, elle est « bonne pour la casse ». Sally va à l'encontre de ce destin : après une automutilation la conduisant à être réduite à des morceaux de matériaux, à être désanimée, Sally se réanime. Sally, en réalité, ne s'affranchit pas totalement de la main qui l'anime. Au contraire, sa main qui recoud son corps apparaît comme une incarnation cachée de l'animateur dans sa propre figurine. La main de Sally, celle qui recoud un corps mort, point par point, figure la main de l'animateur qui manipule un objet inerte, image par image, pour provoquer une illusion de vie. Elle est la main qui s'agrippe à la vie, celle qui refuse sa nature de poupée vouée au processus de dégradation et à l'inertie propres aux objets. Elle est la main qui maintient dans un semblant de vie sa figurine.

Catwoman, dans *Batman Returns*, permet également d'aborder le morcellement du corps à travers ses cicatrices, ses « coutures » apparentes. Ce qui fait appartenir Catwoman à l'univers des super-héros, c'est-à-dire son oscillation entre la vie éternelle et la mort perpétuelle, est précisément ce qui en fait un personnage mélancolique. Catwoman est littéralement une « morte-vivante », double nature dont rend compte sa combinaison « seconde-peau » en latex noir morcelée et décousue. Catwoman est la représentation d'un corps blessé en phase de cicatrisation, écorché, mais réparé, cadavérique, mais en vie. Les coutures sur son « costume-corps » figurent, de la même manière que pour Sally, l'agrippement de la mort à la vie. Le mythe des neuf vies du chat structure cette immortalité non pas éternelle, mais épuisable. Au fur et à mesure où Catwoman « perd » des vies, à la suite de chutes dans le vide, fusillades et électrocution, son costume se découd, son corps se déchire jusqu'à finir en lambeaux. La dernière image de *Batman Returns* donne à voir Catwoman de dos, regardant le « bat-signal » éclairer le ciel.

¹ Dick Tomasovic, « Hors scène et sans fil : les faux-semblants de la marionnette affranchie au cinéma », dans Lempereur, Françoise et Postula, Jean-Louis, *La Marionnette, objet de musée et patrimoine vivant*, Liège, Les Editions de la Province de Liège, 2019, p. 93.



Batman Returns (1992)

N'ayant utilisé que huit de ses neuf vies de chat, Catwoman, au costume recousu, réparé, apparaît plus vivante que jamais puisque désormais mortelle. En laissant son costume se découdre tout au long du film, elle laisse s'échapper ses multiples vies. En le recousant juste après avoir perdu son avant-dernière vie, elle s'agrippe à la seule vie qui compte, celle qui a une fin, celle qu'elle avait perdu lors de sa transformation en Catwoman. Recoudre est pour Catwoman un moyen de s'agripper à la mortalité perdue. Lors de ses entretiens avec Tim Burton, Mark Salisbury fait le rapprochement entre les corps de Sally et de Catwoman, tous deux couverts de sutures. Tim Burton explique :

Mon esprit était obsédé par tout ce qui était suturé à l'époque. J'étais en plein « trip » Catwoman, et j'étais particulièrement intéressé par les personnages « rapiécés ». Cette imagerie symbolique cherchait à traduire un état d'âme. Ce sentiment de n'être pas un tout, d'être composé de morceaux épars et de devoir, pour ainsi dire, rassembler ses esprits en permanence m'interpellait - et m'interpelle toujours - considérablement. Il s'agit bien plus d'une métaphore que d'un hommage à *Frankenstein*¹.

Aussi bien chez Sally que chez Catwoman, recoudre, c'est rejoindre de force ce qui s'est séparé. Recoudre, c'est un geste d'agrippement à ce qui est perdu, à ce qui est absent. Recoudre, c'est ce qui permet, à la main de l'animateur « hantant » le cinéma de Tim Burton, de faire revivre et mourir, éternellement, dans un processus presque cyclique, ses « personnages-figurines ».

2.3 Le lâcher-prise suicidaire

Pour Darian Leader, l'image d'une personne suspendue dans le vide en tenant une autre par la main évoque le lien ombilical originel d'un être avec sa mère². L'agrippement apparaît alors comme un geste d'attachement, alors que le lâcher-prise figure la perte. Néanmoins, cet agrippement se doit

¹ Mark Salisbury, *op.cit.*, pp. 141-142.

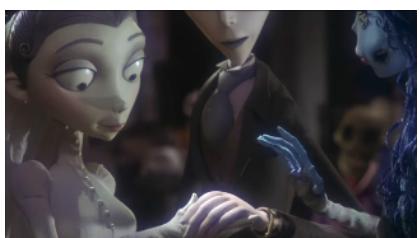
² Darian Leader, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, *op.cit.*, p. 64.

d'être contrebalancé afin qu'il ne devienne pas une entrave au développement. Le lâcher-prise qui apparaissait comme suicidaire lors de l'analyse des chutes, devrait être ici libérateur et bénéfique.

Cette main dont on dépend et dont on attend le réconfort est aussi la main qu'il nous faut lâcher. Et, même si la terreur nous gagne à l'idée qu'elle puisse nous lâcher, une terreur plus grande encore peut-être nous guette : que cette main ne nous lâche pas, qu'elle ne nous laisse pas partir. La créature redoutée qui nous attend sous le lit n'est pas juste un monstre, c'est plus précisément un monstre qui vient nous agripper, d'une poigne dont on ne peut pas se défaire. La même poigne dont on avait tant besoin pendant la première enfance devient ainsi l'image inquiétante de la capture, et non plus du réconfort. Et, en même temps, sans cette menace-là, comment arriverait-on à se séparer de ses parents¹ ?

Là encore, ce que font les mains et leurs conséquences apparaissent comme des dysfonctionnements. Alors que le lâcher-prise semble la meilleure chose à faire pour libérer le personnage de ses obsessions morbides, il demeure suicidaire. Il amène à la mort.

Lors de son mariage avec Victor, Emily se rend compte qu'elle vole les rêves d'une autre. Elle fait ses adieux à Victor en lui touchant la joue avec sa main squelettique avant de la lâcher. Dans les plans suivants, c'est la main cadavérique qui est mise en évidence dans toutes ses actions de relâchement, alors qu'elle était quasiment absente de l'image durant tout le film. Si la main squelettique, qui agrippe, représente, par métonymie, la vie passée d'Emily, la main cadavérique est celle qui lâche au moment où Emily cesse de s'agripper à ce qu'elle avait déjà perdu. Après les avoir scellées ensemble, la main cadavérique d'Emily lâche celles de Victor et Victoria. Ensuite, de cette même main, elle enlève (lâche) son alliance et la remet à Victor. La dernière chose qu'Emily « lâche », et là encore, le plan insiste sur la main cadavérique, est son bouquet de mariée. En regardant le clair de lune pour la dernière fois, sa robe se désintègre, et elle également. En abandonnant l'idée d'épouser Victor, en décidant de ne plus être une mariée qui attend son fiancé, en acceptant de laisser aux vivants ce qui leur appartient, Emily meurt et, ce faisant, se libère de la mélancolie.



Corpse Bride (2005)

¹ Darian Leader, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, op.cit., pp. 70-71.

Dans *Dark Shadows*, c'est aussi la mort qui permet le lâcher-prise. Juste après la chute d'un lustre sur Angélique, coup fatal, la sculpture lâche Barnabas. Angélique agonise. Pour prouver à Barnabas qu'elle l'a vraiment aimé, qu'il ne s'agissait pas uniquement de le posséder, elle arrache son cœur et le lui présente, juste avant que la mort ne le lui désintègre. Juste après, Angélique se brise en mille morceaux et devient poussière. Chez Emily, comme chez Angélique, le lâcher-prise est suicidaire. Le suicide est la conséquence la plus grave de la mélancolie. Freud apprête le suicide à une forme d'homicide puisqu'il s'agit, selon lui, du meurtre de quelqu'un à qui on s'est identifié. Il écrit :

Nous savions certes depuis longtemps qu'aucun névrosé ne ressent d'intentions suicidaires, sauf à retourner sur lui-même une impulsion de meurtre envers autrui mais nous ne sommes toujours pas parvenus à comprendre par quel jeu de forces une telle intention peut se transformer en acte. L'analyse de la mélancolie nous enseigne désormais que le moi ne peut se tuer que lorsqu'il peut, par le retour de l'investissement d'objet, se traiter lui-même comme un objet, quand il est à même de diriger contre soi l'hostilité dirigée contre un objet et qui représente la réaction originelle du moi face aux objets du monde extérieur¹.

Le sujet mélancolique qui se résout au suicide le fait pour détruire l'objet perdu auquel il s'est identifié et pour lequel il n'arrive pas à faire le deuil. Il ne veut pas tuer sa propre personne, même s'il le fait inévitablement, mais bien ce à quoi il s'est identifié. Emily et Angélique, en renonçant à l'homme dont elles sont amoureuses, en voulant tuer la part d'elles qui refuse de faire le deuil et qui s'agrippe à l'absence, mettent un terme à leur vie. Elles quittent la zone d'entre-deux de la mélancolie en se donnant à la mort, mort figurée par une désintégration. Emily se transforme en une multitude de papillons tandis que le cœur d'Angélique devient poussière et que l'ensemble de son corps se brise en mille morceaux. Elsa Colombani décrit Angélique comme un être mécanique qui se brise à sa mort comme une poupée de porcelaine², ce qui exclut immédiatement l'inclusion du personnage dans une vie organique. La figurine retourne, littéralement, à l'état de matériaux.

Cette idée de la mort comme issue à la mélancolie se retrouve dans *Batman Returns* à travers le personnage du Pingouin. Même s'il ne se suicide pas littéralement, c'est une forme de mort mise en scène comme un suicide qui le sort de sa nature double, à mi-chemin entre humain et animal. Tout au long du film, il se hisse, au sens propre comme au figuré, jusqu'au sommet. Sa reconnaissance en tant qu'être humain atteint son paroxysme lors de son discours en tant que futur maire de Gotham City. La foule l'acclame avant que Batman ne diffuse des enregistrements prouvant sa haine contre Gotham et ses habitants. Le Pingouin ne fait, ensuite, que descendre. Il saute de

¹ Sigmund Freud, *Deuil et mélancolie* (1915), *op.cit.*, pp. 36-37.

² Elsa Colombani, « "Split right down the center": Tim Burton's Animal-Men », dans Gilles Menegaldo (dir.), *op. cit.*, p. 187.

l'estrade pour fuir et rejoint le pont par-dessus lequel ses parents l'avaient abandonné. D'une manière très symbolique, le Pingouin se jette, volontairement cette fois, par-dessus le pont pour rejoindre les égouts, le bas-fond de Gotham City. Il choisit volontairement de se jeter dans ce qu'il combat durant tout le film : son exclusion de la vie humaine. Il y a, dans ce geste, quelque chose de profondément suicidaire puisqu'il renonce à la vie, non pas à la vie biologique, mais à la vie humaine. Dans les égouts, il hurle en arrachant ses vêtements qu'il n'est pas un humain, mais un animal et donne l'ordre d'exécuter tous ses plans machiavéliques. Lors de ce « faux suicide », le Pingouin, en tant que sujet en proie à la mélancolie, détruit l'objet perdu auquel il s'est identifié, lui comme être humain, sans tuer sa propre personne. Néanmoins, peu de temps après, il est tué par Batman. Il s'écroule au sol et ses « bébés », les manchots, le font glisser solennellement vers l'eau des égouts. La scène, tragique, est celle d'un rite funéraire menant le Pingouin dans un repos éternel, l'extirpant de l'entre-deux pour le mener dans le « bas » le plus extrême. Le Pingouin coule vers le fond de l'eau des égouts alors que les manchots l'observent en hauteur. Le sujet mélancolique a anéanti ce à quoi il s'est identifié (son existence en tant qu'être humain) avant de mourir physiquement. Le suicide, en plusieurs étapes, est total. Le lâcher prise, dans ces situations, n'apparaissait pas, *a priori*, comme mortel, mais plutôt comme un choix raisonné. Même si leur vie ne semblait pas en dépendre, comme dans le cas d'un agrippement fait dans le but d'éviter une chute, les personnages meurent en lâchant prise. Dans les films de Tim Burton, l'angoisse claustrophobie provoquée par la main qui agrippe, presque maladivement, sans l'accord de l'autre, ne peut trouver un terme si ce n'est dans la mort.

L'analyse des chutes chez Burton a mis en lumière l'absence du lien presque ombilical qu'évoque l'image d'un corps suspendu dans le vide, mais s'agrippant, de toutes ses forces, à la vie. Au contraire, l'agrippement frénétique à l'absence, et donc à la mort, apparaît sans cesse. L'agrippement et le lâcher-prise ont lieu dans les deux cas. Dans le premier cas, les personnages survivent, même si leurs mains ont lâché, d'une façon immortelle, entre la vie et la mort. Ils survivent comme si d'autres mains, celles de l'animateur, s'étaient agrippées à leur place. Dans le deuxième cas, les mains qui s'agrippent, sans démordre, à l'absence, finissent, et cela apparaît comme un soupir de soulagement, par lâcher-prise. Ce geste, qui devrait être un geste de survie mentale, est suicidaire physiquement. Les personnages en meurent. La main de l'animateur qui maintient sa figurine dans l'illusion de vie, qui s'agrippe à l'idée de la « maintenir en vie » alors qu'elle n'a jamais été vivante, laisse s'échapper son absence de vie en lâchant prise. Mettre un terme au mouvement, immobiliser la figurine, revient à la renvoyer à l'état d'objet inerte, d'objet n'ayant jamais connu la vie. Le geste de la main de l'animateur qui s'active dans le cinéma de Tim

Burton peut être lu à travers les troubles de préhension des personnages ainsi que par leur compensation haptique. L'animateur tente, par une mise en mouvement frénétique et incessante, de donner une illusion de vie éternelle à ce qui est mort, il s'agrippe à l'absence. Mélancolique, ce geste de préhension l'est, puisqu'il figure à la fois l'attachement et la perte. Et ce refus angoissant de la finitude, menant à une zone d'entre-deux-morts profondément mélancolique, ne trouve issue que dans la mort de la figurine, dans sa désintégration matérielle.

CHAPITRE 2. PEAU

La peau joue plusieurs rôles dans le bon fonctionnement du corps humain. Elle protège, régule, permet la synthèse. Elle informe également continuellement le cerveau, à l'aide d'une multitude de capteurs neuronaux, de la perception de la température, de la pression et du toucher. Si la densité de ces capteurs varie selon la région du corps, c'est au niveau des doigts que le toucher est le plus sensible¹. C'est également avec les mains que nous pouvons effectuer le plus de mouvements précis comme saisir, palper, caresser, pousser, tirer, porter. Les mains, en disposant de cette étendue d'actions aussi large, permettent aux bouts des doigts de capturer les perceptions tactiles les plus fines qu'une autre partie du corps ne percevrait pas. On ne peut pas toucher sans peau et on touche mal sans mains. En ce sens, les mains, dans les films de Burton, sont, à certains moments, en difficulté. Parfois, elles ne sont pas couvertes de peau. À d'autres moments, elles sont, au contraire, recouvertes de gants faisant office de seconde peau. La peau est également la première, en cas d'agression, à être impactée. C'est d'ailleurs à travers elle que se rendent visibles les blessures. Elle s'ouvre alors en une plaie à travers laquelle s'échappe le sang. C'est aussi la peau qui accueille les cicatrices, les traces des lésions passées, celles qui marquent éternellement le corps. Les mains, chez Tim Burton, ne sont pas exemptes de mutilations et de marques. Elles en portent, au contraire, les traces.

1. Les mains sans peau

1.1 Les « mains-ciseaux »

Les mains les plus célèbres du cinéma de Tim Burton sont très probablement celles d'Edward dans *Edward Scissorhands*. Ces mains sont des objets, en l'occurrence un assemblage de ciseaux et de couteaux, objets exempts de peau dans un sens organique, objets, par conséquent, privés de la tactilité. Abandonné avant son achèvement total par son créateur, Edward est voué à la solitude pendant de longues années avant d'être recueilli par Peg, une mère de famille vivant dans une banlieue américaine de classe moyenne. Souffrant de la solitude, la vie en communauté est ce qui devrait consoler son chagrin, mais elle est, paradoxalement, ce qui va créer un personnage mélancolique en faisant de lui un personnage divisé, mi-humain, mi-machine. Les mains-ciseaux d'Edward ne cesseront de le faire osciller entre une humanité à laquelle il parvient à appartenir

¹ Louis Dubertret, « Peau », dans *Encyclopædia Universalis*. [En ligne] URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/peau/>.

grâce à ses mains, outils d'acceptation et sa nature inéluctable d'objet, nature contre laquelle il ne peut lutter et vers laquelle il sera forcé de retourner.

En quittant son château, Edward quitte la position d'invention inachevée pour devenir, en partie, humain grâce à ses « mains-ciseaux » fonctionnant, non plus uniquement comme un moyen d'expression, mais également comme un outil d'acceptation au sein d'une communauté humaine. Comme le génie créateur et mélancolique décrit par Aristote¹, il crée pour pouvoir mener une vie normale malgré la « maladie ». Néanmoins, il dépasse la souffrance engendrée par son état mélancolique, non pas en la transposant dans ses créations, mais en ayant le sentiment, grâce à elles, d'être reconnu comme un être humain à part entière. Edward s'attire la sympathie du voisinage en taillant artistiquement leurs buissons et en coiffant les dames tout comme leurs chiens. Son anormalité, son attirail de ciseaux prenant la place d'éventuelles mains, peut être conçue comme un outil d'intégration puisque, sans elles, il serait réduit à un être étrange, silencieux, « bizarre ». Son anormalité le magnifie et rend attristant ce qui aurait pu être, dans ses traits caractéristiques, repoussant : sa pâleur cadavérique, ses mouvements mécaniques, son visage inexpressif, son ignorance totale du monde moderne. Ses « mains-ciseaux » lui permettent, d'une certaine manière, d'être reconnu comme un être humain.

Sa différence n'est finalement pas acceptée pour elle-même. Elle est tolérée dans la mesure où les autres, par opportunisme, voient en elle une utilité. Un des échanges d'Edward avec le père de la famille Boggs, Bill, est tout à fait représentatif de la naïveté d'Edward face au comportement profiteur, voire exploiteur, des habitants. Bill demande à Edward s'il se fait payer par le voisinage pour ses sculptures. La réponse est négative, mais Peg rétorque que Marge, une des voisines, lui a fait des cookies pour le remercier. Edward, immergé dans la société de consommation, apparaît finalement comme un phénomène de mode. Après avoir sculpté un buisson chez les Boggs, quelques jours suffisent pour que l'entièreté du voisinage se voit dotée de sculptures d'Edward dans leur propre jardin. Un peu plus tard, le film donne à voir une file interminable de femmes voulant faire toiletter leur chien par Edward. Ensuite, s'en vient un défilé de plans montrant les chevelures féminines se faire coiffer par les doigts d'argent. Edward, l'espace de quelque temps, est le producteur des nouvelles tendances à adopter d'urgence. Et lui-même est moins considéré comme un créateur en vogue que comme « la chose à la mode » à posséder également. Peg semble heureuse de l'avoir chez elle, tandis que les autres femmes, et particulièrement Joyce, se donnent corps et âme pour le séduire. Mais la mode se démode et Edward est rejeté aussi vite qu'il a été vénéré.

¹ Aristote, *L'Homme de génie et la mélancolie, Problème XXX*, trad. Pigeaud, Paris, Rivages, 1988, p. 83.

Quelques coups de téléphone ont suffi à le rendre digne d'intérêt au début du film, et d'autres, en miroir, à la fin, le condamnent à jamais.

Si Edward est déshumanisé parce qu'il apparaît plus comme un phénomène que comme un humain, il est également utilisé comme un véritable outil à cause de ses mains. De nombreux gros plans, parfois filmés en vue subjective, insistent sur ses mains-outils sans cesse à l'œuvre. Il est sollicité par Peg pour couper le fil alors qu'elle recoud un bouton, pour hacher la salade ou encore couper la viande, et par Bill pour tailler les haies pendant qu'il se repose, une bière à la main. Lors du barbecue, ses mains servent d'« ouvre-canette », mais aussi de brochettes pour cuire les morceaux de viande. Elles serviront également de clés pour ceux qui ont oublié les leurs ou qui cherchent à cambrioler. Néanmoins, ces outils étant situés à l'endroit où devraient être des mains sur un corps normal, leur vision suggère, malgré tout, des expériences tactiles. Alors que le personnage est dans l'incapacité de toucher (puisque privé de mains et donc de peau à cet endroit du corps) le film permet tout de même l'existence du toucher grâce à la mise en scène des « mains » d'Edward qui sollicite un regard haptique. Filmées en gros plan, ses « mains-ciseaux » entrent en contact avec des textures, elles aussi filmées de très près. Les plans rapprochés sur un chien aux poils longs ou sur une partie de la haie invitent déjà à adopter un regard haptique, à faire l'expérience de la tactilité par le regard : on devine la douceur du chien et la délicatesse des nervures des feuilles.



Edward Scissorhands (1990)

Ces plans ne donnent pas simplement à voir des matières, mais également les « mains-ciseaux » d'Edward. Un lien immédiat se fait entre elles et le mode particulier de regard stimulé par les plans, l'haptique. Grâce à cette jonction, les « mains » sans peau d'Edward ne sont pas totalement privées du sens essentiel qu'est le toucher : on leur attribue la capacité de ressentir les impressions tactiles vécues à travers un regard haptique. Le film amène à rendre sensibles des objets, en l'occurrence, des lames et des ciseaux, à rendre vivant ce qui est, par nature, mort. L'entre-deux-morts du personnage est révélée à travers cette fausse expérience tactile où l'on devine le toucher d'un être

qui en est pourtant incapable. Il ne s'agit que d'une illusion (une main sans peau est incapable de toucher), une illusion de vie que l'on peut rapporter à celle que produit l'animateur lorsqu'il maintient sa figurine en mouvement. Ici, la mise en scène maintient le « personnage-figurine » dans un semblant de vie, non pas en l'obligeant à bouger sans cesse, mais en simulant sa capacité de sentir en touchant.

Tous les services qu'Edward rend à l'ensemble du voisinage ne semblent pas le déranger. Il n'en retire, sur le moment du moins, que du bénéfice. Grâce à ses « mains-ciseaux » dépourvues de peau humaine, Edward reçoit reconnaissance et admiration. Si le film ne cesse de jouer avec la dualité d'Edward, celui-ci prend plus de temps à réaliser qu'il est un être partagé. Cette prise de conscience, qui est à la source de sa mélancolie, apparaît nettement à deux moments. D'abord, lors de la préparation du barbecue, un premier plan montre ses mains couper la salade extrêmement vite alors que le plan suivant montre le mouvement de l'ouvre-boîte qui plonge Edward dans ses souvenirs. Si Edward fait le rapprochement entre le mouvement de l'ouvre-boîte et celui des machines présentes chez son inventeur, le film assimile ses mains à l'ouvre-boîte. Tous deux sont présentés comme des ustensiles de cuisine. Le *flashback* qui s'ensuit va dans un tout autre sens et appuie la nature double du personnage. Après avoir montré toutes les inventions du créateur d'Edward, le *flashback* montre explicitement ce dernier pointer un biscuit en forme de cœur vers sa création encore inanimée. Cette image est puissante symboliquement, puisque ce désir de don d'une vie sensible, pas seulement physique, mais psychique, donne à Edward une part inexorable d'humanité malgré le fait qu'il appartienne à la « classe des machines » à cause de ses mains-objets. La peau, mais aussi la chair, les os, les muscles ou encore, les veines, dont sont normalement composées les mains, sont remplacées chez lui par des lames de fer.



Edward Scissorhands (1990)

Le deuxième moment particulièrement important a lieu lorsqu'Edward aperçoit Kim dans les bras de Jim, dans le centre commercial. La musique, douce et onirique, revient alors qu'Edward

paraît hypnotisé. Il avance en les suivant du regard jusqu'à ce que les amoureux s'enfuient en voiture. La musique s'arrête alors qu'Helen, la voisine qui l'accompagne, vient lui rappeler qu'ils étaient là pour le faire aiguiser dans un atelier d'affûtage. Au même moment, la faible profondeur de champ qui isolait Edward s'agrandit pour rendre l'arrière-plan net. L'écriture sur la pancarte du magasin devient lisible : « Knife & Scissor sharpening, keys cut ». Une dialectique se joue entre des mains humaines (en l'occurrence ici, celles de Jim capables, grâce à la peau, de caresser et de porter Kim) et des mains-objets (celles d'Edward incapables de faire ces gestes d'affection) devant aller se faire aiguiser. Tout lui rappelle, qu'à cause de l'absence de peau sur ses mains, il est réduit à être un objet.

Les « mains-ciseaux » d'Edward sont à la fois celles qui camouflent et celles qui révèlent son état de mort. Elles aveuglent les habitants qui, étrangement, sont bien plus curieux et intéressés qu'horrifiés, tout en montrant ouvertement, au spectateur, leur apparence d'objet qui relie son possesseur à cette même nature. C'est ici tout le film qui montre la plongée d'un être dépourvu de vie dans l'illusion qu'il en est doté d'une avant de la lui retirer, avec cruauté. Cette « plongée » temporaire se matérialise par la structure même du film. L'enfermement d'Edward dans la solitude de son château gothique ne trouve qu'une issue passagère dans la vie en banlieue. A la fin, Edward accepte le fait que sa véritable place est dans le château vide, poussiéreux, abandonné, là où tout est « mort ». La mort, engendrée par le retour du personnage dans son château, est d'ailleurs ce qui le sauve d'un assassinat par la foule en colère¹. Après son combat final contre Jim, Kim sort du château et affirme qu'Edward est mort afin qu'il puisse rester seul et tranquille pour le reste de sa vie éternelle. Il est sauvé de la mort par la mort. C'est à travers cette dialectique, entre illusion et désillusion, qu'Edward apparaît comme la représentation anthropomorphique de la figurine de l'animation, venant de la mort, qui devient simulacre d'un être vivant, uniquement pour la durée de la projection du film.

1.2 Amputation

Les ciseaux d'Edward fonctionnent comme des prothèses, comme un dispositif artificiel destiné à remplacer ses mains. Dans *Dumbo*, le personnage de Holt est lui aussi amputé et donc, par conséquent, privé de la peau des mains. Cette absence matérielle figure une autre absence. Tim Burton rajoute, en effet, au long-métrage d'animation de 1941, un élément primordial : l'histoire de Dumbo se déroule en parallèle à celle d'une famille meurtrie par le décès d'une épouse et mère. Les

¹ Vincent Baticle, « The Handling of Time in Tim Burton's Feature-length Films » *op. cit.*, p. 252.

premières images de *Dumbo* tournent autour du manque. Des enfants accourent vers leur père revenant de la guerre en étant amputé d'un bras. Il dit à sa fille qu'elle est devenue aussi belle que sa mère. La tristesse dans les regards et le réflexe qu'a Milly de toucher son collier, qui apparaît comme un objet extrêmement sentimental, ne laisse aucun doute quant à la disparition de la mère, disparition confirmée peu de temps après. Le manque d'un membre se mêle donc au manque d'une femme et à celui d'un travail auparavant adoré, celui d'écuyer de cirque. Ce que Tim Burton apporte à l'histoire de *Dumbo*, c'est le deuil. Il ressort de ce trio familial quelque chose d'extrêmement mélancolique en ce qu'ils semblent faire face à un deuil impossible. Ils sont bloqués, aussi bien au sens propre qu'au sens figuré : Milly dit à son frère que leur père est coincé dans le cirque, comme lui et elle. De la même manière que la conseillère en image du Pingouin lui conseille de cacher ses mains à l'aide de gants, Max Medici, le directeur du cirque, conseille à Holt de cacher l'absence de son bras avec une prothèse, pour ne pas faire peur aux enfants, en d'autres termes, pour ne pas laisser entrevoir la mort. Holt, particulièrement, tend à vivre dans la mort. Milly le surprend la nuit, en train de regarder une photographie de sa femme. À l'avant-plan, sa prothèse est posée sur une table, rappel instantané des manques qui vivent en lui. En face de lui, est peint, sur l'une des façades de la tente, un portrait du couple lorsqu'ils faisaient encore leur numéro équestre. La mort est omniprésente dans cette pièce, véritable refuge pour Holt. Les personnages sont mélancoliques, ils survivent dans la mort d'une vie passée.



Dumbo (2019)

Toute personne, face à la perte d'un objet aimé, expérimente la rencontre de la mort. La souffrance provoquée par le manque est parfois telle que l'individu est tenté de s'abandonner à la mort, de cohabiter avec elle en niant la réalité jusqu'à être complètement envahi par elle. Dans la mélancolie, cette tentation se réalise et le sujet mélancolique, nous l'avons vu, se retrouve soit dans une mort psychique, soit dans une mort physique. Freud passe par le deuil pour définir la mélancolie, cette dernière fonctionnant selon lui comme un deuil pathologique.

En quoi consiste alors le travail qu'effectue le deuil ? Je crois qu'il n'y aura rien de forcé à le présenter de la manière qui suit : l'épreuve de réalité a montré que l'objet aimé n'existe plus et intime alors l'exigence de retirer toute libido des liens qui l'attachent à cet objet. Une rébellion compréhensible s'élève contre cela. [...] Cette rébellion peut être si intense qu'elle fait se détourner de la réalité et conduit à maintenir l'objet par une psychose hallucinatoire de désir. Ce qui est normal, c'est que le respect de la réalité reste vainqueur. [...] le fait est que le moi, à l'achèvement du travail de deuil, redevient libre et n'est plus inhibé¹.

Le processus de deuil apparaît donc comme un moment charnière où l'individu, normalement voué à « faire son deuil », à réaliser que l'être aimé n'est plus et qu'il devra vivre sans lui, peut à tout moment « choisir » (si cela peut être considéré comme un choix) de ne pas le faire et de rester dans la mélancolie. *Dumbo* traite de ce seuil liminaire avant de figurer l'accomplissement du deuil à travers, nous allons le voir, la trompe de Dumbo.

La mise en scène montre la vraie prothèse qu'offre Max Medici à Holt comme « insuffisante » : elle ne remplace pas le bras de Holt. Faite en tissu, elle a d'abord une apparence archaïque. Elle ne cesse ensuite d'être filmée en étant cachée sous les vêtements de Holt, voire même laissée à l'abandon, détachée de son corps. À aucun moment cet objet de substitution ne laisse imaginer des impressions tactiles, comme pourrait le faire le plan d'une main à l'œuvre. C'est la trompe de Dumbo qui a cette fonction. Sa trompe, même si elle correspond en réalité au nez, peut être considérée comme une forme de main pour ses capacités à agripper. Dumbo et sa trompe apparaissent, tout au long du film, comme une manière de montrer, en parallèle, l'évolution de ce deuil qui ne se faisait pas, la transformation de cette mélancolie en un deuil normal. Recouverte de peau, cette « main » animale et animée (le petit éléphanteau est fait en images de synthèse) a rempli le rôle d'une prothèse « totale » comblant plusieurs manques, celui d'un bras, celui d'un être aimé et perdu, celui, plus globalement, d'une vie passée. Un grand nombre de plans insistent sur la trompe de l'éléphant, dont la peau épaisse à l'aspect craquelé est représentée avec énormément de réalisme. La trompe de Dumbo, qui a un rôle de main, est celle que l'on montre, très souvent, caresser, enlacer, tenter de retenir (lorsqu'il est avec sa mère) mais également saisir, tenir et enfin, lâcher (quand on lui donne sa plume). Elle rend visible mais également tactile le processus de deuil. La « main » animale, en l'occurrence la trompe, est intéressante lorsqu'elle se saisit de la plume « magique », celle qui permet à l'éléphant de voler. Sans elle, il est persuadé de ne pas y arriver. Cette dépendance pour l'animal à cet objet extérieur renvoie au sujet mélancolique qui intérieurise, incorpore en lui « l'objet perdu », afin de continuer à le faire « vivre » d'une manière morbide, tout en étant rongé, limité, envahi par lui. L'incorporation dont il est ici question apparaît visuellement à travers Dumbo qui aspire la plume et la fait rentrer, littéralement, dans son corps. « C'est une révolte contre l'objet déplacée sur une scène interne : le sujet n'étant pas parvenu à intégrer la perte

¹ Sigmund Freud, *Deuil et mélancolie* (1915), *op.cit.*, pp. 22-23.

de l'objet, c'est-à-dire à en détacher ses investissements libidinaux, ne surinvestit pas les souvenirs liés à l'objet (comme le réalise le travail de deuil), mais incorpore, et s'identifie lui-même à l'objet perdu¹. »



Dumbo (2019)

Milly, également, a « sa plume ». Il s'agit de son pendentif en forme de clé, que sa mère lui a offert, lui permettant, soi-disant, d'ouvrir toutes les portes de la vie. Ce collier, qui représente indirectement sa mère, lui donne de la force. Sans lui, elle est dépourvue de repères. C'est pour convaincre Dumbo de voler sans plume que la petite fille lâche ce collier en affirmant qu'elle n'en a pas besoin pour ouvrir toutes les portes, tout comme Holt, quelques instants plus tôt, avait lâché sa prothèse. Ils n'ont pas besoin de ces objets pour continuer leur vie, pour réaliser leurs rêves. En se débarrassant de ces objets, ils mettent un terme à la cohabitation avec la mort. Dumbo vole alors, sans sa plume. Il apparaît comme un véritable message d'espoir à la mélancolie. Il montre une indépendance vis-à-vis de l'objet, mais c'est le miracle de son amour pour sa mère qui le conduit à s'envoler (sa motivation première est de la retrouver). L'objet aimé et perdu n'est donc pas uniquement le lieu d'une malédiction, d'une mélancolie obligatoire, il n'est pas un fardeau qui s'accroche à la vie. Il peut être le vecteur d'une force qui pousse celui qui l'a perdu à se tenir bien plus haut et à voler, comme Dumbo. Le deuil permet aux individus de vivre aux côtés de la mort, sans qu'elle les définisse. Tout le monde est, en quelque sorte, attiré par la mort. C'est ce que Freud nomme la « pulsion de mort », c'est-à-dire le désir de mort et de destruction présent, dans des proportions variables, chez tout individu. Cette pulsion inavouable, voire honteuse et effroyable, est un principe directeur de la vie psychique². Néanmoins, cette attirance ne doit pas évoluer en fusion

¹ Valentine Prouvez, « Introduction à la définition conceptuelle de la mélancolie. Une lecture de l'article de Sigmund Freud, "Deuil et Mélancolie" », dans *ζ Interrogations ?*, n°24, 2017, p. 3. [En ligne] <http://www.revue-interrogations.org/Introduction-a-la-definition>

² Christiane Alberti et Marie-Jean Sauret, *La Psychanalyse*, Toulouse, Milan, coll. « Les Essentiels Milan », 1996, pp. 26-27.

avec la mort, au risque que le sujet concerné meure physiquement (par le suicide) ou psychiquement (en étant atteint par la mélancolie). Dumbo, créature animée, sauve les personnages d'une mort intérieure en leur indiquant la voie du deuil. Il les ramène à la vie et, de cette manière, figure le cinéma d'animation, qui dans une certaine définition, donne à contempler des corps-revenants, des morts-vivants.

2. Les mains gantées

Le Pingouin, dans *Batman Returns* est un personnage divisé, à mi-chemin entre l'homme et l'animal. Cette dualité, qui peut être analysée au travers du geste d'agrippement, peut l'être aussi à travers l'accessoire qui couvre ses « mains » comme une double-peau. La présence ou l'absence de gants sur ses mains est extrêmement révélatrice du côté tantôt animal, tantôt humain, mais aussi du côté à la fois mort et à la fois vivant, du personnage. La première image du Pingouin que nous donne à voir le film est celle de ses mains, après sa naissance, qui s'agrippent aux barreaux d'une cage transformée en berceau. Dans un deuxième plan, il attrape le chat pour le manger. Même si on discerne difficilement les mains, leur couleur rosée est un indice sur l'absence de gants. Un raccord plastique relie ce plan à un autre qui survient plus tard dans la narration et précisément trente-trois ans après dans la diégèse. Le Pingouin s'agrippe, encore une fois, à des barreaux, avec comme arrière-plan un sapin de Noël. Ici, il porte des gants noirs et ne mange pas sa proie, Max Schreck, directement. Des égouts, il élabore un plan pour kidnapper son ennemi lors de son discours.



Batman Returns (1992)

D'un côté, donc, est mise en exergue la férocité et le caractère impulsif du personnage et de l'autre, sa part d'humanité qui, par opposition, armée de patience, est capable de contrôler ses pulsions, ou du moins de les assouvir d'une façon plus discrète suite à l'élaboration d'un plan complexe.

La présence ou l'absence de gants, au sein de chaque apparition du Pingouin, renforce ce qui est déjà relaté par la narration, c'est-à-dire la volonté du Pingouin d'apparaître comme un homme, ou, au contraire, comme une véritable « bête ». Alors que Max Schreck vient d'être kidnappé et amené dans le QG du Pingouin, ce dernier est en train, les mains nues, de nourrir des manchots, ceux qu'ils nomment ses « bébés ». Comme la mère d'enfants manchots, il les nourrit de poissons morts. Très vite, le Pingouin met ses gants. Ensuite, lorsqu'il tend sa main gantée à Schreck, il lui dit qu'ils partagent le fait d'être, à tort, tous les deux perçus comme des monstres. Petit à petit, il lui révèle que lui aussi est un homme, qu'il vient aussi de « là-haut ». Dans son discours, il tente de prouver son humanité. Le Pingouin a toujours ses gants lorsqu'il est sur le point d'être médiatisé, de faire une apparition publique. Lors de la scène du faux sauvetage du bébé durant laquelle il est photographié et filmé en direct pour passer à la télévision, il porte des gants. A un autre moment, Max Schreck, sous la contrainte, donne accès au Pingouin au « Hall of Records » pour rechercher des informations sur ses parents biologiques. Le Pingouin, toujours ganté, qui apparaît alors comme un homme privilégié, fouille dans des piles d'actes de naissance et compose une longue liste de noms. Le plan suivant le montre s'aventurant dans un cimetière, devant une foule de journalistes, afin de déposer une fleur sur la tombe de Tucker et Esther Cobblepot, ses parents. Il révèle aux journalistes qui s'obstinent à l'appeler « Le Pingouin », appellation renvoyant à sa nature animale, que son nom est Oswald Cobblepot. Lors de tous ces moments symboliques de son appartenance à l'humanité, le Pingouin porte des gants.

L'absence de gants révèle des mains à l'apparence inhabituelle. Si elles semblent couvertes par une peau humaine, elles sont palmées, composées de seulement trois doigts et dotées de longs ongles qui s'apparentent à des griffes. La scène de la fête surprise, organisée par Schreck, est particulièrement représentative de l'agressivité pouvant surgir du personnage alors que celui-ci n'a pas de gants. Max Schreck amène le Pingouin à la fête en l'attirant avec du poisson. Le Pingouin l'attrape avec ses mains et le dévore littéralement, les mains nues. Son côté animal ressort. L'importance de cacher ses mains est directement révélée lorsque la conseillère en image lui dit que l'électorat est interpellé par ses doigts et qu'elle lui conseille donc de mettre des gants. Il attaque ensuite l'autre conseiller qui se moque de son physique en lui mordant le nez. Il se retrouve ensuite, non pas comme un animal, mais comme un monstre féroce, les mains nues et la bouche et le corps couverts de sang.



Batman Returns (1992)

Sa peau découverte permet d'envisager le personnage non pas seulement comme un être à moitié homme, à moitié pingouin, mais comme un être profondément dangereux. À l'abri des regards, des médias, des habitants de Gotham City, le Pingouin est un horrible criminel. Avec le Gang du Cirque du Triangle Rouge, il a contribué à enlever plusieurs enfants à Gotham et compte recommencer, à la fin du film, afin de les noyer dans une piscine d'eau contaminée. Ses mains, sans gants, ne sont pas seulement « animales », elles sont surtout mortifères, parce qu'elles tuent, mais également, car elles révèlent la mort symbolique du personnage. À la fin du film, en effet, le Pingouin est tué par Batman qui le fait chuter dans les égouts. La mort totale ne survient néanmoins pas directement puisque le Pingouin, plus tard, ressurgit de l'eau, tente une dernière fois de tuer Batman, avant de s'écrouler au sol, cette fois totalement mort. Arrivant à peine à marcher et se trompant de parapluie (il ne trouve pas celui qui lui sert d'arme), le Pingouin ne représente plus aucun danger. Il s'expose dans toute sa misérabilité. La séquence est étrange en ce qu'elle questionne la nature mortelle du Pingouin. Si la chute ne l'a pas tué, pourquoi, et surtout comment, sort-il de l'eau autant de temps après être tombé alors que tout être vivant, humain ou animal, serait mort noyé ? Plus qu'un ultime au revoir de la part du personnage, cette séquence apparaît comme révélatrice de sa nature de mort-vivant. Un gros plan met en évidence l'une de ses mains qui ne sont plus couvertes de gants, mais de sang. Juste avant de mourir, alors qu'un liquide noir sort de sa bouche et qu'il suffoque, il porte son autre main tâchée de sang à son cou. Durant tout le film, l'absence de gants sur les mains du Pingouin renforçait son côté animal, voire féroce. Dans cette séquence, cette absence est révélatrice de quelque chose relevant, cette fois, de la mort. La main, tremblante et couverte de sang, est une partie d'un corps-cadavre. Cette lamentable et ultime apparition est peut-être celle qui fait « tomber le masque » en montrant un Pingouin mort intérieurement, suite à l'abandon de ses parents. L'abandon montré au début du film est d'ailleurs profondément meurtrier : les parents ne le livrent pas à un foyer ou à des personnes de confiance, ils le jettent dans les égouts, empêchant par là toute chance pour le nourrisson de survivre. Le Pingouin, personnage incarnant aussi bien la mort

physique que psychique, s'apparente à la figurine. Les gants, tout au long du film, cachent ce qu'il a en lui de plus morbide. Métaphoriquement, ils sont ce qui lui donne l'illusion de vie.



Batman Returns (1992)

Dans *Batman Returns* comme dans *Edward Scissorhands*, l'envahissement du protagoniste par la mort est à la fois camouflé et révélé. Nous pourrions même parler de révélation du camouflage puisque les films montrent une intégration du personnage dans une communauté humaine et vivante tout en attirant l'œil du spectateur, par le biais du montage, de l'usage du gros plan, de jeux sur la profondeur de champ, sur les indices révélateurs de leur « absence de vie », en l'occurrence l'absence de gants chez le Pingouin et les ciseaux d'Edward renvoyant tout son être à l'état d'objet. Les deux personnages peuvent être appréhendés comme des figurines de l'animation alors que le geste de la main de l'animateur (celui d'animer temporairement, le temps d'un film) est montré dans son entièreté, sans camouflage. En effet, Edward et le Pingouin apparaissent, au début du film, dans la mort et finissent en son sein, le château gothique pour l'un, les égouts pour l'autre, alors que ce qui alimente le fantasme propre à l'animation est de ne pas montrer que la vie dont ont été dotées les figurines n'est qu'un simulacre.

L'aspect esthétique des mains (la présence ou non de gants), qui vient d'être développé, pose également des questions de tactilité. Les gants, qui couvrent la peau, empêchent, normalement, tout contact tactile. Pourtant, le Pingouin, alors qu'il vit des expériences tactiles lorsqu'il porte des gants, semble privé de ce sens lorsque ses mains sont dénudées. Après un de ses discours, le Pingouin insiste pour accrocher le badge sur une de ses employées, en profite au passage pour toucher sa poitrine. Le plan s'étire en longueur : même si la main gantée du Pingouin apparaît juste dans le bas du cadre, une insistence particulière est portée sur le contact physique entre les deux corps. Il retourne ensuite en coulisse et se parle à lui-même en disant qu'il adore faire le maire, qu'il ne s'agit pas de pouvoir, mais de tendre la main aux gens, de les toucher, de les peloter. Cette phrase, remplie de mots relevant d'un vocabulaire tactile, révèle le principal désir du Pingouin. Il ne

cherche pas tellement à devenir tout-puissant, ce qu'il cherche, c'est le toucher. Il retrouve ensuite Catwoman qui l'attend dans une position suggestive sur un lit. Alors que celle-ci refuse ses avances sexuelles (elle veut juste élaborer un plan afin de nuire à Batman), le Pingouin se montre insistant en la scrutant d'un regard lubrique. Il se met ensuite à caresser le chat de Catwoman en répétant « joli minou ». Les apparitions des mains gantées du Pingouin suggèrent des expériences tactiles, souvent à connotation charnelle.



Batman Returns (1992)

Au contraire, quand il n'a pas de gants, le Pingouin semble complètement paniqué à l'idée d'établir un contact avec autrui. On peut notamment s'en rendre compte lorsque Max Schreck vient le déranger, alors qu'il a les mains nues, pour l'amener à une fête surprise. Il grogne et dit : « J'ai pas envie qu'on me dérange en ce moment. » « Oswald et Edward sont victimes de la même malformation, qui affecte leurs mains sur un mode mécanique (ciseaux) ou animal (nageoires). La main devient l'expression de la personne humaine, la métaphore de sa capacité à saisir le monde, à s'adapter, à établir un contact physique et chaleureux (Edward comme Oswald vivent dans un monde glaciaire)¹. »

Les mains d'Edward et du Pingouin sont privées, à différents degrés, du toucher. Mais ce manque est parfois comblé, pour le premier par la mise en scène qui sollicite un regard haptique, et par le deuxième, par l'accessoire (les gants) qui conduit le personnage à tenter des expériences tactiles. C'est à travers cette dualité des mains, dont la capacité de toucher est parfois effective, parfois nulle, que peut être faite la lecture de la mélancolie propre à la figurine, oscillant sans cesse entre vie et mort.

Dans *Charlie and the Chocolate Factory*, Willy Wonka porte également des gants, mais pour une raison totalement contraire à celle du Pingouin. Le chocolatier, après divers traumatismes (renié par

¹ Thomas Bourguignon, « Batman, le défi. Mascarades », dans Pierre Eisenreich (dir.), *Tim Burton*, Paris, Pierre Eisenrich, coll. « Positif », 2008, p.126.

son propre père, ses recettes ont ensuite été volées par des espions), refuse la vie réelle, la vie en société. Il vit, reclus, dans sa chocolaterie, avec pour seule compagnie ses ouvriers, des êtres étranges à l'apparence presque inhumaine, nommés les Oompa Loompas. Pour Antoine De Bæcque, les gants en latex de Willy Wonka lui permettent de se tenir à distance de la vie réelle qui l'effraie. « Le personnage est une sorte d'hygiéniste : il a la phobie de l'extérieur, des gens, des choses, tout ce qu'il assimile à des microbes, à des corps étrangers qui pourraient s'insinuer en lui et le violer. C'est ce qui explique qu'il porte des gants en permanence [...] En fait, il porte un masque. [...] Littéralement, il ne peut pas toucher le monde¹. »



Charlie and the Chocolate Factory (2005)

Solène Beraud met en lumière un aspect plus mortifère du port de gants chez ce personnage en pointant leur ressemblance avec les gants en latex posés par les médecins légistes et autres analystes criminels dans les pays anglo-saxons². Si les gants montrent une aversion du personnage pour la vie et donc une sorte de survie errante dans la mort, ils sont également, par leur esthétique, naturellement inquiétants, voire morbides et peuvent amener à se poser des questions morales sur le personnage. Cet aspect horrifique des gants en latex peut s'appliquer aux personnages de *Batman Returns* : le Pingouin, Max Schreck, Catwoman, Batman. Leur esthétique, convoquant des images de médecine légale ou d'expertise sur des cadavres, amènent à considérer les personnages, dans un imaginaire possible, comme des êtres jouant avec la mort, ce qui les rapproche, d'une certaine manière, de la figure de l'animateur qui fait parler et bouger les cadavres, qui fait une « expérience interdite³ ».

¹ Antoine De Bæcque, *op. cit.*, p. 174.

² Solène Beraud, « Poétique du costume chez Tim Burton », dans Mélanie Boissonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *op.cit.*, p. 73.

³ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, *op.cit.*, p. 49.

3. Les mains stigmatées

3.1. Mutilations

Dans *Edward Scissorhands*, Tim Burton opère la rencontre entre le sublime, en tant qu'esthétique « dont les critères essentiels sont l'immensité, la grandeur et la terreur », mais aussi l'obscurité, le rugueux et l'idée d'infini¹, et la beauté renvoyant à une pureté, à la régularité et à la douceur. Au XVIII^e siècle, le philosophe Edmund Burke énonce une différence fondamentale s'opérant entre le beau et le sublime : le premier procure un plaisir positif, une émotion apaisante, tandis que le second provoque un plaisir négatif qu'il nomme *delightful horror*² (horreur délicieuse), c'est-à-dire un « plaisir engendré par la disparition d'un déplaisir³ ». Face à la puissance destructrice et au déchaînement de la nature, ou encore à son immensité inaccessible, l'homme ne peut qu'être terrifié. Lorsque ce spectacle est fictionnel, l'homme, en prenant conscience qu'il n'encourt aucun danger, s'écarte de l'horreur du spectacle. C'est précisément cette mise à distance qui est « délicieuse ». Pour Jérôme Prieur, cette invitation de l'enfer et de la peur au cœur de la fiction permet de mettre la peur du réel à distance et de s'en libérer⁴. C'est ce que permet la catharsis. Alain Morvan dans un entretien au *Monde* explique que « les gothiques ont bien senti qu'un monde sans peur est un monde qui fait peur, qui nous cache quelque chose, un univers trop rassurant pour être parfaitement crédible. Ils ont donc voulu, pour pallier cette carence ontologique, revenir à la peur comme à une composante normale du monde⁵. » En quelque sorte, nous pourrions dire que les gothiques, avec le sublime, partagent la volonté avec la psychanalyse de faire surgir au grand jour les pulsions de mort et d'agressivité que tout individu prend tant de peine à cacher. La psychanalyse « propose au sujet [...] de prendre position par rapport à ce qui arrive, par rapport à ce qu'il a de plus intime en lui et qui peut parfois susciter la honte ou l'effroi⁶ », la mort étant ici visée en premier. Par l'opposition entre le personnage gothique d'Edward et la banlieue résidentielle,

¹ Elizabeth Durot-Boucé, *Spectre des Lumières : du foisonnement au frisson (Mutations gothiques du XVIII^e au XXI^e)*, Saint-Denis, Publibook, 2008, pp. 74-75.

² Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du beau et du sublime*, trad. Lagentie de Lavaïsse, Paris, Jusseraud, 1803, pp. 241-242.

³ Philippe Lacoue-Labarthe, « Sublime. Sublime et métaphysique », *Encyclopædia Universalis*. [En ligne] URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/sublime/3-sublime-et-metaphysique/>

⁴ Jérôme Prieur, *Roman noir*, Paris, Editions du Seuil, 2006, p. 27.

⁵ François Angelier (propos recueillis par) et Alain Morvan « Alain Morvan : “Un monde sans peur est un monde qui fait peur” », *Le Monde*, 2014. URL : https://www.lemonde.fr/livres/article/2014/10/29/alain-morvan-un-monde-sans-peur-est-un-monde-qui-fait-peur_4514668_3260.html

⁶ Christiane Alberti et Marie-Jean Sauret, *op. cit.*, p. 27.

Edward Scissorhands montre le frôlement entre le beau et le sublime, mais aussi entre la vie et la mort, en empêchant leur cohésion mélancolique. Le refus de cette union, nous le verrons, sera figuré par la mutilation d'une paume de main.

Edward, d'abord, est un personnage gothique en tout point. Sa genèse s'apparente très fort à celle de la créature de Frankenstein. Il est, lui aussi, le produit d'une science démesurée, délaissé par un monde dont il est naturellement exclu. Lorsqu'il se trouve arraché à son monde, Edward reste gothique puisqu'il s'apparente, par son physique, à la signification contemporaine du terme « gothique ». Son teint pâle contraste avec ses cheveux et ses yeux charbonneux tout comme avec sa sombre tenue. Muni d'une armure lourde, le visage mutilé, l'expression torturée et doté de ciseaux à la place des mains, il est parfaitement assorti à sa somptueuse demeure aux voûtes ogivales, au silence pesant, à la majestueuse cage d'escalier et marquée par l'accumulation des années, du temps qui passe. Inéluctablement, la mort se dégage de lui. Son univers gothique est apte à susciter cette étrange émotion d'horreur délicieuse que nous avons déjà décrite. Edward, en arrivant dans la banlieue, peut être considéré comme symbolisant le mouvement littéraire gothique ou une partie de la psychanalyse. Il peut apparaître comme un libérateur aux yeux des habitants du quartier où la sexualité et la mort sont des sujets tabous puisqu'il vient mettre la peur, la mort, la mise en lumière des pulsions au cœur du quotidien. Pour Tim Burton, la promiscuité liée au voisinage est intéressante dans la mesure où tout le monde se connaît excepté sur la plan de la sexualité où « tout reste enfui¹ ». Les habitants ne montrent aucun signe d'effroi face à Edward, face à un être possédant pourtant des ciseaux à la place des mains, mais au contraire, une admiration intense. En ce sens, eux aussi semblent être « spectateurs », ils mettent l'horreur à distance. La banlieue, elle, se rapproche plus des critères de la « beauté » dans le sens où tout est extrêmement calme, harmonieux, carré. Les couleurs des façades des foyers s'accordent, les pelouses sont parfaitement tondues, le soleil et le ciel bleu sont omniprésents. Rien ne dépasse, rien ne fait « tache ».

Les deux mondes, celui d'Edward et celui de la banlieue et des habitants, aussi opposés soient-ils, sont attirés l'un par l'autre, mais le film rend leur fusion impossible. Ils ne cessent de se côtoyer sans jamais, excepté le temps d'une séquence, entrer en connivence. Cette séquence, qui fait exception, sollicite un regard haptique. Kim sort dans le jardin alors qu'Edward est en train de sculpter un ange dans un bloc de glace. La musique débute alors qu'elle est toujours dans la maison, mais les éléments musicaux se rajoutent et s'intensifient au fur et à mesure où elle sort et danse.

¹ Mark Salisbury, *op.cit.*, p. 109.

Tout l'enjeu du film semble s'expliquer lors de cette scène. Ici, la pure beauté incarnée par Kim est sublimée par la poésie d'Edward. Kim, en franchissant la porte pour danser sous les flocons permet la rencontre entre le rêve et le réel, le merveilleux et le quotidien, la mort et la vie. Alors qu'Edward est en train de sculpter un ange dans un bloc de glace, Kim danse en dessous des flocons de neige qu'il crée malgré lui. Kim, dès le départ, lève les mains vers le ciel. Ce sont ses mains qui touchent en premier les flocons. Les plans montrant Edward s'opposent, ou plutôt répondent, à ceux montrant Kim. Après que la caméra se soit positionnée à la place du bloc de glace qu'Edward sculpte par des coups de ciseaux d'une rapidité fracassante, elle se colle ensuite au visage de Kim qui se caresse le visage couvert de flocons de neige. Un gros plan montre ensuite la main de Kim blanche, douce et lisse, qui effectue de gracieux mouvements en attrapant avec lenteur les flocons, un autre montre les ciseaux d'Edward s'agiter, presqu'avec furie, sur la glace. La neige qui est dans son état solide (à l'état de glace) au niveau d'Edward devient légère en descendant vers Kim. Elle devient flocons. En l'espace de quelques secondes, le spectateur est affecté de sensations haptiques complètement opposées. La variation de point de vue des deux plans qui concernent Edward, d'abord, est intéressante en ce qu'elle montre le caractère réversible du toucher. Pour Merleau-Ponty, « toucher, c'est se toucher¹. » Un objet extérieur ne peut être touché sans que celui qui touche se touche lui-même. Par identification primaire, l'œil du spectateur qui s'identifie à l'axe optique de la caméra, reçoit les coups, chocs, heurts avant de se mettre à la place de celui qui les donne, en l'occurrence Edward. Edward en violentant le bloc de glace, se violente lui-même. L'image devient celle de la mutilation annonciatrice de celle à venir. Ces plans, profondément agressifs, contrastent avec ceux montrant la main de Kim qui caresse avec lenteur sa peau et les flocons de neige.

¹ Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p. 308.



Edward Scissorhands (1990)

Des contre-plongées les montrent tous les deux dans le même plan, Kim dansant et Edward sculptant sur une échelle. Un travelling circulaire, particulièrement féerique, s'opère autour de Kim dont le visage trahit l'extase d'une plénitude temporaire. Edward, vecteur de sublime, est semblable, dans cette séquence, aux forces supérieures d'une nature déchaînée qui provoque chez l'individu, selon Jouffroy, « un sentiment d'infériorité qui humilie », mais également l'espoir qu'un jour viendra où « délivrée de nos chaînes naturelles, notre nature, libre enfin de se déployer avec toute la puissance que nous sentons en elle, surpassera dans ses développements tout ce que nous voyons¹. » En ce sens, le sublime nous fait prendre conscience de notre finitude et, en même temps, nous laisse imaginer quel pourrait être l'achèvement total de notre être. Le sublime concrétise nos limites tout en nous laissant caresser, du bout des doigts, l'idée de notre éternité. Kim, lors de cet instant cinématographique, est un personnage ni vivant ni mort, mais dans un état transcendental. Les deux mondes, le réel et l'imaginaire, la raison et la passion, la vie et la mort s'unissent dans ce moment hors du temps. Mais très vite, le personnage de Jim crie et Edward blesse malencontreusement, avec ses propres mains-ciseaux la main de Kim. La musique s'arrête instantanément. La rupture, brutale, montre l'amour impossible entre Edward et Kim et surtout un refus de la fusion totale entre deux mondes, celui de la vie, représenté par la beauté incarnée par

¹ Théodore Jouffroy, *Le sentiment du beau*, thèse de doctorat soutenue en 1816, et publiée en appendice dans Théodore Jouffroy, *Cours d'esthétique*, Paris, Hachette, 1845, pp. 350-351. (cité par Jean-Louis Cabanes, « Les philosophes éclectiques et les doctrines esthétiques de Burke et de Kant : le sentiment du sublime », dans *Littératures*, n°23, automne 1990, p. 138. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3406/litts.1990.1527>)

Kim et celui de la mort personnifiée par la sublime figurine d'Edward. Celui-ci, dans cette scène, apparaît comme la métaphore d'un objet perdu, d'un être que l'on est tenté d'accompagner dans la mort. C'est par les mains que le film montre un refus d'aller jusqu'au bout de cette voie mélancolique. La main blessée de Kim figure la souffrance propre au deuil, la difficulté de se séparer définitivement de l'objet perdu.

Les images de Kim sollicitent extrêmement fort le sens du toucher, elles permettent de vivre visuellement, par un processus haptique, une expérience charnelle. Cette scène a, en effet, une connotation plus sexuelle, un référent inconscient. La super-activité d'Edward se mêle au visage extatique de Kim et à ses délicats mouvements de mains. Les ciseaux d'Edward, qui se déchaînent sur la glace d'une façon extrêmement violente, presque dérangeante, connotent quelque chose d'extrêmement phallique. Sandrine Marques identifie cette séquence comme la concrétisation d'un désir et sa répression : « Mais la banlieue puritaire fait brutalement son retour dans ce tableau lyrique, et avec elle, la sanction immédiate du plaisir, réprimé dans les *suburbs*. Elle se manifeste par le biais d'un contrechamp qui révèle la présence du petit ami jaloux de Kim. D'un doigt accusateur pointé en leur direction, le *quarterback* met brutalement fin à la magie¹. »

Edward, qui par ses mouvements frénétiques, ne semblait pas arriver au bout de « l'acte sexuel », finit, métaphoriquement, par y arriver. Il entaille la main de Kim qui laisse échapper un cri de douleur. La couleur rougeâtre du sang contrastant avec sa robe blanche apparaît comme le symbole d'une virginité perdue. Dans *Sleepy Hollow*, Lady Van Tassel, en plein rapport sexuel avec le pasteur (l'interdit sexuel étant encore plus marqué), s'ouvre volontairement la main avant que son partenaire ne la lèche. Pour Gilles Menegaldo, l'entaille de la paume de Lady Van Tassel joue le rôle de substitut du sexe féminin². En termes de mise en scène, la transgression de l'interdit s'explique par des images qui, en elles-mêmes, parce qu'elles « camouflent » en suggérant autrement l'acte sexuel (par le substitut de la main), révèlent le caractère « caché » de la perversité.

¹ Sandrine Marques, *op. cit.*, p. 122.

² Gilles Menegaldo, « Aspects de la poétique fantastique », dans Mélanie Boisonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *op.cit.*, p. 158.



Edward Scissorhands (1990)



Sleepy Hollow (1999)

Cette réflexion s'applique également au film *Dumbo* dans lequel Josué Morel considère la trompe de l'éléphanteau comme substitut du bras amputé de Holt, absence de bras métaphorique de son impuissance. Il remarque que chaque fois que Dumbo surmonte sa peur de voler, qu'il dépasse son blocage, l'envol s'accompagne d'un jaillissement d'eau expulsée par sa trompe¹. Cette abondance de liquide est omniprésente dans le cinéma d'animation, celui-ci « se révélant dans sa totalité traversé de signes érotiques et de réflexions sur sa propre reproduction organique² », le liquide suscitant à la fois une imagerie sexuelle, mais renvoyant également à l'encre³.

Chez Burton, l'acte sexuel est, la plupart du temps, suggéré, comme si les personnages étaient dans l'incapacité de le vivre directement. Cette esthétisation de la sexualité apparaît aux personnages à la figurine d'animation, dépourvue d'organes génitaux et caractérisée par une absence de sexualité. Incapable de s'inscrire dans une généalogie, la figurine est prise dans le cycle de la mort sans jamais pouvoir s'y soustraire⁴.

3.2. Marques

S'il a été, au départ, envisagé de concevoir les singes de *Planet of the Apes* en images de synthèse, Burton a finalement opté pour qu'ils soient incarnés par de vrais acteurs maquillés⁵. Ce choix est fortement symbolique puisqu'il montre une tendance du réalisateur à amener ses acteurs à ressembler à des figurines du cinéma d'animation, le but n'étant pas qu'ils ressemblent aux singes du monde réel, mais à des primates fictifs qui auraient pu être réalisés numériquement,

¹ José Moruel, « Dumbo de Tim Burton. Circuit fermé », dans *Critikat*, mars 2019. [En ligne] URL : <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/dumbo/>

² Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 95.

³ *Idem*.

⁴ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 23.

⁵ Mark Salisbury, op.cit., p. 212.

communiquant et se comportant, parfois, d'une manière très humaine. Si *Planet of the Apes* amène à une réflexion sur l'homme et l'animal, il peut également être appréhendé comme une dystopie décrivant une rébellion de la figurine d'animation contre son propre créateur. Le film traite d'un renversement des valeurs où un astronaute, Léo, s'écrase sur une planète inconnue où les singes, dominés sur Terre par les hommes, réduisent ces derniers en esclavage. C'est par le biais d'une analyse du motif de la main que pourra être donnée une autre lecture du film, où l'animateur tout-puissant devient la marionnette de sa propre figurine.

A sa mort, le père du général Thade lui révèle le secret selon lequel les hommes sont plus puissants que les singes, et qu'ils les dominaient autrefois. Il lui fait tenir entre les mains un pistolet, preuve ultime de leur pouvoir d'invention et de technologie que l'animal est incapable d'atteindre. La différence existante entre homme et animal est, dans *Planet of the Apes*, énoncée à travers les armes à distance, source d'une considérable inégalité entre hommes et animaux, mais aussi entre les hommes eux-mêmes. La scène où Léo utilise son vaisseau pour déclencher une explosion qui anéantit une partie de l'armée des singes n'est pas sans rappeler des guerres humaines où l'homme n'a aucune chance face à certaines armes-machines telles que les canons tirant obus et explosifs. Après avoir pris connaissance du secret de son père, Thade, fou de rage devant Ari qui tente de l'amadouer, marque sa main au fer rouge, empreinte habituellement réservée aux humains qu'il dénigre.



Planet of the Apes (2001)

Or, cette marque est faite, au début du film, sur les corps des humains. Le fait que Thade la fasse précisément sur la main d'Ari, fervente défenseuse des droits de l'homme, montre qu'il assimile l'humain à cette partie du corps.

La vérité, dont il prend connaissance par son père, est celle selon laquelle les mains humaines diffèrent de celles des animaux en ce qu'elles sont ingénieruses, qu'elles créent puis modifient, améliorent afin de s'adapter, et peuvent tenir, en leur creux, des armes terriblement puissantes et destructrices. Même si cela n'est pas évoqué dans les films, les mains humaines se distinguent

également par leur capacité artistique. Henri Focillon, en tentant de différencier l'homme de l'animal à travers les mains, considère l'acte créateur comme inhérent à la race humaine.

Mais c'est la création d'un univers concret, distinct de la nature, qui est le don royal de l'espèce humaine. La bête sans mains, même dans les plus hautes réussites de l'évolution, ne crée qu'une industrie monotone et reste sur le seuil de l'art. Elle n'a pu construire ni son monde magique ni son monde inutile. Elle pouvait mimer une religion de l'espèce par la danse des amours ou même ébaucher certains rites funéraires : elle demeurait incapable de « charmer » par la vertu des images ou de faire naître des formes désintéressées¹.

Si l'acte créateur différencie l'homme de l'animal, il est également au fondement de la relation hiérarchique existant entre la figurine et l'animateur. Si on considère Thade, non plus comme un singe, mais comme une figurine, on pourrait voir, dans son visage effrayé, la prise de conscience que les mains qui ont été capables de créer, dans un élan artistique, des figurines, sont aussi celles qui sont capables de les anéantir. Littéralement, en tant que singe, Thade craint la supériorité des hommes maîtrisant des armes abominablement destructrices. Dans une conception plus métaphorique, Thade, en tant que figurine, réalise avec effroi que l'homme est son créateur, et qu'il peut, en un coup de gomme (dans une conception très artisanale de l'animation) le faire disparaître. L'armure de Thade, montrée lors du générique de début sous toutes les coutures, est un indice sur son ignorance, et par conséquent sur celle de tous les singes du film, du fait qu'ils sont issus d'un acte créateur. Un plan montre en détail la gravure s'étalant sur son torse faisant fortement allusion à *La création d'Adam* de Michel-Ange montrant que Dieu a fait l'homme à son image. Néanmoins, contrairement à l'œuvre de Michel-Ange, les deux singes sont à la même hauteur et ont exactement la même apparence hostile à tel point qu'il est difficile de discerner qui est le créateur divin. Une autre différence notable peut être observée au niveau des mains. Leurs doigts ne semblent pas sur le point de se toucher, comme dans *La création d'Adam* où « l'écart entre leurs doigts accentue l'attente de l'événement [c'est-à-dire, le don de vie]² », mais au contraire, passent les uns au-dessus des autres.



Planet of the Apes (2001)

¹ Henri Focillon, *op. cit.*, pp.11-12.

² Andrew Graham-Dixon, *L'histoire de l'art en images*, Paris, Flammarion, coll. « Art », 2009, p.119.

La connaissance de leur origine est lacunaire. Les singes ne parlent jamais de leur Dieu créateur, mais ne cessent de vénérer Semos, celui qui est considéré comme le premier de l'histoire d'Ashlar. Ils ne savent pas que Semos est, en réalité, un singe de laboratoire sorti tout droit du vaisseau de Léo, plusieurs milliers d'années auparavant. Le père de Thade dit d'ailleurs à son fils que Calima, le temple interdit dédié à Semos, qui est en réalité l'endroit où le vaisseau a atterri, renferme le secret de leur véritable origine. Le premier singe de leur communauté a été formé par les hommes afin d'effectuer des missions spatiales. Cette idée de formation est intéressante puisqu'elle convoque les notions de façonnage, voire de modelage de l'esprit du singe, en tant qu'animal, mais également de la matière, en tant que figurine. L'animateur est un manipulateur (sa main façonne et ordonne), mais également un prestidigitateur. Son doigt s'apparente à une baguette magique permettant le don de vie, le doigt du magicien imitant toujours celui du Dieu de Michel-Ange¹.

Léo, en tant que seul homme conscient de la véritable hiérarchie entre homme et animal, est une menace pour les singes. Thade, respectant les derniers avertissements de son père, n'a plus pour seul objectif que de l'anéantir afin de l'empêcher de leur nuire par la maîtrise des armes à feu. Il est aussi une menace pour les singes en tant que figurines, puisqu'il vient leur rappeler que leur existence est entre les mains de l'artiste à l'origine de leur création. Léo symbolise la main de l'animateur, celle qui, en s'introduisant dans le champ de l'objectif des films d'animation, rappelle la présence du dessinateur et « permet de distinguer le film de la technique et ainsi l'affranchit du "truc "² ». Elle est aussi celle qui, par sa présence, est un rappel de l'artificialité³. Cette main qui surgit dans un monde de figurines ignorant leur véritable condition fonctionne comme la levée d'un voile pour Thade. Lorsqu'il se retrouve piégé à la fin du film, fatallement vaincu par Léo, Ari pose sa main marquée au fer rouge sur la vitre qui le maintient prisonnier. Thade l'observe avant que, de cette même main, Ari lui fasse un signe d'au revoir. Thade se met dans une rage folle avant de se retrouver recroquevillé, tremblant, apeuré, au fond de sa cellule. Cette marque sur la main d'Ari, qui assimile l'idée d'humanité à celle de main, lui rappelle, peut-être, qu'il n'est qu'une figurine manipulée, qui n'existe que parce que la main de l'animateur l'a décidé, et qui pourrait, à tout moment, être effacée. Il est prisonnier, derrière une vitre, qui rappelle d'ailleurs l'écran de cinéma, entre la vie et la mort, au sens propre (Léo l'enferme vivant pour le laisser mourir), comme au figuré (quand on le considère comme une figurine).

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 45.

² Valérie Vignaux, « De quelques signes de main dans le cinéma d'animation français des premiers temps », dans *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°59, 2012, p. 98. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.3920>

³ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 45.



Planet of the Apes (2001)

Même si Thade est vaincu, la fin du film montre qu'il a en réalité gagné et que les singes sont devenus aussi puissants que l'homme en maîtrisant les armes à distance. Léo, en effet, parvient à retourner dans le passé, sur terre, mais découvre avec effroi que la statue du mémorial Lincoln représente Thade et que les policiers, armés, sont des singes. Il apparaît, dans un plan en plongée renforçant son infériorité, minuscule par rapport à la statue du général Thade qui le surplombe. La police composée de singes débarque, l'encerle, le domine totalement. Il devient leur « chose ». En ce sens, la fin du film pousse jusqu'au bout le renversement des valeurs, ce scénario dystopique. Il fait gagner la figurine qui s'émancipe totalement de sa condition en prenant le dessus sur l'animateur et sa main toute-puissante.

CHAPITRE 3. FIXITÉ

Ce chapitre montre en quoi la dialectique mouvement/fixité, mais surtout leur alliance dans une même image, chez Tim Burton, pose des questions de vie, de mort et de mélancolie. « Il y a bien, dans toute image animée qui se fige, une révélation de la mort avec son cortège d'émotions douloureuses¹ ». Chez Burton, il y a des mains qui se figent alors que le corps auquel elles sont attachées continue de se mouvoir. Par cet état immobile, elles dévoilent la mort psychique du personnage, elles permettent de le considérer comme une figurine, comme un objet mort que l'on s'acharne à mouvoir pour produire l'illusion de vie, bien que ses mains se chargent de trahir sa véritable nature. Il y a également des mains qui provoquent le figement de l'image, d'autres qui la modulent. Ce faisant, elles fonctionnent comme des mises en abîme de la photographie, du cinéma et de l'animation. Enfin, il y a des mains qui recherchent le contact avec ce qui est figé, en particulier, avec les portraits photographiques. Le développement de ces trois principales relations existant entre les mains et le fixe dans les films de Tim Burton mettent en lumière une certaine facette du cinéma d'animation, mais également la recherche d'un contact tactile entre la vie et la mort, en tant que principes régisseurs de l'œuvre de Tim Burton.

1. Des mains immobiles

Pour le dire en une formule, le vivant s'inscrit dans l'ordre du mouvement (le mouvement étant la possibilité de bouger, ou non) ; les figurines, elles, relèvent du mouvant : elles sont condamnées à être mues continuellement, à être bougées sans cesse pour dissimuler l'inertie totale qui les fige. La vie c'est le mouvement ; l'illusion de la vie, c'est le mouvant².

Les personnages burtoniens apparaissent, en ce sens, comme des figurines dysfonctionnelles, ces dysfonctionnements étant perceptibles à travers leurs mains qui, telles des traîtresses, dévoilent par leur immobilité l'état de mort intérieure des personnages auxquels elles appartiennent.

Dans *Batman Returns*, les mains de Selina Kyle passent d'une hyperactivité à l'oisiveté la plus totale. Selina Kyle, au début du film, ne cesse d'avoir quelque chose dans les mains. Secrétaire chez Max Schreck, elle sert du café à tous les participants de la réunion avant de se ruer sur des dossiers à traiter. Même en rentrant chez elle, Selina a toujours quelque chose en main : elle se dévêtit, nourrit son chat, écoute son répondeur, fait son lit... Parce que Selina découvre, malgré elle, des papiers révélant que la centrale de Max Schreck rejettait des déchets toxiques, celui-ci la pousse d'une

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 33.

² *Ibid.*, p. 30.

fenêtre pour la tuer. Au moment où Max la pousse, Selina a toujours des dossiers dans les mains. La chute est le moment où ses mains se libèrent. Ses mains qui tenaient ne tiennent plus, ses mains toujours remplies finissent vides. La scène la montrant laissée pour morte au sol a quelque chose d'extrêmement satanique. Des chats errants se ruent sur son corps alors que l'un d'eux lui mord une de ses mains. Les yeux de Selina se révulsent avant de produire un regard vide, effrayant. La musique, remplie de sons stridents et grinçants, amplifie cet effet de « possession démoniaque ». Ici, comme le dit le dicton, le démon se charge d'occuper les mains oisives. Juste au moment où Selina n'a plus rien en mains, grâce à la mort, le démon prend possession d'elle, lui redonne une autre vie. « Michelle Pfeiffer, enfin confrontée à son vrai rôle, se relève, mais elle conservera désormais la pâleur déplorable du cadavre¹. » Selina, tel un zombie, rentre à nouveau chez elle, refait les mêmes gestes répétitifs, mais d'une façon très lente et en les exécutant mal : elle fait tomber, renverse, lâche. Après avoir activé son répondeur pour écouter ses messages, Selina occupe ses mains autrement : d'une façon destructrice. Elle lance la brique de lait, casse son répondeur, broie ses peluches, détruit ses cadres, tague ses murs et ses vêtements. Selina (*s'agit-il toujours de Selina ?*) crée ensuite son costume de « Catwoman » de ses propres mains. Encore cadavre, elle semble être à la recherche d'une deuxième peau qui pourrait la ramener à la vie². Le plan montrant une de ses mains ensanglantée accrocher les griffes sur son autre main gantée rend compte de cette étape liminaire, entre mort et vie.



Batman Returns (1992)

Cette dualité reste efficiente jusqu'à la fin du film puisque Selina n'est pas Catwoman en continu. Elle l'est seulement la nuit. Le jour, Selina apparaît comme un zombie. Le teint pâle, les yeux cernés souvent au bord des larmes, elle déambule avec lenteur. Ses mains, quant à elles, sont oisives, ne font rien, ne portent rien. Bandées, elles apparaissent même comme blessées, faibles,

¹ Antoine De Bæcque, *op. cit.*, p. 83.

² *Idem.*

voire mortes. Et, puisque le démon se charge d'occuper les mains oisives, les mains inoccupées le jour deviennent agressives et meurtrières la nuit. Les main-pattes de chat de Catwoman, qui comme Batman, agissent dans l'obscurité de la nuit, sont agressives et destructrices. Elles étranglent, griffent, anéantissent. Elles caressent également, dans une dimension plus sexuelle, mais cela a toujours pour but de faire diversion afin de mieux attaquer par la suite. Elles ne s'activent que dans le mortifère.

On retrouve ce procédé chez Bruce Wayne qui est doté de mains très peu actives. Des plans, aussi bien dans *Batman* que dans *Batman Returns*, le montrent la tête appuyée sur le poing. Cette image rappelle le geste caractéristique de l'iconographie de la mélancolie ayant traversé tous les siècles de l'histoire de l'art occidental en passant par ce qui est devenu la version archétype, la *Mélancolie* de Dürer¹. Dans un entretien avec Serge Daney, la psychanalyste et enseignante en cinéma, Elisabeth Roudinesco décrit Batman comme un endeuillé perpétuel, passant son temps à se remémorer l'assassinat de ses parents et à chasser les forces du mal par lesquelles il est hanté². Le personnage ne vit que dans la mort, dans le passé perdu lorsqu'il est Bruce Wayne, en tuant lorsqu'il est Batman. Pour Edwin Page, on peut voir dans ses yeux un regard hanté par les fantômes de ses parents et le souvenir de leur mort prématurée³.



Batman (1989)



Batman Returns (1992)



Melencolia I de Dürer

La scène d'amour entre Bruce et Selina au coin du feu, dans *Batman Returns*, est particulièrement intéressante puisque Bruce Wayne montre une très forte envie de dévoiler son secret, sa double nature. En parlant de dédoublement, de difficulté à concilier deux parts de lui-même, il touche évidemment directement Selina qui, secrètement, a également une autre

¹ Ursulla Guarrigue, « Sur la mélancolie dans l'art », dans *Sociétés*, n° 86, 2004, pp. 79-80. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.086.0079>

² Elisabeth Roudinesco et Serge Daney (entretien audio avec.), « Batman vu par la psychanalyste Elisabeth Roudinesco », *Microfilms*, 1^{er} octobre 1989. [En ligne] URL : <https://www.ina.fr/audio/00397834>

³ Edwin Page, *Gothic Fantasy. The Films of Tim Burton*, London, Marion Boyars, 2009, p. 105.

personnalité. Un élan de vie survient subitement chez les deux personnages qui, légèrement soulagés d'avoir évoqué, tout en restant extrêmement mystérieux, leur secret, s'embrassent langoureusement. L'amour passionnel semble temporairement rendre ces personnages « morts », vivants. Les mains s'activent de manière sensuelle, chacune caressant le corps de l'autre. Puis, la main de Selina se glisse sur le torse de Bruce, à l'endroit de sa blessure faite par Catwoman. Bruce se crispe de douleur et, tout en discrétion, s'empare de la main de Selina pour stopper ses caresses. À son tour, il effleure la brûlure de Selina, faite par Batman lorsqu'elle était Catwoman. Cette fois, Selina met immédiatement un terme à leur étreinte. Les mains, qui s'étaient soudainement animées lors de cet échange charnel, s'immobilisent à nouveau. Les nouvelles télévisées annoncent l'enlèvement de la princesse des glaces et les deux amoureux trouvent tous les deux une excuse pour s'éclipser afin de revêtir leurs costumes d'animaux-héros. L'arrêt du mouvement des mains se fait donc en deux étapes : d'abord à cause des mutilations faites à leur corps qu'ils partagent avec leur double, ensuite car leur double est réquisitionné pour mener à bien leurs plans. Les doubles prennent toute la place et empêchent leur sujet de vivre. Ils les maintiennent dans la mort.

Dans *Sweeney Todd* également, alors que Mrs Lovett parle des dépenses du ménage, de la décoration de leur intérieur et rêve d'une autre vie en bord de mer, loin des idées de vengeance de Benjamin Barker, ce dernier apparaît les mains ballantes, presque mortes. « Elle [Mrs Lovett] reprend du poil de la bête alors que ses affaires deviennent florissantes et elle se prend à rêver d'une vie bourgeoise, familiale au côté du barbier. [...] Le héros ne partage pas l'état d'esprit de sa nouvelle compagne et nous comprenons qu'il reste en fait accroché à sa vengeance¹ ». Sur le pavillon de leur maison imaginaire, le corps de Benjamin Barker a une apparence cadavérique. La manière dont ses mains sont disposées sur les côtés du siège n'est en rien naturel. Il ressemble à une poupée que les petites filles assoient à table, avec elles, pour prendre le thé (Mrs Lovett tient d'ailleurs une tasse dans ses mains), en faisant abstraction de son inertie, de son corps figé, qui trahit l'absence de vie. Dans cette séquence de rêverie, Mrs Lovett s'acharne à faire vivre Benjamin. Tout donne l'impression qu'elle transporte, partout avec elle, un cadavre qu'elle met en scène. Mrs Lovett, comme l'animateur, joue avec la mort, tente de lui donner l'illusion de vie dont il est dénué. Néanmoins, même si Benjamin marche, ou plutôt déambule, dans certaines scènes, ses mains, inertes, dévoilent sa nature métaphorique de figurine. À la fin de ce rêve éveillé, Benjamin tente de déposer l'une de ses mains sur la cuisse de sa compagne. Cela ne dure qu'une fraction de seconde,

¹ Jean-Louis Le Run, « Tim Burton et la mélancolie : Sweeney Todd, un double, vengeur de la mère morte », dans *Enfances & Psy*, vol. 47, n°2, p. 143. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/ep.047.0141>

son visage se tord en une expression de dégoût et sa main retrouve sa place initiale, ballante et inerte, le long de son propre corps.



Sweeney Todd (2007)

La figurine tient du mort-vivant ; elle est un corps-déchet qui réapprend à s'articuler, un « mort-qui-marche » comme disent les Anglo-Saxons. Les corps du cinéma d'animation, ceux-là même qui se sont installés dans le cinéma américain contemporain où les figurines, sans attendre l'image numérique, ont remplacé les acteurs, sont des corps au-delà du vivant, déjà-morts, ou continuellement mourants. Surtout, ces corps revenants, ces projections fantomatiques, sont aussi les corps du retour des doubles¹.

Selina Kyle, Bruce Wayne et Benjamin Barker ont une nature double qui peut se lire à travers les mains et qui est officialisée à travers leurs autres noms, respectivement Catwoman, Batman et Sweeney Todd. Ces doubles ne vivent que pour tuer, que pour se venger. Leurs mains ne s'activent que dans ce but alors qu'elles trahissent leur état de mort intérieure, par leur inertie, quand elles s'en éloignent, quand il ne s'agit plus des mains des doubles, mais de leur sujet « original ». Dans les films de Burton, les doubles n'apparaissent pas comme des ombres qui menacent l'individu, comme la mort qui les guette. Ils sont les protagonistes principaux, ceux qui prennent toute la place. Le sujet du double, au contraire, est celui qui reste en arrière-plan en rappelant constamment, comme un fantôme, qu'il est déjà mort psychiquement. D'un côté, donc, il y a les doubles, les figures vivantes de la mort, ceux que l'on qualifie, dans cette analyse, de figurines. De l'autre, il y a les figures mortes de la vie, celles qui fonctionnent comme des piqûres de rappel, notamment par les images de mains inertes, afin de ne pas oublier que la vie de leur double n'est qu'un leurre, qu'un artifice, qu'une illusion.

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 57.

2. Les images paradoxales : entre fixité et animation

« L'image n'y est plus nécessairement une image fixe ou une image animée. Elle semble être, paradoxalement et de plus en plus, les deux à la fois¹. » C'est ce que Caroline Chik nomme les images paradoxales, l'image photographique entretenant des rapports au mouvement alors que l'image animée s'inscrit dans une fixité constitutive². Deux séquences du cinéma de Tim Burton, l'une appartenant à *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children*, l'autre à *Big Fish*, sont particulièrement représentatives de ces images paradoxales. Elles apparaissent presque comme figuratives de ces considérations un peu abstraites, puisque la fixité surgit littéralement au sein du mouvement et que l'animé apparaît au cœur de l'inertie.

Pour Caroline Chik, les images optiques ont pour point commun de restituer un moment présent qui a fait face à l'objectif et qui est ensuite, directement, devenu passé. « L'image optique revêt par là même une dimension temporelle complexe, riche de paradoxes. Elle est une image éminemment temporelle³ ». Elle pointe ici un paradoxe déjà évoqué par Bazin, celui selon lequel l'image optique donne à voir l'absence. Pour Bazin, les arts plastiques seraient nés de la pratique de l'embaumement qui satisfait un besoin fondamental de la psychologie humaine, celui de la lutte contre le temps, de la lutte contre la mort. Il écrit : « Fixer artificiellement les apparences charnelles de l'être, c'est l'arracher au fleuve de la durée : l'arrimer à la vie⁴. » L'opposition entre la mort et la vie est rapportée à une autre, entre la fixité et la durée. De la même manière que l'enveloppe charnelle du défunt est « fixée » pour lui assurer une vie éternelle, la photographie, dotée d'une objectivité essentielle qui « lui confère une puissance de crédibilité absente de toute œuvre picturale »⁵, embaume son sujet dans l'instant. Paradoxalement, le seul moyen d'échapper à la mort étant de renoncer à la vie. Bazin attribue au cinéma le rôle d'achever « dans le temps l'objectivité photographique », en tant que « momie du changement ». Avec le cinéma, le sujet échappe au temps, à la mort, en n'étant non pas « fixé » dans l'instant, mais dans la durée. « Pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée⁶. »

¹ Caroline Chik, *L'Image paradoxale : Fixité et mouvement*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2011, p.13.

² Ibid., p. 15.

³ Ibid., p. 14.

⁴ André Bazin, « Ontologie de l'image photographique » (1945), dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 1958, p. 11.

⁵ Ibid., p.15.

⁶ Ibid., p.16.

Dans *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children*, Miss Peregrine, gouvernante d'un pensionnat pour enfants dotés de pouvoirs, a le don de manipuler le temps. Si en 2016, le pensionnat n'est qu'une ruine (il a été détruit par un bombardement allemand le 3 septembre 1943), les enfants et Miss Peregrine vivent, en réalité, dans une boucle temporelle les obligeant sans cesse à revivre la même journée, celle du bombardement. Chaque jour, juste avant que la bombe ne les persécute, la gouvernante fait remonter le temps de vingt-quatre heures. Lors de cette séquence de remontée chronologique, la bombe est lâchée et Miss Peregrine arrête le temps, et par conséquent l'image, en manipulant, dans ses mains, un chronomètre. Alors qu'un gros plan sur sa main montre son pouce appuyer sur le bouton d'arrêt du chronomètre, un « clic » sonore se fait entendre. L'image n'est pas totalement figée, les gouttes de pluie continuent de tomber au ralenti. Le plan suivant montre la main de Miss Peregrine qui s'empresse de remonter la montre. Les images se rembobinent à une vitesse folle pour montrer le voyage de retour dans le passé avec, comme arrière-plan sonore, le bruit mécanique du remontage de l'horloge. Avec ses mains, Miss Peregrine maintient les enfants, ainsi qu'elle-même, en vie, si l'on peut encore parler de vie et pas de « survie », voire de « fausse vie ». Le temps a, en effet, été fixé, dans une boucle temporelle passant et repassant inlassablement la journée du 3 septembre 1943. À côté de cette autre dimension temporelle, le temps a continué de s'écouler normalement : le personnage de Jake vit en 2016 et voit, au début du film, le pensionnat en ruines, détruit par la bombe. Le geste de Miss Peregrine est à la fois photographique (en arrêtant le temps, elle fige son sujet dans l'instant) et cinématographique (en rembobinant le temps sans cesse, elle fige son sujet dans la durée, celui d'une journée). Ce geste relève encore plus du cinéma d'animation, ou du moins, d'une certaine facette de celui-ci : celle de la boucle et du cycle.

Pour Joubert-Laurencin, « animer » ne signifie pas forcément, au cinéma, « donner la vie ». L'animation commence peut-être, selon lui, avec les inventions du pré-cinéma, les jouets optiques tels que le thaumatrope, le zootrope et le phénakistiscope, qui mettent en mouvement les images sous le principe de la boucle où il n'y a ni début ni fin, où chaque recto est le verso de l'autre¹. Emile Reynaud, avec son praxinoscope décliné sous la forme de Théâtre Optique, spectacle de projection breveté en 1888, trouve dans la boucle et le cycle une économie financière et esthétique, fondatrice du cinéma d'animation. Avec ses mains, Reynaud, comme Miss Peregrine, peut facilement, en manipulant la bande animée, jouer avec le temps : il peut l'accélérer, le ralentir, mais surtout, faire marche-arrière afin de faire durer le spectacle d'attraction. La main de l'animateur, en

¹ Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante : quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, pp. 33-34.

faisant des allers-retours, pourrait animer ses figurines éternellement. La boucle invite à la confusion entre mort et vie, voire à l'annulation de l'idée de vie et de mort. La boucle apporte quelque chose d'extrêmement mélancolique en plongeant son sujet, la figurine animée, dans une zone d'entre-deux-morts. En empêchant la consécution des images qui élargit les mouvements de la figurine, on diminue l'illusion de vie qui s'émane d'elle. Dans un même temps, la boucle lui interdit l'inertie par laquelle elle pourrait retrouver son statut d'objet « mort ».

Mais ce geste extrêmement haptique (les gros plans sur la main qui agit sur l'objet et les sons mécaniques associés sollicitent notre propre mémoire haptique) nous fait ressentir cette expérience de modification du temps et, surtout, de l'image elle-même. La séquence, qui mêle des gros plans sur la main qui manipule le temps et l'effet de rembobinage, permet l'identification du spectateur à une « main de l'animateur » qui fait « marche-arrière », qui « recycle » ses images animées et qui a donc le pouvoir de maintenir ses figurines dans une boucle éternelle.



Miss Peregrine's Home For Peculiar Children (2016) *Emile Reynaud et son Théâtre Optique*

« They say when you meet the love of your life, time stops, and that's true. » Ce sont ces mots, énoncés en voix off par Edward Bloom, qui inaugurent l'une des séquences les plus mémorables de *Big Fish*. Cette métaphore du temps qui s'arrête est figurée à l'image. Autour d'Edward Bloom, au cirque, tout objet et toute personne se figent, excepté son propre corps qui s'avance, lentement, vers Sandra, celle qu'il considère comme l'amour de sa vie. L'embaumement de l'instant est représenté par une image figée, une photographie qu'Edward façonne en évoluant dans son espace et en repoussant certains de ses éléments comme les *pop corn*. La voix off reprend : « What they don't tell you is that when it starts again, it moves extra fast to catch up. » Après que le temps se soit arrêté, il nous échappe, il file à une vitesse folle. L'image se réanime subitement en s'accélérant. En quelques secondes, Sandra disparaît, le cirque ferme, tous les spectateurs rentrent chez eux. Edward,

impuissant devant le défilement du temps, mais surtout devant la disparition de l'amour de sa vie, est à nouveau un corps étranger à l'image : lui seul est en mouvement à une vitesse normale.



Big Fish (2003)

La disparition la plus tragique de cette séquence est celle de Sandra avant qu'Edward ne puisse l'atteindre. Une dimension profondément tactile s'échappe de cette scène où le corps d'un homme se rapproche, sûrement, mais prudemment, d'une femme, précisément, car le contact attendu n'aboutit pas. Un zoom avant se fait sur cette dernière, accentuant le fait qu'Edward est de plus en plus près d'elle. Le temps reprend ensuite sa course et Sandra se fait engloutir dans une foule de spectateurs se ruant vers la sortie. Cette scène, c'est celle d'une image qui s'évapore avant qu'on ne puisse la toucher, remplacée par une multitude d'autres images qui elles aussi disparaîtront à leur tour. Elle est une mise en abîme de l'expérience spectatorielle face à l'image de cinéma, doublement intouchable, puisqu'elle n'est qu'un faisceau de lumière immatériel sur un écran, mais également la représentation d'un instant déjà mort. Cette sorte d'arrêt sur image permet de figurer l'invisible, la fuite de l'image cinématographique que l'on a à peine le temps de voir et qui a déjà été remplacée par une multitude d'autres images. La mélancolie inhérente aux images photographiques et à celles du cinéma relève non seulement d'un amour et d'une perte, mais également d'un contact tactile désiré, mais impossible.

La photographie, les photographies, le film convoquent tous un regard d'amour et de perte, un puissant désir de toucher stimulé par la privation inhérente au médium. Le toucher est un sens que le cinéma ne peut aborder que prosthétiquement ou par procuration ; le désir de toucher est toujours frustré. D'où ce privilège ironique du cinéma, qui peut montrer cet avatar de l'intouchable : le corps sensible et animé de l'autre une fois mort. Le cinéma nous montre des images qui ne peuvent être touchées, et qui sont émouvantes, touchantes, pour cette raison même. Lorsqu'elles font renaître la vie qui n'est plus de l'autre aimé et perdu, les images cinématographiques sont doublement spectrales¹.

¹ Emma Wilson, « Vérité du désir, vulnérabilité des corps : Boys Don't Cry », dans Jérôme Game, (sous la direction de.), *Images des corps/ corps des images au cinéma*, Lyon, Ens, 2010, p. 239. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.4000/books.enseditons.9109>

Dans cette séquence de coup de foudre amoureux qui n'aboutit pas, se mêlent le thème mélancolique, dans sa définition la plus lettrée, de la brièveté et rapidité de la vie et le drame propre au cinéma dont les images provoquent un puissant désir de toucher tout en rendant la concrétisation de ce contact impossible.

Un autre aspect de la séquence permet de questionner la mélancolie : l'opposition entre fixité et animation. Dans un premier temps, le corps d'Edward est mobile dans un environnement figé. Dans un second temps, il est proche de l'inertie (la sidération est si forte qu'il semble paralysé) alors que le monde autour de lui s'anime dans une rapidité vertigineuse. D'abord, le mouvement du personnage apparaît presque comme un instinct de survie qui s'oppose à la mort de l'instant capturé par un acte photographique. Le reste de l'image figée permet de faire durer le temps de contemplation, certes, mais de contemplation d'un instant mort, fatalément perdu et déjà ancré dans le passé. Edward est le seul qui continue à se mouvoir et qui même, de ses mains, anime ce qui s'est figé : il pousse les *pop corn* sur le côté, les fait tomber. Il s'apparente, d'abord, à un corps-figurine qui ne peut cesser de se mouvoir, au risque de provoquer un désenchantement résultant de la perte de l'illusion de vie. Il se retrouve ensuite complètement ébahie et impuissant lorsque le temps et l'image s'accélèrent, mais pas lui. Paradoxalement, ce deuxième temps de la séquence renforce l'autonomie d'Edward en tant que figurine d'animation (son expression faciale montrant une profonde incompréhension devant ce mouvement soudain), mais rappelle en même temps l'artificialité de cette autonomie (on module et bouleverse son environnement comme pour « s'amuser » de lui).

3. Portraits photographiques

Pour Walter Benjamin, les œuvres d'art reproductibles, étrangères à la notion d'authenticité puisque chaque exemplaire a la même valeur, ont amené à la destruction de l'aura. Il définit l'aura comme l'*« unique apparition d'un lointain, si proche soit-il¹ »*. Ce qui est lointain et inapprochable est ce qui est divin tout en étant présent dans l'objet proche. L'aura de l'œuvre d'art est liée à son *hic et nunc*, c'est-à-dire à sa présence, à *« l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve² »*. La reproductibilité technique engendre alors le passage de la valeur cultuelle de l'œuvre d'art à la valeur d'exposition : les œuvres, montrées à tout le monde et tout le temps, sont intégrées dans le quotidien et deviennent un objet de consommation de masse. Il reste toutefois, pour Benjamin, une

¹ Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique » (1935-1939), trad. Gandillac, Rochlitz et Rusch, *Œuvres*, III, Paris, Folio, coll. « essais », 2000, p. 278.

² *Ibid.*, p. 273.

valeur cultuelle dans le portrait photographique dans le cadre du culte du souvenir. Regarder un portrait permet de se souvenir d'une personne lointaine. C'est la présence de cette personne qui importe. Garder sur soi ou près de soi la photographie d'un être cher permet de rester « en contact », de garder un lien tactile avec lui, même lorsqu'il est loin de nous, ou même lorsqu'il est mort. Le portrait photographique permet de rendre présente une personne, aussi lointaine, dans le temps ou dans l'espace, soit-elle. « Dans l'expression fugitive d'un visage d'homme, sur les anciennes photographies, l'aura nous fait signe, une dernière fois. C'est ce qui fait leur incomparable beauté, pleine de mélancolie »¹.

La séquence de *Dumbo*, analysée précédemment, montrant Milly surprendre son père en train de regarder une photographie de sa femme, rend compte de la tactilité émanant de l'aura du portrait photographique. Holt, en effet, replace la photographie sous son oreiller avant de sortir de la pièce. La présence de l'objet « photo », proche de lui au moment du sommeil, permet, en quelque sorte, de maintenir le contact avec son épouse décédée, un peu comme si elle dormait à ses côtés. La mélancolie propre aux visages captés par le dispositif photographique, dont parle Benjamin, prend ici tous son sens : un veuf endeuillé s'obstine à dormir avec sa femme défunte, refuse le manque de contact physique causé par sa perte. Holt est un personnage en plein processus de deuil.

Le deuil [...] caractérisé par une grande passivité, marque notre incapacité à reporter directement notre affection sur un autre objet. Refusant de se rendre à l'évidence, le sujet endeuillé persévere alors à aimer le défunt comme un vivant, jusqu'à ce que progressivement il accepte la réalité, surmonte cette perte irréversible et puisse à nouveau s'investir affectivement et effectivement. À ce moment-là, on dit que le travail du deuil est achevé².

Ce deuil trouve son achèvement à la fin du film, mais ce geste de contact intime avec la photographie relève de la mélancolie en ce qu'il suggère la maintenance d'un objet perdu par une « psychose hallucinatoire de désir³ ».



Dumbo (2019)

¹ Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 285.

² Stéphane Hampartzoumian, « La mélancolie au creux de la modernité », dans *Sociétés*, vol. 86, n°4, 2004, pp. 30-31. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.086.0021>

³ Sigmund Freud, *Deuil et mélancolie* (1915), *op.cit.*, pp. 22-23.

Miss Peregrine's Home For Peculiar Children montre également le lien intrinsèque existant entre l'affect éprouvé par un sujet pour un objet et sa volonté d'avoir à proximité son portrait photographique ou, au contraire, de le tenir à distance. Un *flashback*, au début du film, montre le grand-père de Jack, Abe, raconter à son petit-fils, dans sa chambre, une histoire, la même que tous les autres soirs. Cette histoire, c'est la sienne lorsqu'il était enfant et qu'il s'est retrouvé dans un foyer au Pays de Galle. Ce foyer, dont la directrice pouvait se transformer en oiseau, abritait des enfants dotés de pouvoirs extraordinaires. Abe se met alors à décrire chacun de ces enfants et leur don en illustrant ses dires par des photographies, qu'il a, selon lui, prises lui-même. L'une de ces photographies montre, par exemple, Hugues qui détenait dans sa poitrine des centaines d'abeilles. Toutes ces photographies sont contenues dans une boîte cachée sous le lit de Jack. En voix-off, Jack, adolescent à l'aube de la vie d'adulte, affirme que ce qui était terrible est qu'il croyait à toutes ces histoires et surtout, à ces images qu'il aimait tant. Il y croyait tellement qu'il les avait emmenées à l'école dans le cadre d'un exposé, ce qui lui avait attiré les moqueries de ses camarades et la condescendance d'une professeure qui lui affirmait que ces photographies étaient truquées. Abattu par un sentiment de trahison, il avait rendu la boîte contenant les photographies à son grand-père. Il voulait s'en débarrasser, ne plus les avoir près de lui, alors que tout comme Holt dans *Dumbo*, il les gardait précieusement près de son lit. Le contact physique avec les objets photographiques n'était plus nécessaire puisqu'ils n'étaient plus des représentations, selon lui, du réel.



Miss Peregrine's Home For Peculiar Children (2016)

Le passage de l'enfance à l'âge adulte est ici marqué par un sentiment de trahison, par une désillusion, une prise de conscience d'un esprit qui a évolué et qui est de moins en moins crédule. Si William Bloom, dans *Big Fish* avait, en grandissant, cessé d'accorder de l'importance aux histoires que racontait son père, Jack, dans *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children*, arrête de croire, en des images. Le paradigme de l'image comme trace du réel entre en crise, car celle-ci peut toujours avoir fait l'objet de manipulation.

Après avoir passé une journée avec les enfants du foyer, dans la boucle temporelle créée par Miss Peregrine afin de les maintenir en vie (ce qui les oblige en même temps à revivre sans cesse la même journée du 3 septembre 1943), Jack fait un *selfie* avec Emma, une adolescente du foyer pour laquelle, et cela semble être réciproque, il éprouve une attirance amoureuse. Emma, jeune fille des années quarante, montre son incompréhension face à cet appareil qu'elle ne connaît pas. Après avoir réalisé qu'une photographie avait été prise, Emma se renferme et avoue sa tristesse quant au fait que Jack deviendra adulte plus tard, qu'il se mariera et aura des enfants, puis des petits-enfants à qui il montrera peut-être cette photographie, alors qu'elle, elle restera ici. Coincée dans le passé, Emma ne peut vivre au présent au risque que le temps, la vieillesse et donc, la mort, ne la rattrapent. Le geste de « se prendre en photo », de s'embaumer dans l'instant est à la fois métaphorique de la condition d'Emma qui se plaint d'être coincée dans un temps figé, et à la fois annonciateur de ce que s'apprête à faire Jack. Le jeune homme, en effet, à la fin du film, prendra la décision de vivre lui aussi dans la boucle afin de rester aux côtés d'Emma. Cette idée de vie au sein d'une boucle afin d'éviter la mort renvoie à un aspect fondamental du cinéma d'animation déjà à l'œuvre dans les plus anciens jouets optiques (le mouvement d'une figurine, et donc, l'illusion de vie, pouvant être maintenu infiniment grâce au principe d'animation cyclique). Emma, les enfants du foyer, Miss Peregrine et enfin, Jack, parce qu'ils échappent à la mort en restant figés dans un moment passé apparaissent comme des figurines maintenues éternellement dans l'illusion de vie.

La photo donne la saisie la plus forte du une-fois-jamais-plus. Elle date impitoyablement les êtres qui sont pour nous les plus vivants, mais en dehors de toute durée. Elle les met dans un espace strictement localisable, mais en dehors de vrais lieux. Chacun n'y est plus qu'une fraction d'instant et une coupe d'espace que nous ne pouvons pas vivre ni revivre. Elle est un moment particulier, isolé de son avant et de son après, restituant non pas la mémoire d'un parcours temporel, mais plutôt la mémoire d'une expérience de coupure radicale de la continuité qui fonde l'acte photographique lui-même¹.

Ce *selfie*, que Jack regarde à nouveau sur son téléphone avant de se coucher (au lit comme quand il était petit) est une preuve pour Jack de l'existence d'Emma, des enfants particuliers, du monde extraordinaire que lui décrivait son grand-père. À travers ce *selfie*, les images que lui montraient celui-ci et qu'il avait accusé d'être truquées redeviennent à nouveau crédibles comme des représentations d'un référent réel. Le film montre finalement une victoire de l'image photographique comme trace puisque rien ne mettra plus en doute l'existence de tous ces personnages représentés sur les photographies du grand-père. Peut-être est-ce en ce sens que ce film, pourtant en prises de vue réelles, relève du cinéma d'animation. Il renforce l'illusion de vie de ses figurines en prouvant leur existence improbable. Le film part du constat selon lequel ces

¹ Irène Jonas, *Mort de la photo de famille?: de l'argentique au numérique*, Paris, L'Harmattan, 2010, pp. 27-28

figurines n'existent pas (les photographies d'Abe étant accusées d'avoir été truquées) avant de démontrer, par une expérience individuelle, matérialisée par le *selfie*, que fait le spectateur en même temps que Jack, qu'elles sont bien « vivantes ».



Miss Peregrine's Home For Peculiar Children (2016)

Sweeney Todd est une histoire de vengeance où un barbier revient dans sa ville, après avoir été condamné injustement aux travaux forcés par un juge, monsieur Turpin, qui s'était épris de sa femme. Là-bas, Todd apprend que son épouse est morte empoisonnée après que Turpin ait abusé d'elle alors que sa fille, Johanna, est devenue la pupille du juge. L'objectif premier de Todd est de tuer le juge, par esprit de vengeance. Néanmoins, la folie du protagoniste fait déborder cette vengeance sur une multitude d'hommes « innocents » dans cette histoire et pire encore, sur Lucy, son épouse tant aimée qu'il croyait morte et qu'il finit, malgré lui, car il ne la reconnaît pas, par tuer. Cette folie est déclenchée alors que Sweeney est sur le point de trancher la gorge du juge, venu se faire raser la barbe pour plaire à sa pupille. Juste avant le coup fatal, Anthony, un jeune homme amoureux de Johanna, débarque dans le salon du barbier pour lui annoncer avoir trouvé un plan pour libérer la pupille du juge. Turpin, furieux, quitte le salon en annonçant envoyer Johanna en asile afin que plus aucun homme ne puisse l'approcher. Il affirme également à Sweeney Todd qu'il ne remettra plus jamais les pieds chez lui. Tout s'écroule pour le barbier qui se retrouve privé du seul moyen qu'il avait de tuer le juge (l'avoir comme client) et qui comprend qu'il ne retrouvera jamais sa fille. Il entre alors dans une colère noire, crée une trappe sous le siège du salon lui permettant de faire tomber ses futures victimes directement dans la cave, et se met à tuer frénétiquement tous ses clients. Dans un moment musical, il affirme que tous y passeront. En tuant chaque client se présentant à lui, il se venge sur le monde tout entier. La séquence montrant une succession de meurtres, de gorges tranchées, se termine par une caresse de la main de Sweeney sur une photographie de sa femme et de sa fille. Cette caresse, cette rencontre tactile avec l'objet photographique représentant des êtres profondément chérirs, est un geste d'amour. Néanmoins, la

traînée de sang qu'il laisse sur la vitre et qui défigure le portrait montre le deuxième versant de l'ambiguïté mélancolique envers l'objet : la haine destructrice.



Sweeney Todd (2007)

Le sujet mélancolique éprouve de l'amour pour l'objet perdu, mais sa raison le pousse également à le dénigrer afin d'en retirer sa libido et permettre le deuil. En psychanalyse, l'objet est ce par quoi la pulsion cherche à atteindre son but. La « relation d'objet » a été théorisée par Mélanie Klein sur le comportement du nourrisson lors de la phase de l'allaitement, à l'égard du sein maternel. Elle constate qu'il y a deux comportements différents. Lorsque la tétée est gratifiante, elle provoque une pulsion d'amour de l'enfant à l'égard de sa mère. Lorsque la tétée est frustrante, elle provoque une pulsion d'agressivité à l'égard de sa mère. Le sein est un objet partiel et l'enfant projette l'objet total à l'objet partiel. Le nourrisson a donc l'impression d'avoir une bonne mère, qu'il rapporte au bon sein, et une mauvaise mère, qu'il rapporte au mauvais sein. C'est ce qu'on appelle le clivage de l'objet¹. Entre l'âge de quatre mois et un an, le bébé passe par une position dépressive en réalisant que sa mère est un objet total. Le fait que l'amour et la haine soient rapportés au même objet peut être à la fois perçu comme satisfaisant, puisqu'un objet totalement mauvais n'existe pas, mais également extrêmement angoissant. En effet, l'angoisse de la perte et la culpabilité qui en découle deviennent centrales puisque le bébé a peur de faire disparaître l'objet aimé par sa haine envers l'objet haï, les deux objets étant les mêmes. Dès lors que deux pulsions sont projetées sur le même objet, celui-ci peut devenir ambivalent et donc anxiogène. Si cette position dépressive doit normalement être surmontée lorsque l'enfant n'est plus angoissé face à l'absence de la mère (l'absence étant pour lui auparavant synonyme de mort ou de destruction), on retrouve cette organisation psychique chez les patients mélancoliques. « Dans le cadre de la mélancolie, la culpabilité est intense, voire délirante et conduit parfois le sujet à retourner l'agressivité contre

¹ Mélanie Klein et Joan Riviere, *L'amour et la haine*, trad. Stronck, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite Biblio », 2001, pp. 86-91.

lui-même dans un mouvement suicidaire¹ ». Dans l'image de la main de Sweeney Todd qui effectue une caresse à la fois affective, à la fois morbide et sanglante, peuvent être décelées les deux pulsions contradictoires, celle d'amour et celle de haine, projetées sur un même objet. La peur de destruction aboutit d'une façon tragique puisque Todd, malgré lui, tue sa femme à la fin du film. Il la croyait morte, alors qu'elle était présente, depuis le début, sous l'apparence d'une vieille femme sénile. Alors qu'il prend le cadavre de son épouse dans les bras, Toby, le jeune orphelin que Mrs. Lovett avait pris sous son aile quand Todd avait tué son maître, lui tranche la gorge. Jean-Louis Le Run considère Toby et Todd comme le même homme, à des âges différents, chaque fois confrontés au vol de leur objet : la mère, l'amoureuse, l'épouse². Todd, avant d'être tué par Toby, venait, en effet, de tuer Mrs. Lovett qui donnait à l'orphelin un amour profondément maternel. L'instant du meurtre final est d'ailleurs étrange en ce que Sweeney Todd semble presque présenter sa gorge au jeune garçon. Aucun geste d'instinct de survie n'émane de son corps, son regard ne trahit aucune crainte de la mort, comme s'il était déjà mort. Il s'agit, indirectement, d'un suicide.

Les dernières images du film sont celles du couple dans une étreinte morbide où le sang de Sweeney coule à flots sur le visage de Lucy, sa femme, image qui rappelle celle de la caresse sanglante sur la photographie. Les seuls gestes de vie et d'amour faits par les mains de Todd, caresses et étreintes, sont en même temps ancrés dans la mort. Les mouvements d'affection des mains, mais également l'écoulement du sang, s'agitent sur l'immobile, sur une photographie ou un cadavre.

Laura du portrait photographique occupe également une grande importance dans *Edward Scissorhands*. En arrivant chez les Boggs, Edward est directement attiré par les étagères où trônent les photos de famille. Peg en profite pour lui présenter, à travers ces portraits photographiques, les membres de la famille : Bill, son mari, champion de bowling, Kevin son fils, à l'air un peu boudeur et enfin, Kim, qui s'est faite belle pour le bal du lycée. Lors de la description de cette dernière, une musique onirique de Danny Elfman débute et appuie l'émotion de la scène. La caméra qui passait d'un portrait à l'autre, s'attarde sur la photographie de Kim en effectuant un long zoom. Le plan suivant est un gros plan sur le visage d'Edward absorbé par la vision du portrait de l'adolescente sans cligner une seule fois des yeux. Ses yeux défilent (un mouvement de caméra montre ce glissement) et s'attardent sur un autre portrait d'elle, cette fois non accompagnée par son petit ami. Edward, toujours aussi fasciné, sourit avec une émotion visiblement difficilement contenable, ses yeux étant remplis de larmes. Son regard, bougeant de bas en haut, scrute le portrait sous tous les

¹ Sophie Barthélémy, « La position dépressive, entre amour et haine », dans *Santé mentale*, n°174, Janvier, 2013, p. 8.

² Jean-Louis Le Run, *op. cit.*, p. 146.

angles. Plus tard dans le film, une autre scène montre Edward observer les photographies de famille et en particulier celle de Kim dont il est amoureux.



Edward Scissorhands (1990)

Ce besoin de « recueillement » devant un portrait photographique est étrange dans la mesure où Kim cohabite avec lui dans la même maison. Ce besoin d'être proche de la photographie n'a pas pour but de combler une distance physique, mais bien un écart relatif au rapport de chaque personnage avec la temporalité. Edward, créé de toute pièce, se rapproche fortement de la figurine animée en étant non menacé par le temps qui passe, étranger à la notion de vie, comme à celle de mort. Il est figé dans le temps, même si sa mise en mouvement lui donne de la vitalité. Peut-être sa fascination pour les images photographiques, et donc figées dans un instant précis, de Kim est un indice supplémentaire sur sa nature métaphorique de figurine. Il la reconnaît ainsi comme son égale, comme un être ni vivant, ni mort, mais fixé dans un entre-deux.

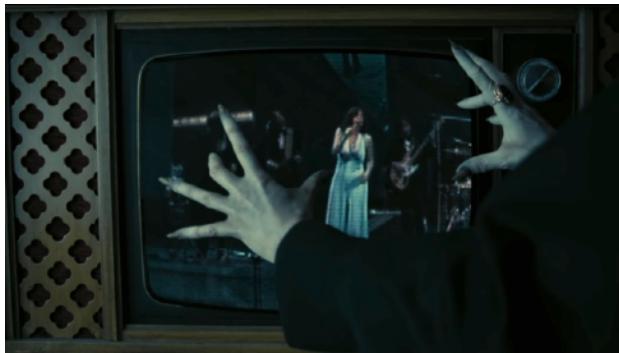
Si le film ne montre aucun portrait photographique d'Edward, c'est peut-être, car, traité comme une figurine, il ne peut, contrairement à Kim, être figé. Si la vie est le mouvement (qui permet l'immobilité), l'illusion de vie est le mouvant (qui interdit la possibilité de ne pas bouger au risque de laisser paraître la mort à l'œuvre chez la figurine¹). Alors qu'Edward est invité sur un plateau télévisé, un membre du public lui demande s'il a une petite amie. Un moment extraordinaire s'ensuit où Edward, silencieux, fait un long regard caméra tout en restant immobile. Au gros plan sur son visage se succède un autre, sur celui de Kim qui le regarde, de chez elle, sur l'écran de sa télévision. Un échange de regard, bien qu'il soit physiquement impossible, semble s'opérer entre les deux personnages. L'enregistrement télévisé ressemble, durant quelques secondes, à une captation photographique. L'immobilisation « interdite » de la figurine prend soudainement fin : Edward, qui s'électrocute avec le micro, est littéralement éjecté de l'image.

¹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, op.cit., p. 30.



Edward Scissorhands (1990)

Cette séquence peut être mise en parallèle avec une autre issue de *Dark Shadows* lors de laquelle Barnabas découvre la télévision qui lui est complètement étrangère. Il avance ses mains en direction de l'écran, ses doigts s'agitent en cherchant à saisir. Il parle à la chanteuse qui passe à la télévision, la traite de diablerie, de liliputienne. Il lui ordonne de se montrer. L'écran la rendant inaccessible, Barnabas débranche la télévision et la fait ainsi disparaître.



Dark Shadows (2012)

La fin de Edward fait une énorme ellipse temporelle pour montrer Kim, grand-mère, dire à sa petite-fille qui lui avait demandé d'où venait la neige : « Before he came, down here, it never snowed. And afterwards, it did. I don't think it would be snowing now if he weren't still up there. Sometimes you can still catch me dancing in it. » Kim se souvient d'Edward, non pas en regardant un portrait figé de lui, mais à travers les chutes de flocons de neige et la mise en mouvement, par la danse, de son propre corps. Les plans suivants lui donnent raison en montrant Edward sculpter un bloc de glace et par conséquent, déverser des flocons de neige sur la ville, ou plutôt sur le monde réel. À l'avant-plan, une œuvre sculpturale en glace représente Kim, les mains en l'air, exactement de la même manière que lors de la séquence de danse sous la neige. Il la fige dans l'instant, de la même manière que la photographie, si ce n'est qu'il le fait dans la glace. Chacun des deux

personnages se remémore l'autre dans cet instant onirique : Edward par la fixité (ce qui lui permet de garder une image de Kim « hermétique » aux effets du temps), Kim, par le mouvement (puisque étant une figurine, il ne peut exister dans l'immobilité).

L'analyse de toutes ces séquences qui mettent en scène des photographies et des images télévisées permet d'envisager la question du toucher par le regard, par l'appropriation de l'image. Chez Tim Burton, les personnages touchent les images, parfois avec leurs mains, parfois dans un rapport de proximité avec leur propre corps, mais également avec leur regard. Ils les scrutent comme s'ils cherchaient à les appréhender dans toute leur matérialité. Ces contacts tactiles avec ces images enregistrées sont toujours des rencontres intimes avec un objet perdu. Pour Alain Buisine, la perte est inhérente au geste photographique¹. « Les photographies inscrivent la perte même dans ce qui ne risque jamais de disparaître² ». Le cinéma, comme la photographie, est fondamentalement mélancolique. L'enregistrement cinématographique suppose d'éterniser la perte, le manque, l'absence mais surtout, il ne cesse de montrer des images mourantes, sur le point de disparaître, puisque prochainement remplacées par d'autres images. Walter Benjamin émet l'idée selon laquelle les images du cinéma ne sont pas tellement visuelles, mais plutôt tactiles, qu'elles ont le pouvoir de toucher, de heurter, et donc, de choquer le spectateur³. En étant touché, le spectateur cherche lui aussi à toucher, mais il s'agit d'un toucher éphémère, parfois trop furtif. A peine effleurée, l'image est déjà remplacée. Dans les séquences de *Edward Scissorhands* et *Dark Shadows* qui mettent en scène une télévision, Kim et Barnabas cherchent à toucher l'image, la première par le regard, le second avec ses mains. L'effacement de l'image, son remplacement par une autre, et l'arrêt du contact tactile entre le spectateur et l'image n'a pas lieu. Dans les deux cas, l'image « explose ». Le dispositif même de la télévision, comme s'il ne supportait pas l'idée du manque à venir, se perd lui-même, s'auto-détruit. Le cinéma de Tim Burton montre un angoisse de la perte propre au cinéma (on a fait l'analogie entre Sandra qui échappe à Edward Bloom avant qu'il ne puisse l'atteindre et l'image de cinéma) tout en permettant de répondre à cette frustration (le spectateur est amené, dans *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children*, à manipuler, par l'haptique, le film, à « ramener à la vie », par l'effet de rembobinage, les images disparues).

¹ Alain Buisine, *Eugene Atget ou la mélancolie en photographie*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1994, p. 179.

² Denis Bellemare, « Mélancolie et cinéma », dans *Cinémas*, vol.8, n° 1-2, automne 1997, p. 159. [En ligne] DOI: <https://doi.org/10.7202/024747ar>

³ Walter Benjamin, *op.cit.*, p. 309.

CHAPITRE 4. TOUCHER

Faisant partie des cinq sens de l'être humain, le toucher est extrêmement complexe à définir d'un point de vue biologique. S'il peut être étonnant qu'il apparaisse, seulement, lors du dernier chapitre de ce travail fondé, en grande partie, sur l'haptique et les expériences tactiles, c'est parce qu'il a déjà traversé son ensemble.

Ce chapitre va se pencher sur le sens premier du toucher, celui qui convoque l'image d'une main qui se tend pour atteindre un objet ou une personne. On opposera à cette conception, relativement simple, du toucher, l'interdit qu'il convoque. Parce que le toucher a renseigné la vue (la vision serait, sans le toucher, incapable d'évaluer des distances, de percevoir des rapports, grandeurs, profondeurs et devrait se contenter de configurations lumineuses), il n'est pas nécessaire de l'utiliser systématiquement. Le toucher est même souvent proscrit ou inopportun. L'éducation de l'enfant, par exemple, passe par de nombreuses interdictions de toucher. On le pousse, finalement, à développer son sens haptique, à croire en l'existence des choses et des êtres, sans être obligé de les toucher. Le toucher risque d'être considéré comme de l'impolitesse ou comme un facteur de destruction. Le geste destructeur et l'angoisse qui en découle seront également mobilisés, en second lieu, dans cette réflexion.

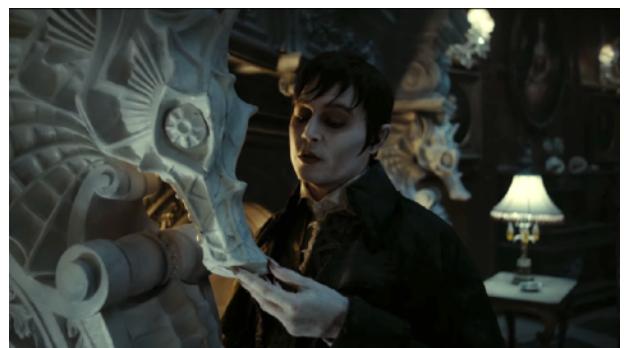
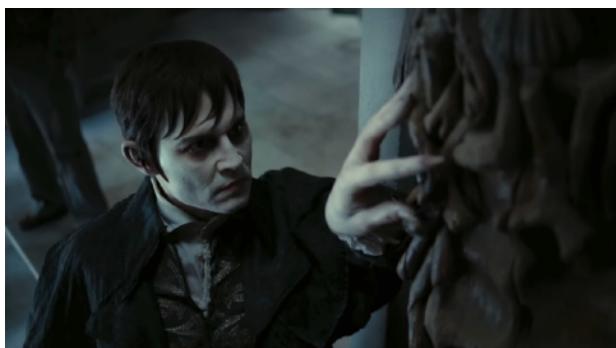
Ce chapitre débute par le constat que certains personnages burtoniens recherchent, d'une manière extrêmement forte et assez inhabituelle, le contact physique avec des objets et des êtres. Les mains semblent animées d'un désir frénétique de toucher. Une première interprétation peut déjà être énoncée. Condillac nomme la seconde partie de son *Traité des sensations*, « Du toucher, ou du seul sens, qui juge par lui-même des objets extérieurs¹ ». C'est parce que les objets ont une certaine solidité qu'on peut leur attribuer une place dans l'espace qui n'est pas la même que la nôtre. C'est par le toucher que l'on découvre qu'il y a un monde en dehors de nous². Si les autres sens permettent de « deviner », de déduire la véritable existence des choses que l'on voit, seul le toucher permet de « confirmer » leur présence réelle. Ces personnages, dans les films de Tim Burton, qui cherchent, parfois excessivement, à toucher, sont des personnages qui viennent de la mort au propre comme au figuré. Il n'est donc pas si étonnant que leur désir de faire partie de la vie s'accompagne d'une volonté de toucher, ce sens étant le seul capable de leur confirmer avec certitude qu'ils appartiennent pleinement au monde dans lequel ils évoluent, et auquel ils veulent appartenir.

¹ Etienne Bonnot de Condillac, *Traité des sensations*, Londres et Paris, De Bure l'aîné, 1754, p. 204.

² *Ibid.*, p. 222.

1. Toucher pour être au monde

Dans *Dark Shadows*, la première chose que fait Barnabas après être sorti de sa tombe, est de retourner dans son ancienne demeure. Là-bas, il se met à enchaîner les éloges sur la construction et la décoration de celle-ci, tout en touchant ce qu'il décrit, comme les piliers sculptés et l'âtre façonné à partir de marbre d'Italie. Des plans mettent en évidence ses mains qui caressent, arpencent les reliefs, s'ouvrent pour palper les volumes et se ferment quand elles entrent en contact avec des creux. Aux mouvements des mains s'ajoute le bruit des doigts qui glissent sur les matériaux, parfois rugueux, parfois plus lisses.



Dark Shadows (2012)

Par le toucher, Barnabas se remémore et se réapproprie sa demeure. Comme si la description orale et l'observation par le regard ne suffisaient pas, Barnabas semble animé d'un irrésistible besoin de toucher. Le maître de maison qui reste en retrait va, en arrière-plan, toucher, lui aussi, les objets qu'examine Barnabas comme s'il redécouvrait, lui aussi, la maison, par le sens du toucher, très peu exploité quand il s'agit de visiter un lieu. Alors que Barnabas s'apprête à serrer la main du jeune David (il tente alors de toucher, non plus sa maison, mais l'un de ses descendants), la matriarche de la maison, Elizabeth, l'en empêche. Elle l'emmène dans une autre pièce afin de discuter de la véritable raison de sa venue. Là encore, Barnabas touche frénétiquement. Il effleure les touches du piano, fait jouer ses ongles sur une grappe de raisin en verre soufflé (ce qui provoque des sons grinçants) caresse les ornements des murs et l'âtre d'une autre cheminée. Deux tentatives de contact échouent. Alors que ses mains sont sur le point de toucher un « Troll », petite figurine aux cheveux fluos et à la laideur caractéristique, Barnabas montre un air de dégoût et se détourne du jouet. Il touche ensuite, maladroitement, le jeu de société « Operation » dont les règles exigent une dextérité du geste. Le jeu produit le bruit signalant l'échec, son s'apparentant à celui d'une électrocution. Barnabas retire immédiatement sa main comme s'il redoutait d'être blessé. Le contact

avec ces deux objets, produits dans les années 1960, objets du futur pour Barnabas qui vient du siècle précédent, n'aboutit pas. Un gros plan se fait ensuite sur l'une de ses mains qui palpe l'âtre de la cheminée. Barnabas affirme alors qu'il connaît la morphologie du manoir aussi bien que la sienne, ses moindres recoins, détails et secrets. À ces mots, un gros plan sur sa main montre celle-ci déclencher l'ouverture d'une pièce cachée. Le plan suivant montre le visage de Barnabas, qui ne regarde pas du tout ce que ses mains font. Le regard fixant l'horizon, Barnabas ouvre le passage secret « à l'aveugle », en se laissant guider par ses mains.

Barnabas finit par convaincre Elizabeth qu'il est bien son ancêtre, revenant sous la forme d'un vampire, prêt à tout pour sauver de la faillite l'entreprise familiale. Pour montrer leur accord, les deux personnages se serrent la main. C'est sur ce dernier contact tactile, mais aussi le premier de Barnabas avec un membre de la famille Collins, que se clôt cette séquence où les mains ne cessent de chercher à toucher, passent d'un objet à un autre en adaptant le geste afin de mieux les sentir dans toute leur matérialité. C'est aussi une séquence qui montre une véritable primauté du toucher sur le regard, comme si le premier saisissait dans sa globalité et dans toute sa profondeur ce que le second n'entrevoyait qu'en surface.

Barnabas est un vampire, il est une créature appartenant à la classe légendaire des revenants. Comme le dit Victoria à la fin du film, il vit dans les ténèbres et elle, dans la lumière. Il revient, en effet, littéralement, de la mort, d'un tombeau où il a été enfermé pendant plus d'un siècle par l'une de ses prétendantes jalouse. Sa soif de toucher peut traduire un désir d'appartenir à la vie. Pour Maxime Préaud, l'une des attitudes les plus récurrentes du mélancolique dans le corpus iconographique de la mélancolie est celle d'une personne assise, s'appuyant la tête d'une main, comme dans la gravure de Dürer, *Melencolia I*¹. Si l'une des mains supporte la tête et sa lourdeur, l'autre main est, très souvent dans ce corpus, en train de toucher, de manipuler ou de tenir quelque chose.

Il suffit de parcourir la multitude d'images recueillies par Préaud symbolisant la mélancolie pour s'apercevoir que les mélancoliques ont un besoin rationnel ou irrationnel de toucher, d'atteindre. Que ce soit un livre, une plume, un animal, un bout de bois ou la mort, l'attitude même du mélancolique traduit son désir de participer au monde sensible tout en étant conscient de la limite de celui-ci².

En touchant le monde qui l'entoure, Barnabas, qui vient de la mort, entre en contact avec la vie, le toucher étant « le seul sens dont les animaux ne puissent être privés sans mourir ; car il n'est pas

¹ Maxime Préaud, *Mélancolies*, Paris, Herscher, coll. « Format/Art », 1982, p. 9.

² Chantal Fleury, « Analyse d'un corpus iconographique rassemblé par Maxime Préaud ou Aristote et la mélancolie », dans *Horizons philosophiques*, vol. 1, n°1, 1990, pp. 101-109.

possible que ce qui n'est pas animal le possède ; et quand l'animal existe, il n'est pas d'autre sens que celui-là qui lui soit indispensable¹. ». C'est le seul sens, selon Aristote, qui est nécessaire à la survie.

Dans *Edward Scissorhands*, la relation qui unit Edward à Peg est une relation fondée sur le toucher. Grâce à cette mère de famille, Edward, privé de contact depuis de longues années, est à nouveau touché - elle est d'ailleurs la seule à le toucher, peau contre peau. Peg que l'on présente dès le début en quête de toucher (elle cherche, en vain, à exercer son métier d'esthéticienne) pourra enfin « toucher », à sa guise, grâce à Edward qui, s'il peut être touché, ne peut toucher en retour au risque de détruire ou de blesser. Tim Burton établit un lien entre le personnage d'Edward et ses propres expériences. Il explique avoir passé une longue période de sa vie en étant incapable de vivre des relations avec autrui, d'entrer en contact avec des personnes, de toucher les autres et le monde². Il joue volontairement avec les différents sens des mots « contact » et « toucher » qui peuvent à la fois renvoyer à un lien physique, mais également à un lien plus psychique et imagé. Cette assimilation se retrouve également dans l'analyse du personnage de Peg qui, par le fait de toucher littéralement Edward, touche, en même temps, d'une manière plus poétique, la liberté, la connaissance du monde et la vie.

1.1. Toucher à la liberté

En touchant Edward, métaphoriquement, Peg touche à la liberté de s'échapper de la société qui la retenait prisonnière, celle de l'*American Way of Life*, « une organisation sociale, culturelle et économique fondée sur le train de vie d'une classe blanche moyenne et florissante, et qui allait construire l'idéologie de la “ménagère” et de la “femme parfaite”³. »

Le quartier représenté dans le film montre la classe blanche américaine moyenne des années cinquante. Le plan où toutes les voitures, conduites par les hommes, partent en même temps le matin est particulièrement représentatif de cet état social. Le ton comique de la scène ne lui enlève en rien le message lourd de sens qu'elle contient. Ce sont les hommes qui partent travailler, tandis que les femmes restent seules, avec leur ennui qui devient destructeur, pour elle comme pour les

¹ Aristote, *Traité de l'âme*, trad. Barthélémy-Saint-Hilaire, Paris, Librairie Philosophique de Ladrangue, 1846, p. 350.

² Frank Rose, « Tim Cuts Up », dans *Premier*, vol. 4, n°5, Janvier 1991. Cité dans Jim Smith, et Matthews J Clive, *Tim Burton*, Londres, Virgin, coll. « Virgin Film », 2002, p. 108.

³ Vanessa Martins Lamb, *De la "femme au foyer" à la "féministe" : une étude comparative de l'évolution des femmes britanniques et américaines des années 1950 aux années 1970 à travers les magazines féminins*, thèse de doctorat, Université de Toulon, 2019, p. 13.

autres. Ce plan trouve son revers. Lorsque la nuit tombe, les voitures reviennent, encore en même temps. Les femmes, qui venaient de passer la journée à espionner Edward fraîchement arrivé chez Peg, accourent alors chez elles pour accueillir leur mari, leur préparer à dîner, reprendre leur rôle de ménagère. Peg semble être l'une des seules à travailler avec, pour unique client, Edward. Contrairement aux autres femmes du film, Peg, grâce à Edward qui lui permet de travailler, ne s'ennuie pas. Trop occupée à soigner son visage et à lui donner des conseils de beauté, elle n'a pas le temps de participer aux commérages et aux mesquineries. Même si elle apparaît comme une parfaite mère de famille qui s'adonne aux tâches ménagères sans rechigner, son travail lui permet de ne pas se fondre dans la masse des femmes qui semblent presque dépourvues d'individualité. Elle ne se conforme pas entièrement à l'image que la société façonne de la femme, de l'épouse, de la mère. C'est également grâce à Edward que Peg parvient à parler au téléphone avec la directrice de la société de cosmétique dans laquelle elle travaille. Cette femme qu'elle admire semble avoir entendu parler du mystérieux Edward et c'est sa curiosité envers lui qui la pousse à parler à Peg. Enfin, Peg finit par accompagner Edward qui est invité sur un plateau de télévision, summum de la gloire, et encore plus dans les années cinquante, à parler de sa différence et de ses exploits artistiques. Peg ne touche pas seulement Edward, elle « touche » également à une autre vie grâce à lui, à une existence qui s'éloigne de sa condition de femme « prisonnière » d'une société toute entière, mais également d'une communauté anxiogène dépourvue de véritable contact humain et marquée par l'hypocrisie, la malveillance et l'égoïsme.

1.2. Toucher l'étranger

Au tout début du film, lorsque Peg trouve Edward dans son château, elle tente de lui toucher le visage afin d'examiner ses cicatrices. Edward montre un mouvement de recul avant de se laisser désinfecter, suite aux paroles rassurantes de Peg. Le visage crispé et le corps figé, Edward laisse apparaître le bouleversement émotionnel que ce contact provoque. Les scènes où Peg touche le visage d'Edward (elle le désinfecte, le « tartine » de crème, de masques cosmétiques et de maquillage camouflant) se multiplient tout au long du film. Petit à petit, Edward se laisse aller et montre même un certain plaisir, par ses sourires de plus en plus francs, à se faire toucher.



Edward Scissorhands (1990)

Si cette relation « tactile » est source de bonheur pour Edward, elle profite également à Peg en l'aidant à se libérer d'une communauté marquée par une absence de communion entre les êtres, si ce n'est pas l'apparence : l'harmonie est superficiellement présente par la concordance parfaite des foyers entre eux. Si les couleurs pastel des façades et les pelouses parfaitement tondues de la banlieue se succèdent, il est amusant de constater que les portes d'entrée sont presque invisible. Elles se confondent avec la façade, comme pour éviter l'intrusion d'un étranger dans le foyer et le contact direct avec celui-ci. Edward, en arrivant chez les Boggs, ne trouve d'ailleurs pas la porte. Lors du barbecue dans le jardin des Boggs, des invités rentrent directement par le jardin, ce qui suggère que les autres ne sont pas non plus passés par la maison. Chaque fois que des personnages se présentent à la porte d'entrée de leurs voisins, ceux-ci ne les font pas entrer, ils les laissent sur le seuil. Lorsque Peg se rend chez Joyce et Helen pour leur proposer ses services, celles-ci lui bloquent, avec leur bras, le passage. Peg est celle qui laisse entrer l'étranger dans son foyer et qui le touche.



Edward Scissorhands (1990)

La seule communion qui existe entre les habitants a lieu dans leurs perpétuels alignements de pensée et d'action. Toutes les voisines, comme des robots, suivent sans cesse l'opinion d'une d'elles afin d'arriver à un consensus. Le quartier résidentiel n'est composé que de maisons parfaitement assorties, les habitants suivent la même mode vestimentaire tout comme ils suivront,

consumérisme maladif, les tendances capillaires et architecturales lancées par Edward. Les habitants s'apparentent à des caméléons, s'adaptant infiniment et sans réfléchir en fonction de ce que la majorité fait et pense.

A la fin du film, une foule, dans sa définition la plus terrifiante est formée pour poursuivre et tuer Edward, accusé d'avoir tenté de tuer Kevin. Peg essaye de les arrêter, elle leur hurle la vérité, clame haut et fort l'innocence d'Edward en disant que Kevin n'a qu'une toute petite égratignure. Mais les membres de la foule ne l'écoutent pas, ils la bousculent et se ruent aveuglément vers leur but. En 1895, dans sa *Psychologie des foules*, Gustave Le Bon formule une loi psychologique concernant l'unité mentale de la foule. Pour lui, la foule est, certes, une agglomération nombreuse d'individus, mais dans laquelle la conscience individuelle s'évanouit afin que les sentiments, valeurs et idées s'orientent dans la même direction¹. Ce qu'il qualifie de foule psychologique est une foule qui « forme un seul être et se trouve soumise à la loi de l'unité mentale des foules² ». La foule représentée dans *Edward Scissorhands* s'apparente à celle que décrit Gustave Le Bon. La plupart des individus qui la composent apparaissent pour la première fois à l'écran. Les protagonistes connus, quant à eux, semblent avoir oublié tous les services rendus par Edward et toute l'admiration qu'ils lui vouaient au début. Toutes ces personnes forment un seul être soumis à la loi de l'unité mentale des foules. La foule n'est pas seulement la somme des individus, elle est quelque chose de plus. L'individu, quant à lui, dans une foule, est soumis à un pouvoir hypnotique, à un effet de contagion. Il n'a plus de conscience individuelle. La passion l'emporte sur la raison et les individus passent immédiatement à l'acte sans mûrir leurs idées. Par exemple, en peu de temps, Joyce est passé de la volonté de séduire Edward à la volonté de le tuer. Les femmes qui se moquaient de leur voisine bigote semblent, dans cette dynamique de foule, avoir oublié le mépris qu'elles lui adressaient. Ensemble, ces hommes et femmes paraissent avoir mis de côté leur conscience individuelle, leurs valeurs, leurs affinités et semblent être, comme des zombies, irrésistiblement et irraisonnablement attirés vers un même but criminel. Ici, le manque de contact physique entre les individus, présent tout au long du film, trouve son revers le plus extrême. Les êtres ne se touchent pas dans un but de partage, d'affection et d'échange, mais de fusion anéantissant leur individualité, voire leur vie propre. Au sein d'une foule, chaque individu est temporairement « tué » afin de former une seule et même entité.

¹ Gustave Le Bon, *Psychologie des foules*, Paris, Félix Alcan, 1895, pp. 11-12.

² *Ibid.*, p. 12.

Peg, celle qui a touché « l'étranger », échappe à cet effet de contagion. Ses contacts avec Edward apparaissent comme ce qui lui a permis de toucher à la connaissance, de sortir de l'ignorance, de se construire un esprit critique assez solide pour ne pas se laisser soumettre

1.3. Toucher à la vie

Si Edward, doté de ciseaux à la place des mains, est privé de la plus grande partie du sens du toucher, ceux qui ont des mains ne touchent pas plus. Au contraire, ils évitent d'entrer en contact direct. Les salutations se font toujours à distance, sans embrassade, sans étreinte. Les conversations se font beaucoup au téléphone malgré la proximité évidente qu'implique le fait d'être voisins. Darian Leader insiste sur l'importance des relations et des affects sur la santé des corps. En rappelant le fait que le bébé, privé de contact affectif, risque de mourir malgré qu'il soit nourri et abreuvé, il démontre l'absurdité de la séparation entre la vie biologique et la vie affective¹. Le manque de contacts physiques et affectifs entre les habitants de la banlieue suscite le manque, l'absence de l'essence de la vie. Il y a, dans la représentation de ce quartier résidentiel, quelque chose de profondément mortifère.

Plusieurs plans d'ensemble successifs introduisent, au début du film, le quartier et ses habitants. Un plan d'ensemble montre, à l'arrière-plan, un homme tondre sa pelouse, entouré par trois façades de maisons aux couleurs pastel, un autre, une femme, elle aussi entre trois maisons, en train d'arroser son jardin. Un troisième plan d'ensemble montre, au loin, un homme réparer son toit. Ce type de plans, où l'on ne voit même pas le visage des individus, est extrêmement récurrent dans le film. On retrouve chaque fois des habitations toutes semblables les unes aux autres et des hommes et femmes, que l'on distingue à peine, comme si le conformisme dans lequel ils baignent avait effacé toute individualité. La profondeur de champ minimise la place de l'individu et paradoxalement, provoque un sentiment oppressant. L'harmonie est peut-être superficiellement présente par la concordance parfaite des foyers entre eux, mais rien ne montre qu'elle soit effective entre les individus. Au contraire, les scènes suivantes qui montrent Peg se faire rejeter par ses voisines sont révélatrices d'une absence totale d'unité sociale et de solidarité.

L'arrivée d'Edward apparaît comme un bouleversement. D'abord, sa noirceur provoque un contraste violent avec l'environnement, il est loin de se fondre, contrairement aux autres personnages, dans le décor. De plus, la caméra s'installe à ses côtés, dans la voiture de Peg, et permet au spectateur d'avoir une vision de la banlieue, non plus figée, mais mouvante. Le travelling

¹ Darian Leader, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, op. cit., pp. 29-31.

donne l'impression d'une bouffée d'air en même temps qu'Edward apporte au quartier, paradoxalement, de la vie. Si Edward est vêtu de couleurs sombres, qu'il représente « un corps dénaturé par les traces de la mort¹ », il apparaît comme plus vivant que l'explosion de couleurs et de luminosité que donne à voir la ville.

Alors qu'Edward arrive, les voisines s'agitent tout en restant enfermées dans leur cadre - celui de leur univers, de leur intimité, mais également dans le cadre de l'image. Des plans se succèdent les montrant, les unes après les autres, répondre au téléphone pour commérer à propos du nouvel arrivant. Deux des voisines sont coincées sur le fauteuil de leur salon, deux autres sont encadrées par des objets du décor : cuisine pour l'une, porte de la chambre pour l'autre. Au lieu de se rejoindre dans la rue pour communiquer directement, pour établir un contact physique, ces voisines préfèrent se parler à distance, par le biais du téléphone. Ces plans trouveront une récurrence à la fin du film où des appels téléphoniques feront monter une haine contre Edward. Encore une fois, elles sont toutes dans leur salon et commèrent avec nonchalance. Ces deux ensembles de plans encadrent le reste du film où Edward apporte, pour quelque temps, de l'oxygène à cet univers anxiogène. Ces femmes étaient et restent enfermées dans leur maison, comme elles restent fermées au reste du monde. Cette claustrophobie à multiples niveaux est représentée dans la mise en scène, certes à travers des cadrages « enfermants » mais également par l'absence de contact physique entre les êtres



Edward Scissorhands (1990)

¹ Antoine De Baecque, *op. cit.*, p. 69.

L'esthétique du film rend compte de cet enfermement dans une communauté où le conflit est impensable et empêche le spectateur de s'identifier à ses membres. Ces derniers, en effet, paraissent presqu'êtres dépourvus d'humanité, voire de vie, comme s'ils avaient déjà étouffé dans les limites étroites imposées par la communauté. Dans *Edward Scissorhands*, les habitants semblent n'avoir pas réussi à trouver une échappatoire, ou du moins un compromis à la situation qui les rend prisonniers. Ils étouffent, ou plutôt sont déjà morts étouffés, leur individualité s'étant envolée en même temps. Tim Burton décrit la banlieue américaine comme un univers sans histoire, sans culture et sans passion, où il faut choisir entre se fondre dans la masse en renonçant à une part de soi-même, ou bien mener une vie intérieure en s'isolant d'autrui¹. En touchant Edward, Peg, personnage prisonnier d'un univers mortifère, touche à l'altérité et goûte au conflit : elle évite parfois ses voisines, s'en isole et montre son désaccord. En entrant en contact avec Edward, Peg bénéficie, surtout, d'une vie affective, vie que l'on sépare, à tort, de la vie biologique, alors qu'Aristote affirmait déjà que l'on pouvait mourir de ne pas toucher et de ne pas être touché². Le contact tactile d'un mort avec la vie qui apparaît littéralement dans *Dark Shadows*, est également effectif dans *Edward Scissorhands*, dans une dimension plus métaphorique. Toucher autrui dans *Edward Scissorhands*, film où la privation du toucher entraîne une tristesse profonde, voire une mort intérieure (Edward, lorsqu'il est seul dans son château, apparaît comme un être dévasté par la solitude alors que la représentation de la banlieue provoque un effet de claustrophobie et de manque cruel de vitalité et de chaleur humaine) permet, en quelque sorte, de toucher à la vie « véritable », à celle que l'on tend à oublier dans notre société contemporaine obsédée par la survie physique.

2. La réversibilité du toucher

Dans *Big Fish*, Edward Bloom, après avoir convaincu le géant de partir pour une ville plus grande, choisit de prendre la route interdite qui traverse les bois. Plusieurs panneaux avertissent du danger de la forêt et de l'interdiction d'y pénétrer. Il entre alors dans une forêt inquiétante, sombre et brumeuse surplombée par les cris d'animaux sauvages, les bruits d'insectes et celui des frottements des feuilles sous l'effet du vent. L'air méfiant, Edward ne touche d'abord rien directement. Après qu'un oiseau lui dérobe son chapeau, il essaye de le récupérer à distance en lui lançant une pierre. Celle-ci heurte un nid d'abeilles qui se ruent sur Edward pour l'attaquer. Il parvient à s'échapper, et pour la première fois lors de cette escapade dans le chemin interdit, touche

¹ Mark Salisbury, *op.cit.*, p. 110.

² Aristote, *Traité de l'âme*, *op.cit.*, p. 350.

directement. Il ramasse au sol une ultime pancarte soulignant le danger du lieu et indiquant la présence d'araignées sauteuses. La *voix off* d'Edward affirme alors que même s'il serait plus prudent de râver sa fierté et de rebrousser chemin, il n'a jamais été raisonnable. Son visage, qui était marqué par une légère inquiétude, s'illumine. Sa soudaine témérité se mêle aux mouvements de ses mains qui commencent à toucher avec ardeur. Pour Raphaëlle Costa de Beauregard, Edward, lors de cette exploration, parvient à suggérer la sensation physique du toucher avec une grande intensité¹. Il se jette, littéralement, dans les toiles des araignées, les écarte et les déchire avec ses mains, afin de se frayer un passage. Cette déchirure de la toile est, vraisemblablement, empruntée à des films d'horreur comme *Dracula* de Tod Browning². Gilles Menegaldo, en décrivant l'arrivée de Renfield dans le château de Dracula, évoque l'escalier dont l'accès est barré par une toile d'araignée « qui, par sa texture, figure une sorte de frontière entre deux mondes³. » Cette idée de franchissement d'un seuil liminaire matérialisée par le déchirement de la toile d'araignée se retrouve dans *Big Fish* puisque Edward Bloom, par ce passage, arrive à Spectre, la « ville » de la vie après la mort.



Big Fish (2003)



Dracula (1931) de Tod Browning

C'est en osant s'avancer, en prenant le risque de toucher, qu'Edward pénètre dans un endroit étrange, indépendant du temps qui passe, celui de l'au-delà. C'est par le toucher qu'il entre dans le monde des morts, où l'on ne l'y attendait pas si tôt et que, d'après les habitants, on ne quitte jamais. La toile d'araignée occupe une fonction de surface bloquant le passage entre deux mondes normalement incompatibles. Le geste d'Edward consistant à la déchirer et à la transpercer pour la

¹ Raphaëlle Costa de Beauregard, « Tim Burton's *Big Fish* (2003) or Early Cinema in the Loops of « Fishy Stories », dans Gilles Menegaldo (dir.), *op. cit.*, p. 99.

² *Ibid.*, p. 109.

³ Gilles Menegaldo, « De l'écrit à l'écran : Dracula, avatars et mutations d'une figure gothique », dans *Sociétés & Représentations*, vol. 2, n°20, 2005, p. 202. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/sr.020.0199>

franchir figure bien une sensation, bien connue des spectateurs de cinéma, celle de véritablement traverser l'écran, de rentrer dans le film.

La référence à l'écran de cinéma est plus explicite encore lorsque Will Bloom, le fils d'Edward, dans une hallucination, voit surgir un énorme poisson alors qu'il est en train de nettoyer la piscine de ses parents. La surface de l'eau, qui agit comme « un écran à l'intérieur de l'écran », matérialise le seuil invisible entre deux mondes, celui de la réalité familière et un autre, inconnu et mystérieux¹. Si Edward est celui qui touche, Will est celui qui est touché. Son corps et celui du poisson n'entrent pas directement en contact, mais le surgissement inattendu et impossible de l'animal apparaît comme une intrusion qui sollicite une physicalité intense. Cette dernière expérience est haptique puisque la seule vue du poisson suffit à ce que Will se recule, manque de perdre l'équilibre, comme s'il venait d'être heurté. Cette séquence permet de faire l'analogie avec l'effet de choc du cinéma que décrit Walter Benjamin. Pour lui, la masse, par distraction, « recueille l'œuvre d'art en elle », contrairement à l'individu qui, en se recueillant devant une œuvre, s'y perd². Si Benjamin cite l'architecture comme le parfait exemple de cette réception de l'art par distraction, le cinéma fonctionne, pour lui, de la même façon. Les images de cinéma sont moins visuelles que tactiles. Elles ont le pouvoir de toucher le spectateur et de le changer, progressivement, par une succession de petits chocs, c'est-à-dire par une accoutumance³. En ce sens, la première séquence, celle où Edward Bloom déchire la toile d'araignée pour pénétrer dans un autre monde, se rapproche plus de l'idée de contemplation que Walter Benjamin rattache, entre autres, à la peinture traditionnelle. Il écrit : « celui qui se recueille devant une œuvre d'art s'y abîme ; il y pénètre comme ce peintre chinois dont la légende raconte que, contemplant son tableau achevé, il y disparut.⁴ » La peinture invite, selon lui, son observateur à l'association d'idées, attitude impossible au cinéma puisque l'image se transforme constamment⁵. Le rapprochement que l'on a fait entre la séquence du déchirement de la toile comme porte d'entrée vers un autre monde et la sensation spectatorielle de transpercer l'écran, de pénétrer le film, permet de s'éloigner de la théorie de Benjamin. Si le cinéma est une expérience de distraction qui « roue de coups » son spectateur, il peut également être perçu comme une expérience contemplative au sein de laquelle on peut se faire happer et se perdre, que l'on peut pénétrer et avec laquelle on peut entrer en contact. Ces deux séquences de *Big Fish*

¹ Raphaëlle Costa de Beauregard, *op. cit.*, p. 110.

² Walter Benjamin, *op.cit.*, p. 311.

³ *Ibid.*, pp. 312-313.

⁴ *Ibid.*, p. 311.

⁵ *Ibid.*, p. 309.

permettent de faire des analogies avec le caractère haptique du cinéma où la réversibilité du touchant/touché¹ décrite par Merleau-Ponty s'applique. Les films nous « touchent » mais nous nous « touchons » également à eux.

3. Toucher et destruction

3.1 Massacres

Les enfants touchent pour découvrir. D'ailleurs le toucher est le premier sens à se développer chez l'embryon, avant le goût et l'odorat². Et pourtant, très vite, les enfants sont confrontés aux interdictions de toucher, interdictions qui sont ensuite incorporées. On ne touche pas ce qui ne nous appartient pas, on ne touche pas dans un magasin et encore moins dans un musée. La scène de l'entrée au cœur de la chocolaterie dans *Charlie and the Chocolate Factory* sollicite à l'extrême, par le biais des décors, le sens du toucher. Les textures sont riches et multiples : la brillance des glaçages côtoie la densité du chocolat fondu rendu léger par le mouvement de la cascade. Les sons également, notamment quand les personnages mâchent, lèchent ou croquent, contribuent à faire ressentir toutes ces textures. Willy Wonka confirme l'indigestion visuelle et tactile que le lieu implique en disant aux enfants de ne pas perdre la tête. En autorisant les enfants à s'amuser, et donc par conséquent à toucher et à goûter ce monde entièrement comestible, il apaise la frustration enfantine engendrée par l'interdiction constante de toucher. Néanmoins, assez vite, Willy Wonka se rétracte. Il interdit verbalement plusieurs fois de toucher. Les enfants qui touchent trop ou du moins, sans autorisation, sont punis. Augustus qui a tenté de boire le chocolat fondu à même la rivière, tombe dedans et se fait aspirer par un tube géant. Violette qui s'est empressée de mâcher un chewing-gum non encore totalement mis au point gonfle jusqu'à devenir une gigantesque myrtille. Veruca qui ne peut s'empêcher d'assouvir son désir de posséder un écureuil, en tentant d'en attraper un se fait pousser dans une benne à ordures. Mike, quant à lui, manipule, sans autorisation, un téléporteur permettant de diffuser des barres de chocolat par le biais de la télévision et se fait miniaturiser par le dispositif.

Derrière l'interdiction de toucher, d'abord énoncée par une autorité puis profondément assimilée, il y a la peur de destruction. Quand on touche, on risque d'abîmer, de faire tomber, de casser, de détruire. Tim Burton, par toutes ses mises en scène de la destruction et du carnage, notamment dans

¹ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 194.

² Marie-Claire Busnel et Anne Héron, « Le développement de la sensorialité fœtale », dans René Frydman, *La naissance : histoire, cultures et pratiques d'aujourd'hui*, Paris, Albin Michel, p. 633.

Batman, Batman Returns ou Mars Attacks!, dépasse cette angoisse en l'affrontant. *Mars Attacks!* est un pur film de destruction qui rend hommage aux films d'Irwin Allen dans lesquels étaient engagées des stars dans l'unique but de les trucider. Tim Burton s'en inspire : « Désintégrer des célébrités à l'aide de pistolets à rayon laser me semblait juste une idée judicieuse¹. » Cette cruauté se retrouve même lors de l'écriture du scénario qui s'est faite à partir de dessins produits par Tim Burton, tous plus sadiques les uns que les autres, qu'il qualifie d'hilarants lorsqu'ils sont pris séparément². Complètement délivrant, le film s'apparente à un immense jeu de massacre. Les personnages sont brûlés vif, désintégrés, décapités, miniaturisés avant d'être écrabouillés : rares sont ceux qui s'en sortent. Les décès, si invraisemblables, irréalistes et ridicules sont largement plus comiques que tragiques. On rit du sort des personnages qui ne sont clairement plus considérés, aussi bien pour le réalisateur que pour le spectateur, comme des êtres dotés d'une véritable vie. Il s'agit, certes, d'acteurs, mais ceux-ci tendent vers le statut de figurine à cause des conditions de l'élaboration de leurs morts successives. Ils sont entièrement soumis « à la main de l'animateur » matérialisée par la folie meurtrière des martiens, tous les scénarios de torture et d'extermination ayant été, auparavant, dessinés par Tim Burton, dans une jubilation presque sadique.

Dans *Nightmare before Christmas*, Jack s'acharne, dans son laboratoire, à expliquer « scientifiquement » la fête de Noël qu'il peine à comprendre. S'en suit une impressionnante scène de destruction : il écrabouille une baie rouge avec un microscope, fait fondre un sucre d'orge, dissèque un ours en peluche, réduit en poussière une boule de Noël, fait chuter un château composé de cartes de vœux. Ses efforts sont vains : Jack ne perce pas le mystère de Noël. Pour Marie-Camille Bouchindomme, « l'obsession de Jack et la méthodique dislocation de chacun des présents rappellent les attitudes de l'enfant curieux et impatient que décrit Charles Baudelaire dans sa « Morale du joujou » :

La plupart des marmots veulent surtout voir *l'âme*, les uns au bout de quelque temps d'exercice, les autres *tout de suite*. C'est la plus ou moins rapide invasion de ce désir qui fait la plus ou moins grande longévité du joujou. [...] Quand ce désir s'est fiché dans la moelle cérébrale de l'enfant, il remplit ses doigts et ses ongles d'une agilité et d'une force singulières. L'enfant tourne, retourne son joujou, il le gratte, il le secoue, le cogne contre les murs, le jette par terre. De temps en temps, il lui fait recommencer ses mouvements mécaniques, quelquefois en sens inverse. La vie merveilleuse s'arrête. L'enfant [...] fait un dernier effort. Enfin, il l'entrouve, il est le plus fort. Mais où est *l'âme* ? C'est ici que commencent l'hébétude et la tristesse³.

¹ Mark Salisbury, *op.cit.*, p.166.

² *Ibid.*, p. 167.

³ Charles Baudelaire, « Morale du joujou », dans *Écrits sur l'art*, Librairie Générale Française, Paris, 1992, p. 250. Cité dans Marie-Camille Bouchindomme, « Effroyables joujoux », dans Mélanie Boissonneau, Bérénice Bonhomme, et Adrienne Boutang (sous la direction de.), *op.cit.*, p. 106.



Nightmare Before Christmas (1993)

Où est donc l'âme ? Tel semble être le questionnement de cette séquence¹ ». On a probablement tous, dans l'enfance, succombé à nos pulsions destructrices, à la conquête de quelque chose d'inconcevable et d'innommable, avant de regretter, de plonger dans une tristesse et dans une culpabilisation profonde face à l'objet tant aimé mais désormais détruit, déformé, abîmé. Le jouet tant adoré par l'enfant qui, par son imagination fertile, lui attribue une histoire, des pensées et de la vitalité, est aussi celui qui déçoit, celui qu'il hait, car malgré tous les efforts du monde, il reste, un objet inerte, fait de tissus, de plastique ou de bois. Il reste, malgré tout, un objet dépourvu de vie. Ces considérations peuvent être mises en lien avec le premier objet d'amour et de haine du bébé, c'est-à-dire sa mère. Lorsque le nourrisson n'est plus totalement satisfait dans ses besoins, il « est alors dominé par des tendances à détruire la personne même qui est l'objet de tous ses désirs et qui, dans son esprit, est étroitement liée à tout ce qu'il éprouve, le bon comme le mauvais². » Le bébé se retrouve alors dans une position dépressive : il vit dans l'angoisse de faire disparaître, par sa haine, l'objet aimé. Cette culpabilité suivant la projection de deux pulsions opposées, haine et amour, sur un même objet, se poursuit chez les patients mélancoliques³.

L'insistance sur ces mains qui détruisent rend ces séquences profondément haptiques. Le regard, guidé par le toucher, devient sensible à la violente expérience tactile que constitue celle de destruction. Il convoque donc les émotions que cette expérience implique : la jouissance, d'abord, la culpabilité, le regret et la tristesse ensuite. Même *Mars Attacks!*, pourtant considéré comme une gigantesque farce, se termine sur un certain malaise. Les Américains gagnent contre les martiens en les exterminant grâce à de la musique country. Le calme revient et les dégâts de la démolition peuvent être constatés. Un plan montre un immeuble à la façade arrachée. Chaque pièce constitue

¹ Marie-Camille Bouchindomme, *op.cit.*, p. 106.

² Mélanie Klein et Joan Riviere, *op.cit.*, pp. 86-87.

³ Sophie Barthélémy, *op. cit.*, p. 8.

un appartement où une famille tente, en vain, de nettoyer et de réparer. La « découpe » de l'immeuble l'apparente à une maison de poupée saccagée. Le grand jeu de massacre est terminé et le film s'achève sur des images de ruine. Il y a, en apparence du moins, destruction sans réparation.



Mars Attacks! (1996)

3. 2 Culpabilité et puissance créatrice

À la fin de *Batman Returns*, « Tim Burton détruit à grands coups de marteau le beau décor qu'on a fabriqué pour lui, exécute ses créatures et laisse Batman, solitaire, retourner à sa mélancolie¹. » Les termes utilisés par Antoine de Bæcque évoquent l'idée que Tim Burton est un personnage de son propre film et que ses mains sont tenues directement responsables de ce chaos. C'est très clairement vers cette idée montrant les destructions récurrentes dans l'œuvre de Tim Burton comme étant plus le résultat du geste du réalisateur que de celui des personnages, que se dirige la présente analyse. La culpabilité qui découle des pulsions destructrices s'avère être un puissant stimulant des capacités créatrices. Pour Mélanie Klein, « Le désir de réparer, si intimement lié à l'intérêt éprouvé pour la personne aimée et à l'angoisse relative à sa mort, peut maintenant s'exprimer dans des voies créatrices et constructives² ». L'assouvissement des pulsions destructrices de Tim Burton dans ses films, par le biais, donc, de l'art, de la création, est figuré dans *Edward Scissorhands*, film métaphoriquement autobiographique. « À l'origine, dira le cinéaste, il y a un dessin fait il y a longtemps. Il représentait un personnage qui veut toucher ce qui l'entoure, mais ne peut le faire, et dont le désir créateur est en même temps un désir destructeur, une ambivalence qui a fait surface au moment de mon adolescence³. »

¹ Antoine De Bæcque, *Tim Burton*, op. cit., p. 87.

² Mélanie Klein et Joan Riviere, op. cit., p. 149.

³ Antoine De Bæcque, op. cit., p. 64.

Dans *Edward Scissorhands*, Edward renvoie, en quelque sorte, aux origines antiques du terme « mélancolie » puisqu'il représente un génie créateur. Aristote écrit « Pour quelle raison tous ceux qui ont été des hommes d'exception, en ce qui regarde la philosophie, la science de l'État, la poésie ou les arts, sont-ils manifestement mélancoliques, et certains au point même d'être saisis par des maux dont la bile noire est l'origine [...]»¹ C'est le mythe du génie créateur selon lequel les mélancoliques sont des êtres d'exception par nature. Ils peuvent dépasser leur souffrance en la transposant dans leurs créations. Possédant des ciseaux à la place des mains, pour combler la solitude et pour exprimer ses obsessions et sources de tristesse les plus profondes, Edward a développé d'incroyables capacités artistiques en sculpture. Au milieu de la cour de son château, parmi une multitude de buissons sculptés, trône une gigantesque main, symbole ultime de sa différence qui l'attriste tant.

Le partage entre désir de création et désir de destruction peut se lire à travers les « mains » d'Edward qui, d'un côté, lui permettent de s'exprimer en tant qu'artiste, sculpteur et coiffeur, et de l'autre, qui sont des armes. Il est tiraillé entre une identité d'artiste qui lui permet d'être accepté comme un être humain et une autre qui le renvoie à l'état de machine, voire à celui d'un monstre assassin. Ses mains sont « étrangères » dans le sens où elles désobéissent à ses intentions. Il blesse involontairement les autres mais aussi lui-même, comme en témoigne la multitude de cicatrices sur son visage.

Lors de sa première étreinte avec Kim, Edward, dans un ultime *flashback* se souvient du jour où son « père » lui a montré les mains qu'il allait lui greffer. Vincent Price, en mourant quelques secondes après, a emporté avec lui la possibilité pour Edward d'avoir des mains. Néanmoins, les plans montrant Edward enfonce ses ciseaux dans les mains avant qu'elles ne se brisent sur le sol accusent non pas Vincent Price, mais les mains-ciseaux d'Edward, les mains inévitablement dangereuses, voire assassines. Tout le film ne cesse de jouer sur la caractéristique destructrice de ses mains, parfois dans un but humoristique (quand il perce le matelas rempli d'eau, quand il coupe ses bretelles en voulant simplement les réajuster ou encore quand Kim qui le découvre une hache à la main le prend pour un assassin), mais parfois pour produire un effet plus dramatique comme lorsqu'il se fait arrêter par les policiers qui lui demandent à plusieurs reprises de « baisser son arme ». À la fin du film, Kim menace de tuer Jim avec un amas de ciseaux ressemblant à ceux qu'Edward possède à la place de mains. L'objet n'apparaît pas du tout comme une éventuelle prothèse mais comme une arme inexorablement mortelle.

¹ Aristote, *L'Homme de génie et la mélancolie, Problème XXX, op. cit.*, p. 83.



Edward Scissorhands (1990)

Vers la fin du film, Edward se regarde dans le miroir. Aucune larme ne coule, mais la détresse se lit sur son visage. Il lacère les murs autour de la glace avec ses « mains-ciseaux » en se regardant. C'est le déclic : Edward décide de renoncer à être perçu comme un être humain. Il ne montre plus ses mains comme ce qui fait de lui un artiste, mais comme ce qui fait de lui un meurtrier. Lors de sa fuite, Edward choisit de ne plus être un observateur passif d'une vie à laquelle il ne peut prendre part. Dans une impressionnante séquence de destruction, il quitte la position ambiguë de l'entre-deux en se montrant entièrement du côté de la machine insensible. En silence, il enlève les vêtements que Peg lui avait prêtés et dévoile son étrange armure, il détruit les sculptures qui lui avaient permis de faire passer son anormalité pour un atout artistique et il crève les pneus d'une voiture, objet dont l'acquisition est un but en soi pour les adolescents du quartier comme Jim. Au lieu d'expliquer qu'il a simplement voulu sauver Kevin qui allait se faire renverser par une voiture et qu'il ne l'a pas blessé volontairement, Edward reste silencieux. La souffrance semble être trop forte, indescriptible, elle semble l'avoir anesthésié. Edward apparaît comme un individu profondément détruit. « Le bouleversement intérieur fait écran à l'émission claire de la parole et plonge l'individu dans une autre dimension de la réalité. Il ne trouve plus les mots pour se dire. La langue se morcelle devant des contenus trop puissants qui balaient tout sur leur passage¹. » Au lieu de parler pour exprimer son non-consentement et son désaccord comme le ferait un être humain, Edward choisit d'agir en silence pour apparaître, aux yeux des autres, comme un monstre. Le bouquet final apparaît lorsqu'il tue. En commettant l'irréparable, Edward enfreint la base fondamentale du vivre-ensemble et choisit de renoncer définitivement à la vie en société. Ce faisant, Edward met volontairement un terme à presque tous les liens sociaux qu'il avait tissés jusque-là. Il ne choisit pas simplement de se faire moins apprécier, il fait le choix de ne plus apparaître comme un individu que l'on peut aimer ou pas. Il choisit de devenir une créature avec qui l'on ne peut pas

¹ David Le Breton, *Le Silence*, Paris, Métailié, 2015, pp. 81-82.

communiquer, qui n'a aucune sensibilité, que l'on peut traiter comme un objet et qu'on veut anéantir. En devenant meurtrier, Edward en arrive, en quelque sorte, à la plus terrible conséquence de la mélancolie, le suicide. Pour Freud, la mélancolie se caractérise, entre autres, par une domination au sein du surmoi d'une « culture pure de la pulsion de mort¹ ». Chez le mélancolique, le sadisme du surmoi est tel que le moi s'abandonne, s'autodétruit, voire s'élimine par le biais du suicide. Le moi du sujet mélancolique, incessamment « attaqué » par le surmoi se trouve donc profondément affaibli, il se sent persécuté et abandonné et dans certains cas, se laisse mourir. Le suicide n'a pas réellement lieu, il est métaphorique. Edward détruit une certaine face de lui-même, il se tue lui-même en tant qu'être social.

Les mains d'Edward montrent à quel point Tim Burton présente la création et la destruction comme deux concepts qui se côtoient et qui ne sont jamais loin l'un de l'autre. Edward ne tue qu'à la fin alors que certaines scènes ont montré qu'il en avait déjà eu l'occasion. Lorsque Edward tient entre ses ciseaux les têtes de toutes les femmes du voisinage avant de les coiffer, il a entre ses mains leur vie qu'un coup de lame suffirait à détruire. Il en est de même pour le barbier de *Sweeney Todd* si ce n'est que lui fait presque directement de ses mains une arme volontairement mortifère. La colère l'amène à trancher la gorge frénétiquement de tous ses clients. Sweeney Todd est quant à lui présenté, dès le départ, comme un personnage ayant déjà fait une croix sur son humanité. Psychiquement, il est déjà mort. Le psychiatre Jean-Louis Le Run en vient même à enlever toute vie du personnage en le considérant comme le double d'un autre, une instance psychique.

Sweeney Todd est une figure mélancolique qui devient l'incarnation de la vengeance, un monstre, *serial killer*, qui représente plutôt une instance psychique qu'une imago : il est un surmoi archaïque, un ange exterminateur, un cavalier de l'apocalypse, un double chargé d'incarner la vengeance de Benjamin Barker. Le changement de nom indique bien la duplicité (au sens de double), le clivage du personnage.²

Le Run voit également dans le rapprochement de ces deux personnages, Edward et Sweeney Todd, « un intéressant éclairage sur Edward dont les coupes artistiques ne seraient peut-être que l'envers sublimé des égorgements de Sweeney Todd³. » En ce sens, la différence de traduction du titre en anglais, *Edward Scissorhands*, et celui en français, *Edward aux mains d'argent*, est extrêmement révélateur. Cette dissemblance offre deux lectures tout à fait différentes : d'un coté, Edward apparaît comme une créature horrifique et menaçante possédant des ciseaux à la place des mains et de l'autre, il semble plutôt appartenir à la féerie. Les deux titres marchent aussi bien :

¹ Sigmund Freud, « Le moi et le ça », dans *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1981, p. 268.

² Jean-Louis Le Run, *op.cit.*, p. 143.

³ *Idem*.

Edward est un personnage double, partagé entre des pulsions créatrices extraordinaires et des pulsions destructrices terrifiantes. Ces dernières, implicites chez Edward sont matérialisées grâce au personnage de Sweeney Todd. Pour Jeffrey Andrew Weinstock, *Sweeney Todd*, contrairement à une grande partie de la filmographie de Tim Burton, n'apporte pas du merveilleux dans le monde, mais un désenchantement et une continue recherche de la mort. Pour lui, tout ce qui existe dans le film, sont les limbes de Londres, peuplées de personnages qui sont déjà morts sans le savoir¹.



Edward Scissorhands (1990)



Sweeney Todd (2007)

La scène du musée dans *Batman*, véritable discours critique s'opposant à la sacralisation et à l'institutionnalisation de l'art, montre également, presque paradoxalement puisqu'il s'agit d'une scène de destruction extrêmement violente, un Joker, monstre aux allures de mort-vivant, tout à la fois critique, artiste et sensible à l'art. Dans cette scène de vandalisme, il n'épargne qu'une seule œuvre, *Figure with Meat* (1954) de Francis Bacon, vraisemblablement parce que cette œuvre lui plaît, lui parle, le touche. Pour Pierre-Antoine Pellerin, le Joker, lors de cette scène, s'érige également en artiste :

[...] tous les gestes du Joker et de sa bande semblent répéter ceux qui ont marqué l'histoire de l'art durant la seconde moitié du XXème siècle : les jets de peinture ne sont pas sans rappeler les *drippings* de Jackson Pollock et l'expressionisme abstrait ; les traces de main apposées sur l'autoportrait de Rembrandt évoquent les anthropométries d'Yves Klein [...] ; l'utilisation de bombes de peinture n'est pas sans rappeler certaines œuvres du Pop Art, dont celles de Keith Haring et de Jean-Michel Basquiat par exemple; l'apposition de la phrase « Joker was here » par laquelle ce dernier signe sa présence et son « œuvre » sur le tableau d'Edward Hopper, par souci de reconnaissance, de visibilité et de célébrité, fait écho à de nombreuses œuvres de *street art* et aux tags des artistes hip hop ; l'imitation parodique de la statue de Degas rappelle différentes performances comme celle de Déborah de Robertis reproduisant *L'Origine du monde* de Gustave Courbet au musée d'Orsay le 29 mai 2014 ; et le bris de la statue classique située à l'entrée du musée évoque la destruction de l'urinoir de Duchamp à coups de marteau par l'artiste performeur Pierre Pinoncelli en janvier 2006 [...]²

¹ Jeffrey Andrew Weinstock, « Mainstream Outsider : Burton Adapts Burton », dans Jeffrey, Andrew Weinstock (dir.), *op.cit.*, p. 20.

² Pierre-Antoine Pellerin, « Le Joker au musée dans *Batman* de Tim Burton, ou le vandalisme artistique entre avant-garde et culture populaire », dans *Interfaces*, n°43, 2020, pp. 20-21.

Dans ses films, Tim Burton crée souvent pour détruire, et inversement, il détruit ce qu'il crée. L'ambivalence entre haine et amour, vecteur d'angoisse propre à la mélancolie, est un enjeu fondamental dans son œuvre. En filmant la destruction, il la rend artistique. Il démolit tout en réparant, le désir de réparation successif à la pulsion destructrice s'exprimant alors par la création artistique¹.

¹ Mélanie Klein et Joan Riviere, *op. cit.*, p. 149.

CONCLUSION

Valérie Vignaux, en examinant les manifestations de la main dans le cinéma d'animation français des premiers temps, envisage la main comme le prolongement de l'esprit : « suivre son cheminement conduit à percevoir l'art de manière intime, car en retrouvant les gestes de l'artiste, on partage les mystères de la création¹ ». Ces mots résument parfaitement l'objectif premier de ce mémoire, celui de chercher à comprendre, en profondeur, quelque chose de communément admis, le fait que le cinéma de Tim Burton relève de la mélancolie. Certains de ses personnages, certes, sont parfois dans des dépressions profondes qui se rapprochent de l'état mélancolique et les thèmes de prédilection du réalisateur, tels que l'enfance, la mort ou les monstres incompris, sont particulièrement propices à l'appréhension de ce sentiment complexe. Ce travail a voulu dépasser cette analyse thématique en montrant que l'œuvre de Tim Burton ne traite pas seulement de la mélancolie, mais en est également, elle-même, « atteinte », comme par contamination. Percer cette intimité de l'art de Burton s'est fait, dans ce travail, comme le suggère de le faire Valérie Vignaux, par le biais de la main de l'artiste. Si la main de Tim Burton n'apparaît pas, dans ses films, à l'image, on a pu concevoir son geste par le biais des mains des personnages et leurs expériences tactiles, ainsi que par les « mains », presque virtuelles, qui se forment lors de l'adoption d'un regard haptique.

Chacun des quatre chapitres de ce mémoire s'est focalisé sur une particularité des mains des personnages burtoniens. Les mains, dans les films de Tim Burton, sont extraordinaires. Leurs actions sont fréquemment étonnantes, leur esthétique souvent étrange. Chaque chapitre a montré les spécificités de ces mains comme des indices sur l'état de mort, physique ou psychique, du corps auquel elles appartiennent. On a pu voir, tout au long de ce travail que la mise en scène permet de contraster cette nature mortifère en faisant vivre, d'une autre manière, le personnage. Cette maintenance en vie de la mort se fait grâce aux mains formées par l'adoption d'un regard haptique, grâce à celles des doubles, à d'autres mains de substitution, ou encore au moyen d'accessoires. Si certaines mains, chez Tim Burton, dévoilent la mort, d'autres tentent de l'annuler, de faire triompher la vie. Des théories sur le cinéma d'animation qui envisagent l'action d'animer, non pas comme un don de vie, mais comme la prouesse de donner l'illusion de vie à la mort, ont permis d'envisager, par analogie, le geste que porte Tim Burton sur ses personnages comme un geste, fondamentalement mélancolique, d'un animateur envers ses figurines. Ce geste sauve les personnages de la mort, il les empêche de trouver le repos éternel en les maintenant dans l'illusion

¹ Valérie, Vignaux, *op.cit.*, p. 100.

de vie. Mais il est aussi leur assassin quand il prend fin : l'arrêt du mouvement de la figurine trahit sa nature morte. L'oscillation constante et, par nature, mélancolique, entre la vie et la mort propre à la figurine du cinéma d'animation se retrouve chez les personnages de Tim Burton, qu'ils soient animés ou de véritables acteurs. L'œuvre burtonienne, toute entière, est mélancolique en ce qu'elle donne à voir, dans un semblant de vie, des corps « cotardisés », intérieurement morts. « La création mélancolique à valeur de suppléance rend possible le fait de localiser l'angoisse de mort dans des figures du corps vivant¹ ».

Si le cinéma d'animation, véritable pilier du style du réalisateur, a été un outil d'analyse primordial dans ce travail, il ne peut suffire à définir la filmographie de Tim Burton. Malgré sa formation d'animateur, la majorité des films de Tim Burton sont filmés en prise de vues réelles. La mélancolie propre au cinéma de Tim Burton n'est donc pas seulement celle qui est inhérente à l'animation. Elle rejoint également celle du cinéma. Les troisième et quatrième chapitres se sont, à certains moments, éloignés de l'animation pour aborder la question d'un manque tactile, propre à l'image cinématographique, doublement intouchable puisqu'elle n'est qu'une image lumineuse, immatérielle, d'un moment inexorablement passé et perdu à jamais. Tim Burton, dans ses films, figure cette perte tout en montrant l'angoisse profonde qui en résulte. Il fait notamment exploser des écrans télévisés avant que l'image que les personnages désiraient toucher ne laisse sa place à une autre image. Parfois, il montre un refus d'envisager l'image de cinéma comme une image spectrale et montre la possibilité d'y vivre comme dans *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* où Jack renonce à la vie « réelle » pour vivre dans une boucle temporelle qui rappelle l'embaumement dans la durée que permet le cinéma. Tim Burton figure la volonté de toucher à l'image, et donc à la mort. Et parfois, il concrétise ce désir.

L'importance de la tactilité ne s'impose pas immédiatement lorsque l'on pense au cinéma de Tim Burton. Son cinéma n'est pas, au premier abord, un « cinéma de la sensation » qui, par exemple, insiste sur la sensualité des corps ou sur les matières par l'usage de très gros plans. Mais le cinéma étant un art, Tim Burton est un artiste. Et ses mains ont laissé leurs empreintes qui se retrouvent, certes, dans son style en tant qu'auteur, mais qui sont également celles qui ont échappé à la volonté du réalisateur, ou simplement à sa conscience. Son œuvre donne à voir des mains qui, d'une part, sollicitent un regard haptique chez le spectateur et d'autre part, sont révélatrices d'un certain inconscient cinématographique. Les mains sont fascinantes. Elles échappent souvent à la

¹ German Arce Ross, « Mélancolie et processus de création », dans Patricia Attigui (dir.), *L'art et le soin. Clinique actuelles - Peinture, sculpture, théâtre, chant, littérature*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Oxalis », p. 49. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/l-art-et-le-soin--9782804163259-page-41.htm>

conscience, prennent souvent leur indépendance. Elles révèlent chez l'individu, par le langage corporel, des émotions, des non-dits, et des vérités enfouies. Leur présence et leur mise en scène dans l'œuvre de Tim Burton, quant à elle, dévoile, semble-t-il, l'intériorité de ses films. Il est peu intéressant de savoir si les actions et la mise en scène de ces mains résultent d'un acte conscient ou inconscient du réalisateur. Ce qui compte, c'est ce que disent les images. Les images ne mentent pas. Au contraire, elles révèlent. Les mains, au sens large, chez Tim Burton, celles que l'on voit, celles que l'on devine et celles que l'on ressent, permettent le contact entre la mort et la vie. C'est en ce sens que peut-être énoncée la spécificité de la mélancolie propre au cinéma burtonien. Cette mélancolie, elle est éminemment tactile.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Sur Tim Burton et son œuvre

Andrew Weinstock, Jeffrey (dir.), *The Works of Tim Burton*, New-York, Palgrave Macmillan, 2013.

Boisonneau, Mélanie, Bonhomme, Bérénice, Boutang, Adrienne (sous la direction de.), *Tim Burton. Horreurs Enfantines*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2016.

De Bæcque, Antoine, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.

Eisenreich, Pierre (dir.), *Tim Burton*, Paris, Pierre Eisenrich, coll. « Positif », 2008.

Jousse, Thierry et Saada, Nicolas, « Entretien avec Tim Burton. Batman, Edward, Vincent et les autres », dans *Cahiers du Cinéma*, n°462, décembre 1992.

Le Run, Jean-Louis, « Tim Burton et la mélancolie : Sweeney Todd, un double, vengeur de la mère morte », dans *Enfances & Psy*, vol. 47, n°2. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/ep.047.0141>

Menegaldo, Gilles (dir.), *Tim Burton a Cinema of Transformations*, Montpellier, Presses universitaires de la Méditerranée, 2018.

Page, Edwin, *Gothic Fantasy. The Films of Tim Burton*, London, Marion Boyars, 2009.

Pellerin, Pierre-Antoine, « Le Joker au musée dans *Batman* de Tim Burton, ou le vandalisme artistique entre avant-garde et culture populaire », dans *Interfaces*, n°43, 2020.

Roudinesco, Elizabeth, Daney, Serge (entretien audio avec.), « Batman vu par la psychanalyste Elisabeth Roudinesco », *Microfilms*, 1^{er} octobre 1989. [En ligne] URL : <https://www.ina.fr/audio/00397834>.

Salisbury, Mark, *Tim Burton: entretiens avec Mark Salisbury*, trad. Achourd, Paris, Sonatine, 2009.

Smith, Jim et J Clive, Matthews, *Tim Burton*, Londres, Virgin, coll. « Virgin Film », 2002.

Sur la mélancolie

Amati-Mehler, Jacqueline, « Mélancolie : folie, génie ou tristesse ? Les vicissitudes de l'identification et de la formation du moi », dans *Revue française de psychanalyse*, vol. 68, n°4, 2004. [En ligne] <https://doi.org/10.3917/rfp.684.1113>

Arce Ross, German, « Mélancolie et processus de création », dans Attigui, Patricia (dir.), *L'art et le soin. Clinique actuelles - Peinture, sculpture, théâtre, chant, littérature*, Louvain-la-Neuve, De Bœck Supérieur, coll. « Oxalis », p. 49. [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/l-art-et-le-soin--9782804163259-page-41.htm>

Aristote, *L'Homme de génie et la mélancolie, Problème XXX*, trad. Pigeaud, Paris, Rivages, 1988.

Dandrey, Patrick et J. Rose, Sean, « La mélancolie, pile et face », dans *Revue des Deux Mondes*, septembre 2015.

Fleury, Chantal, « Analyse d'un corpus iconographique rassemblé par Maxime Préaud ou Aristote et la mélancolie », dans *Horizons philosophiques*, vol. 1, n°1, 1990.,

Freud, Sigmund, *Deuil et mélancolie (1915)*, trad. Francoual, Paris, Editions In press, Coll. « Freud en poche », 2017.

Guarrigue Ursulla, « Sur la mélancolie dans l'art », dans *Sociétés*, n° 86, 2004, pp. 79-80. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.086.0079>.

Hampartzoumian, Stéphane, « La mélancolie au creux de la modernité », dans *Sociétés*, vol. 86, n°4, 2004, pp. 30-31. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.3917/soc.086.0021>.

Lacan, Jacques, « Antigone dans l'entre-deux-morts », dans Lacan, Jacques (texte établi par Miller, Jacques-Alain), *L'Ethique de la psychanalyse (1959-1960)*, Paris, Editions du Seuil, coll. « Champ Freudien », 2019, pp. 441- 467.

Leader, Darian, *Au-delà de la dépression, Deuil et mélancolie aujourd'hui*, trad. Weill, Paris, Payot, 2010.

Lippi, Silvia. « L'espace de la passion dans la mélancolie : quelle place pour la séparation ? », dans *Cahiers de psychologie clinique*, vol. 31, n°2, 2008. [En ligne] <https://doi.org/10.3917/cpc.031.0165>

Préaud, Maxime, *Mélancolies*, Paris, Herscher, coll. « Format/Art », 1982

Prouvez, Valentine, « Introduction à la définition conceptuelle de la mélancolie. Une lecture de l'article de Sigmund Freud, "Deuil et Mélancolie" », dans *Interrogations ?*, n°24, 2017. [En ligne] <http://www.revue-interrogations.org/Introduction-a-la-definition>.

Sur le cinéma d'animation

Joubert-Laurencin, Hervé, *La Lettre volante : quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.

Tomasovic, Dick, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006.

Tomasovic, Dick, « Le cinéma d'animation et ses thanatomorphoses (fragments sur le monstre, la charogne, le montage et l'animation) », dans *Cinémas /Revue d'études cinématographiques*, vol.13, n°1-2, 2013. [En ligne] <https://doi.org/10.7202/007960ar>

Tomasovic, Dick, « Hors scène et sans fil : les faux-semblants de la marionnette affranchie au cinéma », dans Lempereur, Françoise et Postula, Jean-Louis, *La Marionnette, objet de musée et patrimoine vivant*, Liège, Les Editions de la Province de Liège, 2019.

Vignaux, Valérie, « De quelques signes de main dans le cinéma d'animation français des premiers temps », dans *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°59, 2012. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.3920>

Sur la main et/ou la tactilité

André, Emmanuelle, Palazzolo, Claudia, Siety, Emmanuel (dir.), *Des Mains modernes. Cinéma, danse, photographie, théâtre*, Paris, L'Harmattan/CNRS, coll. « Sciences de l'art », 2008.

Focillon, Henri, *Éloge de la main*, Angoulême, Marguerite Waknine, coll. « Livrets d'art », 2015.

Leader, Darian, *Mains : ce que nous faisons d'elles et pourquoi*, Paris, Albin Michel, 2017.

Marques, Sandrine, *Les Mains au cinéma*, Le Vernet, Aedon, 2017.

Game, Jérôme (sous la direction de.), *Images des corps/ corps des images au cinéma*, Lyon, Ens, 2010, p. 239. [En ligne] DOI : <https://doi.org/10.4000/books.enseditions.9109>.

Marks, Laura U, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, Duke University Press, 2000.

Marks, Laura, *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002.

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

Batman (Tim Burton, 1989)

Edward Scissorhands (Tim Burton, 1990)

Batman Returns (Tim Burton, 1992)

The Nightmare before Christmas (Henry Selick, 1993)

Mars Attacks! (Tim Burton, 1996)

Sleepy Hollow (Tim Burton, 1999)

Planet of the Apes (Tim Burton, 2001)

Big Fish (Tim Burton, 2003)

Charlie and the Chocolate Factory (Tim Burton, 2005)

Corpse Bride (Tim Burton et Mike Johnson, 2005)

Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (Tim Burton, 2007)

Alice in Wonderland (Tim Burton, 2010)

Dark Shadows (Tim Burton, 2012)

Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (Tim Burton, 2016)

Dumbo (Tim Burton, 2019)

Table des matières

REMERCIEMENTS	1
INTRODUCTION	1
Corpus et méthodologie	3
Mélancolie, entre vie et mort	4
Animer ou jouer avec la mort	4
CHAPITRE PREMIER. PRÉHENSION	7
1. Chute	7
1.1 La chute « mélancolique » des personnages	9
1.2 La chute « virtuelle » du spectateur	14
1.3 Réalisation dramatique d'un réflexe haptique	17
2. Rejets et abandons	20
2.1 L'agrippement à l'absence	21
2.2 Le corps morcelé	25
2.3 Le lâcher-prise suicidaire	28
CHAPITRE 2. PEAU	33
1. Les mains sans peau	33
1.1 Les « mains-ciseaux »	33
1.2 Amputation	37
2. Les mains gantées	41
3. Les mains stigmatées	47
3.1. Mutilations	47
3.2. Marques	52
CHAPITRE 3. FIXITÉ	57
1. Des mains immobiles	57
2. Les images paradoxales : entre fixité et animation	62
3. Portraits photographiques	66
CHAPITRE 4. TOUCHER	76
1. Toucher pour être au monde	77
1.1. Toucher à la liberté	79
1.2. Toucher l'étranger	80
1.3. Toucher à la vie	83
2. La réversibilité du toucher	85
3. Toucher et destruction	88
3.1 Massacres	88
3.2 Culpabilité et puissance créatrice	91
CONCLUSION	97
BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE	100
FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE	103