



L'iminaire perceptible dans le cinéma fantastique de Tim Burton **Impact de la technologie sur la scène filmique**

Mejda Achour*

Résumé

La technologie cinématographique est un facteur primordial qui contribue à la matérialisation de l'iminaire des réalisateurs du fantastique. Plus précisément, nous allons aborder l'impact de la technologie sur l'iminaire cinématographique fantastique de Tim Burton qui baigne dans un enchevêtrement du réel et de l'irréel, fondé sur une conception filmique entre la rationalité et l'irrationalité fictive. Ainsi, notre recherche va nous permettre de découvrir les astuces et les différentes modalités techniques, technologiques, conceptuelles et artistiques. Ces modalités sont les moyens de transposition qui transforment l'iminaire immatériel, imperceptible, invisible burtonien en un univers cinématographique prolifique, onirique, perceptible, polysémique et universel.

Mots-clés : l'iminaire perceptible, le cinéma, le surréalisme, Tim Burton.

Pour citer cet article

Mejda Achour, « L'iminaire perceptible dans le cinéma fantastique de Tim Burton : Impact de la technologie sur la scène filmique », *Al-Sabîl : Revue d'Histoire, d'Archéologie et d'Architecture Maghrébines* [En ligne], n°6, Année 2018.
URL : <http://www.al-sabil.tn/?p=16195>

* L'ESAC- Université de Carthage



Introduction

Quand nous fermons les yeux, nous n'avons aucune relation visuelle entre nous-même et le monde extérieur. En revanche, notre liaison devient auditive, olfactive et tactile. Nous pouvons percevoir les choses grâce aux indices des autres sens qui formeront par la suite une image latente dans notre cerveau. Donc nous imaginons la forme, la matière, la texture... de cette chose. Mais lorsque nous ouvrons les yeux une autre réalité apparaît qui pourrait être l'absence totale. Nous remarquons alors que le visible est intimement lié à l'invisible sans pour cela qu'il y ait une liaison évidente avec la réalité.

La pensée n'est pas le réel mais elle peut se concrétiser lorsque nous la voyons et qu'ensuite nous la touchons. L'homme exprime ses pensées sous forme de défoulement oratoire matérialisé par la voix, et expressif, par une action ou même une illustration. Les preuves de l'existence de la pensée seront donc visibles, perceptibles et palpables. Mais quand elles restent sous une forme latente dans le cerveau, elles seront refoulées en images irréelles, immatérielles, impalpables, imaginaires et invisibles dans l'inconscient.

Le fantastique provient de l'imaginaire humain, plus précisément de nos fantasmes, rêves et cauchemars. Puisque ces derniers selon Freud sont les images de notre intériorité. Donc le but de cette recherche est de savoir comment lire et décoder un message simplexe, réel et irréel, à travers les films fantastiques de Tim Burton, et ainsi de voir et d'analyser l'impact technologique sur les scènes cinématographiques en termes d'évolutions techniques et graphiques entre 1984 et 2012.

Pour déterminer le corpus, il faut connaître la démarche de notre analyse. Nous essayons de décortiquer et d'analyser les images et les séquences des films fantastiques à travers ses composantes et ses caractéristiques techniques, graphiques et conceptuelles. Cette démarche cherche une éventuelle relation entre les codes et formes visuels et les messages conceptuels transmis par le réalisateur du fantastique. En effet l'analyse s'effectuera sur deux versions du film fantastique « *Frankenweenie* » l'une de 1984, l'autre de 2012, réalisées à partir d'un seul scénario, mais conçues selon deux technologies différentes.

L'image filmique fantastique passe par un long processus pour arriver à transmettre les concepts et les idées du réalisateur à toutes les générations.

Cet article interroge les relations qui existent entre les signes du réel perceptible et les signes irréels dans le cinéma fantastique de Tim Burton.

Quelle est la différence entre l'imaginaire et le réel ? Que signifie l'imagination créatrice ? Qu'est-ce que l'imaginaire perceptible ?

Qu'est-ce qu'une image filmique fantastique ?

Comment pouvons-nous réussir à transmettre l'imaginaire perceptible à travers un film fantastique ?

Quels sont les moyens techniques et conceptuels de l'imaginaire fantastique chez Tim Burton ? Comment pouvons-nous sentir la différence entre l'imaginaire filmique et le monde réel ?

Quel est l'impact de l'évolution technologique dans la représentation de l'imaginaire perceptible dans l'image fantastique de Tim Burton ?



L'imaginaire perceptible et le fantastique

1- L'imaginaire perceptible

L'imaginaire¹ vient du mot image et n'existe que dans l'imagination. C'est la faculté de produire des images mentales. Il est considéré comme le fruit du cerveau humain et se manifeste sous forme d'images latentes inspirées de la réalité et liées à plusieurs facteurs attachés au passé vécu et à l'environnement socioculturel et psychologique de l'individu.

Ces images sont des représentations de scènes ou de mythes qui sont indissociables de la réalité. En effet, chacune de ces images se fonde sur des concepts polysémiques² sociaux et en même temps individuels. Ces multiples sens possèdent des caractères communs identifiables par la majorité des récepteurs qui ont vécu dans des environnements similaires. C'est pour cela que les signes et les symboles présents dans l'image sont facilement décodés par l'observateur. Cependant, d'autres signes et codes de l'image restent flous et inconnus, car il y figure des codes personnels propres à la psychologie du créateur.

Selon Jean-Paul Sartre, l'imaginaire est lié à la psychologie et à la phénoménologie de l'imagination, cette dernière retraçant les théories de l'image mentale depuis Descartes. L'imagination apparaît sous forme physique et mentale. Les limites perçues entre le réel et l'imaginaire paraissent totalement évidentes et claires car l'imaginaire produit une rupture totale avec la réalité et le monde réel. Cela est le résultat de la distinction par notre conscience humaine, comme l'affirme Jean-Paul Sartre lorsqu'« *il distingue trois types de conscience* »³. « *Sartre distingue alors clairement la perception et l'image produite par mon esprit. L'image, issue de la conscience imageante, n'est pas la réalité, elle n'est pas l'objet qu'elle représente : elle n'est qu'un rapport à l'objet dont l'observateur a fait l'expérience.* »⁴.

L'objet perçu est l'objet qui existe dans la réalité et qui ne dépend pas de notre conscience. Par la suite, notre conscience imageante dessine l'image de l'objet sous forme

¹ « *L'imaginaire fait appel à l'imagination et constitue la capacité à former des images mentales, visuelles voire sensorielles, à nous représenter un monde fictif, imaginatif, irréel.* ».

Chloé Mousset-Becouze, 2014, p. 28.

« *Au sens courant, l'imaginaire est le domaine (et le produit) de l'imagination entendu comme faculté créative. Pratiquement, le mot est alors employé comme synonyme de « fictif », « inventé », et opposé à réel. En ce sens, la diégèse d'une œuvre de fiction est un monde imaginaire.* ».

Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p.107.

² Un terme ou une image polysémique peut contenir plusieurs sens et signification.

³ Il distingue trois types de conscience dont nous pouvons faire l'expérience : la conscience perceptive, la conscience réflexive et la conscience imageante. La perception est la conscience qui nous permet d'observer les objets du monde réel ; c'est une première approche, une première appréhension de ce monde et des objets qui le constituent. L'objet traité par notre conscience perceptive n'est cependant pas perçu dans sa totalité mais selon certains points de vue. Dès lors, de cette première appréhension découle un savoir de l'objet qui s'acquiert relativement lentement lorsque celui-ci est soumis à notre conscience perceptive. Il existe une infinité de rapports entre les choses du monde, c'est-à-dire qu'une chose peut être perçue d'une multitude de manières, selon divers points de vue lors de notre observation. Notre connaissance de l'objet perçu se constitue en fonction de ces rapports, aussi illimités soient-ils, mais il nous est impossible de saisir complètement tous les rapports possibles que nous pouvons avoir avec l'objet étudié. La chose perçue s'offre au fur et à mesure à nous, il y a donc une possibilité que nous découvririons de nouvelles caractéristiques la concernant et ce, à chaque nouvelle observation. Finalement, Sartre parle d'une forme de passivité de la conscience puisqu'elle ne fait que traiter un objet qui lui est donné d'une manière spécifique. La conscience réflexive va se pencher sur « la façon dont cet objet est donné » et la certitude des données tirées de l'objet en question.

http://www.ifac.univnantes.fr/IMG/pdf/Aurelia_Dudognon_L_Imaginaire_ou_la_neantisation_du_monde_version_corrigee.pdf, p4. [Consulté le 09/10/2018].

⁴http://www.ifac.univnantes.fr/IMG/pdf/Aurelia_Dudognon_L_Imaginaire_ou_la_neantisation_du_monde_version_corrigee.pdf, p. 5. [Consulté le 09/10/2018].



d'image latente ou bien image mentale⁵ et l'enregistre dans notre subconscient. Dès que nous percevons, après un certain temps, un indice relié à l'image latente enregistrée, ce dernier stimule notre conscience imageante qui fera la liaison entre cet indice réel et l'image enregistrée dans notre subconscient et se transformera par la suite en une conscience imageante.

Cet indice est nommé analogon. « Sartre définit l'analogon comme un « objet matériel qui sert pour la manifestation de l'objet imagé ». La fonction imageante est ainsi basée sur cette matière que Sartre nomme « analogon⁵ ».

L'imagination diffère et se divise en une imagination reproductrice qui est une reproduction similaire et une traduction conforme à l'image réelle. La deuxième est l'imagination créatrice qui change, crée et innove pour donner un autre aspect de la réalité.

Notre imaginaire peut rester dans notre subconscient sous forme de refoulement, comme il peut se déjouer sous différents conditions et facteurs, par le biais du « stimulus » ou « l'analogon » et à travers plusieurs moyens artistiques ou autres tel que la musique, le dessin, la peinture ou bien les rêves, les cauchemars ou les fantasmes.

L'acte de l'imagination consiste à piocher dans une référence picturale gravée dans nos mémoires, qui provient des multiples enregistrements d'images perceptibles de la vie de tous les jours, à travers notre système de perception qui nécessite un élément fondamental de la nature qui est la lumière. En concision, nous remarquons que l'acte de l'imagination et le phénomène de la perception ont une relation instinctive indissociable, que ce soit pour la création ou pour l'analyse et la réception de l'image. Autrement dit, cela s'applique aussi à tout le système sensoriel, c'est-à-dire que la mémorisation ne se limite pas à la seule perception visuelle, mais qu'elle puise à travers nos cinq sens, engendrant ainsi cinq catégories référentielles mémorisées de chacun de nos sens⁶.

2- Le fantastique

Le fantastique se définit à travers la littérature et l'art dans un contexte de l'anormalité, du merveilleux et de l'extraordinaire qui met en exergue l'irruption de l'irrationnel dans la vie quotidienne de l'être humain.⁷

« Le fantastique par l'étymologie du mot qui date du XIV^e siècle, provient du bas latin *phantasticus*, et, de son tour, du mot grec *phantastikos*... de *phantasia* (imagination). »⁸ Le fantastique est un état qui sort de l'ordinaire et de la réalité, en s'introduisant, à travers la réalité imaginaire, dans les lois surnaturelles ou l'extraordinaire.

Le mot fantastique tourne autour d'un lexique synonyme qui démarre de l'imaginaire et du fabuleux en passant par le surnaturel pour accéder à l'irréel. Ainsi nous pouvons encore l'expliquer par l'inexplicable, le féerique, le mythique...

Le fantastique se nourrit de notre imagination et se développe grâce à cette même imagination qui peut se construire par les représentations de nos désirs et fantasmes. Tout ce

⁵ « L'image mentale se distingue du schéma mental qui, lui, rassemble les traits visuels suffisants et nécessaires pour reconnaître un dessin, une forme visuelle quelconque. Il s'agit alors d'un modèle perceptif d'objet, d'une structure formelle que nous avons intériorisée et associée à un objet et que quelques traits visuels minimaux suffisent à évoquer (...) »

Martine Joly, 1993, p.13.

⁶ Margherita Arcangeli, 2017.

⁷ Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p. 76.

⁸[http : //www2.lingue.unibo.it/dese/didattica/travaux/Ploumistaki/Ploumistaki_Litt%E9raturefantastique.pdf](http://www2.lingue.unibo.it/dese/didattica/travaux/Ploumistaki/Ploumistaki_Litt%E9raturefantastique.pdf), p. 10. [Consulté le 09/10/2018].



qui est fantastique est absurde. C'est-à-dire, qu'il n'est pas en concordance avec la raison. Le concept du fantastique débute dans la littérature et dans l'art.

Baudelaire critique les tableaux fantastiques de Brueghel (1530-1600) comme étant « *Quelques caricaturistes étrangers* », le poète reconnaît les caractéristiques de l'hallucination et du vertige du peintre flamand en admettant que ces peintures subsistent incompréhensibles jusqu'à son époque »⁹.

Nous pouvons ainsi dire que la symbolique du fantastique change à travers le temps. En effet, l'incompréhension du mystère à cette époque devint, plus tard, explicable en science. En contrepartie, surgissent d'autres phénomènes du fantastique dans la littérature qui donnent un aspect fictif au roman ou au conte de fées, à travers des représentations de l'étrange, des monstres, des créatures inexistantes, des sorcières...

Citons par exemple dans la littérature indienne et perse, écrite en arabe, *Le livre des Mille et Une Nuits*¹⁰, *Kalila wa Dimna*¹¹ ou bien la traduction des contes d'Hoffmann. Le fantastique se propage dans plusieurs domaines artistiques.

En effet, la musique aussi est influencée par les phénomènes surnaturels dont l'œuvre de « *La Symphonie fantastique* »¹² ou encore l'opéra « *Le Vaisseau fantôme ou le Maudit des mers* »¹³.

Plus tard, après la Première Guerre mondiale, naissent des courants artistiques qui ont pour thème l'horreur et le fantastique, tels que le surréalisme dans la peinture avec, parmi les pionniers, *Max Ernst*, *Salvador Dali* et leurs peintures surréalistes et fantastiques.

Ces œuvres ont marqué le surréalisme et ont beaucoup influencé les nouvelles générations de peintres, bien qu'elles existent depuis le quinzième siècle dans diverses œuvres artistiques.

Nous ne pouvons pas dissocier l'irréel du fantastique. En effet, il est admis que tout phénomène irrationnel et incompatible avec les lois naturelles s'introduit dans l'irréel et dans l'image fantastique. Cette intrusion de l'étrange dans le réel engendre chez le spectateur des émotions de stupéfaction, d'émerveillement ou bien la peur de l'inconnu.

⁹ Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p.12.

¹⁰ *Le livre des Mille et Une Nuits* : « *Contes arabes traduits en français par Antoine Galland* ». http://classiques.uqac.ca/collection_documents/galland_antoine/galland_antoine.htm. [Consulté le 05/12/2018].

¹¹ « *Véritable opéra en arabe mêlant cultures orientale et européenne, Kalila wa Dimna alterne passages parlés en français et parties chantées en arabe. Cette création mondiale est l'œuvre du compositeur et musicien palestinien Moneim Adwan, qui s'associe au metteur en scène Olivier Letellier et à deux auteurs-librettistes : Fady Jomar et Catherine Verlaquet. Kalila wa Dimna, inspiré d'un célèbre recueil de fables orientales du VIII^e siècle attribué à Ibn al-Muqaffa', se présente comme un conte, genre cher à Olivier Letellier par sa capacité à s'adresser directement au spectateur. Raconté en flash-back et depuis le royaume des morts par la douce Kalila, il aborde la question du pouvoir et de la vengeance.* ». https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2016-02/kalila_carnet_pedagogique_bat.pdf. [Consulté le 05/12/2018].

¹² *La Symphonie fantastique*, divisée en cinq parties est une œuvre d'Hector Berlioz, « *Voici donc la Symphonie fantastique observée selon le prisme d'une démultiplication des points de vue — l'illustration du programme de Berlioz et la mise en musique d'images mentales, la métaphore de l'architecture gothique, la dissection anatomique, l'écart à la norme traditionnelle de la symphonie, le recours à un plan en cinq parties inspiré de l'art théâtral.* ». https://www.symphozik.info/multi/curiosites_compos/14.pdf, p2, [Consulté le 05/12/2018].

¹³ *Le Vaisseau fantôme ou le Maudit des mers* est un opéra romantique de Richard Wagner, « *Il avait touché terre maintenant et prenait possession de son domaine spirituel, car longtemps il avait cherché un terrain favorable pour sa musique : il le trouvait dans un mythe populaire* ». <http://www.aasm.ch/pages/echos/ESM041067.pdf>, p.130. [Consulté le 05/12/2018].



Le cinéma fantastique et Tim Burton

1- Le cinéma fantastique

Georges Méliès (1861-1938) a été le pionnier du cinéma fantastique à travers son film (*Le Voyage dans la lune*, 1902) où le pouvoir d'illusion magique permet la satisfaction des fantasmes humains.

Le fantastique continue à se développer avec les expressionnistes allemands et les forts jeux d'ombres et de lumières dites ombres chinoises-ainsi que les décors étranges et déformés. Citons comme exemple « *Le cabinet du Docteur Caligari*, Robert Wiene, 1919 ».

Les personnages de ces films sortent de l'ordinaire : ils dépassent la morphologie humaine habituelle ; leur esprit tourmenté et excessif est celui d'une créature ou d'un monstre suggérant l'inconnu où s'immisce la peur.¹⁴

Ce genre de film vise à déstabiliser le spectateur à travers l'intrusion de la peur de l'inconnu qui stimulera dans son subconscient des images latentes qui se rapprochent de la réalité. Les effets spéciaux auxquels on a recours résultent des progrès scientifiques techniques et technologiques qui poussent le spectateur à croire à la véracité des images et à s'immerger dans les scènes filmiques. A cette période, le cinéma fantastique se rapproche des films d'horreur.

Vers les années 70 et 80, de jeunes réalisateurs créent des œuvres différentes et originales en puisant dans le merveilleux, les thèmes du folklore et des légendes avec *Hook* de Steven Spielberg en 1991, *Beetlejuice* de Tim Burton en 1988, *Peau d'âne* de Jacques Demy en 1970.

2- Le cinéma fantastique chez Tim Burton

Burton est né le 25 août en 1955. Il a grandi à Burbank, en Californie, près d'Hollywood. Dès son plus jeune âge, Burton a été hypnotisé par la culture populaire et il a aimé les films de science-fiction et d'horreur. Vincent Price l'influence et l'inspire particulièrement.

Burton a étudié à Cal Arts en tant qu'animateur, et ce fut ici que Burton a été remarqué par Disney. Il a été sélectionné comme apprenti animateur, travaillant sur les films de Disney en tant qu'animateur adjoint et artiste concepteur.¹⁵

¹⁴ En parallèle le cinéma fantastique américain puise son inspiration dans les classiques de la littérature de l'étrange : Fritz Lang, *Metropolis*, 1931. L'invention du son a contribué à l'essor du cinéma fantastique américain surtout dans les années 30, avec l'apparition de *Dracula*, *Frankenstein* : James Whale, 1931. Le cinéma parlant a vu une évolution considérable et a fait naître d'autres genres du cinéma fantastique. Un cinéma violent qui a conçu de nouveaux personnages imaginaires, allant du vampire, créatures et monstres qui nous mèneront vers le cinéma satanique dans les années 60 et 70 comme le film *Psychose* : Alfred Hitchcock, 1960.

¹⁵ Tim Burton est un maître unique qu'illustre une carrière cinématographique qui s'étend sur divers genres et formes. Il est également un artiste qui peint, photographie, dessine, explorant son imagination sauvage et unique sans oublier les mondes merveilleux des personnages cinématographiques.

Tout au long de sa carrière, Burton a toujours défié la formule et le modèle de Hollywood pour développer et approfondir sa propre voix, sa propre vision. Alors que Burton était à Disney, ses talents étaient évidents. Il a commencé sa carrière cinématographique avec le court métrage *Vincent* en 1982 et le court drame d'horreur *Frankenweenie* en 1984. Vincent raconte l'histoire d'un jeune garçon qui ne veut rien d'autre qu'être comme Vincent Price. Il rappelle le cinéma expressionniste allemand.

Frankenweenie rend hommage à *Frankenstein* de Mary Shelley mais avec une touche particulière : après avoir appris l'électricité et l'anatomie, le jeune Victor Frankenstein décide de ramener son chien mort à la vie. Disney décide qu'un tel thème ne convient pas au jeune public et Le réalisateur italien Mario Bava, ainsi que l'acteur Vincent Price et le réalisateur américain Roger Corman (tous spécialisés dans « l'horreur ») sont parmi les influences cinématographiques de Burton, ainsi que l'actrice Barbara Steele qui a joué dans des films d'horreur

Depuis cette période jusqu'à maintenant les réalisations et les succès se succèdent avec *Charlie & La Chocolaterie*, *Batman*, *Les Noces funèbres*, *Alice aux pays des merveilles*, *Abraham Lincoln chasseur de vampires*, *Big Eyes* ...).

L'évolution technologique dans la représentation de l'imaginaire perceptible dans le film fantastique « *Frankenweenie* » de Tim Burton

Le cinéma est une représentation de l'esprit donc des idées du réalisateur à propos du fantastique dans lequel figurent plusieurs genres comme l'horreur ou le merveilleux. Cet imaginaire est perçu par l'œil artistique unique au réalisateur. « (...), elle vient de l'œil et s'adresse à l'œil. Il faut comprendre l'œil comme la « fenêtre de l'âme ». « L'œil... par qui la beauté de l'univers est révélée à notre contemplation, est d'une telle excellence que quiconque se résignerait à sa perte se priverait de connaître toutes les œuvres de la nature dont la vue fait demeurer l'âme contente dans la prison du corps (...) »¹⁶. Donc, nous avons choisi dans notre étude de l'imaginaire perceptible deux versions du film « *Frankenweenie* ».

Nous allons analyser par analogie la 1^{ère} version qui est un moyen métrage réalisé par Tim Burton en 1984¹⁷ et la 2^{ème} version en long métrage, qui est une adaptation du même réalisateur en 2012¹⁸.

En 1984, tourné en noir et blanc, avec de véritables acteurs, le moyen métrage est d'une durée de 28 minutes. Contrairement à la 2^{ème} version en noir et blanc qui est un long métrage, d'une heure quinze minutes, réalisé en stop motion puis converti en 3D stéréoscopique.

1- Ombre et lumières

Nous allons effectuer une analyse comparative de la conception des ombres et des lumières des deux versions du film « *Frankenweenie* » des années 1984 et 2012.



Fig. 1. Version 1984.



Fig. 2. Version 2012

gothiques italiens. Burton a ensuite rendu hommage à Steele dans *Sleepy Hollow* (1999). Burton décrit son processus de travail comme organique. L'expressionnisme allemand était un mouvement artistique (englobant le cinéma, le théâtre, la peinture et d'autres arts) qui cherchait à façonner les états psychologiques à travers des visuels très stylisés. Dans le film d'horreur, le monstre est une violation dangereuse de la nature, une violation de nos sens : « L'enfant introverti de Burbank se lance dans une prolifique carrière de cinéaste. En trois films et autant de succès, Pee-wee's big Adventure (1985), Beetlejuice (1988) et Batman (1990), il se fait un nom et une réputation d'auteur exigeant qui transforme en dollars des scripts difficiles. Il fonde en 1989 sa propre société de production avec Denise Di Novi et se lance dans des projets éminemment personnels comme Edward aux Mains d'argent (1990), L'Etrange Noël de Monsieur Jack (1993) et Ed Wood (1995). (...). Avec Ed Wood, Tim Burton essuie son premier échec public même si ce film obtient les deux seuls Oscars de sa carrière. 'La planète des singes', Mars Attacks (1997) confirme la disgrâce temporaire de l'auteur de Burbank qui décide alors de revenir à ses premières amours esthétiques - le gothique avec *Sleepy Hollow* (2000). » <https://www.cairn.info/revue-societes-2006-4-page-111.htm>, [Consulté le 09/10/2018].

¹⁶ Maurice Merleau-Ponty, 1964, p.48.

¹⁷ Tim Burton, 1984. C'est un film de science-fiction, qui raconte l'histoire d'un jeune enfant solitaire, et du génie des inventions scientifiques. Après avoir perdu son chien adoré dans un accident, l'enfant tente de le ressusciter.

¹⁸ Tim Burton, 2012.



Ces deux versions contiennent de nombreux points en communs. En effet, ils s'inspirent du cinéma expressionniste et de ses lumières éblouissantes et parfois choquantes. En parallèle des ombres chinoises prononcées et exagérées s'installent derrière la scène donnant une ouverture vers le monde imaginaire perceptible de Tim Burton.

Ces scènes lumineuses accentuent le tragique et la dramaturgie des situations pour véhiculer des sentiments divers chez le spectateur. Les films de Tim Burton mêlent l'horreur au fantastique et cela dans le but de garder l'enfant comme observateur principal. Il y a deux sortes de lumière dans cette ambiance nocturne lugubre : la lumière réfléchie et une autre dirigée sur le personnage au premier plan. La prééminence de la lumière réfléchie en contre-jour, décolle et met en valeur le sujet principal.

Cette lumière en contre-jour parfait aide à rendre le contraste plus prononcé jusqu'à atteindre une image digne de l'expressionnisme allemand. En dehors du fait que la lumière illumine, met en valeur, et montre la réalité des détails, elle contribue aussi volontairement à cacher et dissimuler d'autres situations, faits et gestes. En effet, certaines ombres dominent de telle manière qu'elles supplantent même la lumière, rendant la scène plus mystérieuse encore.

Les codes¹⁹ d'identité générique des deux films s'inscrivent dans un jeu sémantique très précis autour de l'utilisation du noir et de la lumière²⁰. Ils utilisent le noir comme signifiant fondamental d'une tonalité grave, sombre ou horrible. Les différentes utilisations du noir et du blanc, de l'ombre et de la lumière permettent d'organiser les plans autour de deux modes. Le mode noir pur des ténèbres et de l'angoisse avec le blanc éblouissant reliant l'inconnu invisible sont associés aux films fantastiques et d'horreur.

Le concept principal du film est la résurrection comme étant un phénomène irréel et fantastique. La lumière joue un double rôle pour mettre en image deux stimulants appelés aussi analogon afin d'interagir avec le spectateur et de faire passer de l'émotion, de la stupéfaction et de la peur, à travers une lumière forte de l'éclairage ou bien une surexposition faciale des visages.

Le passage entre le réel et l'imaginaire se concrétise à travers des moyens techniques et technologiques afin de simuler une sensation empruntée au réel et de l'intégrer dans la scène cinématographique. Un sentiment immatériel tel que la peur pourra être transmissible grâce aux moyens cinématographiques à travers une image filmique infligeant la peur aux récepteurs.

¹⁹ « On a appelé code tout système de correspondance soit conventionnel, soit naturel, entre un signe et une signification. En théorie de l'information, le mot désigne un système de correspondances et d'écarts. (...) Le code est le concept central de la sémiologie structurale. Christian Metz (1971) et Garroni (1968) mobilisent notamment une mobilisation entre ensembles concrets (les messages filmiques, ou textes) et ensembles systématiques, entités abstraites (les codes). ». Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p. 36.

²⁰ Nous savons bien que sans lumière tout est noir, rien n'est visible. La lumière se forme par les couleurs qui s'inscrivent dans la synthèse additive des lumières. En effet, la lumière blanche est composée de toutes les longueurs d'ondes spectrales visibles. Le rouge, le vert et le bleu sont les couleurs primaires.

2- Cadrage et mouvement de la caméra

Le deuxième point en commun est le cadrage²¹ et le mouvement de la caméra²². Les deux films sont dotés d'une majorité de plans²³ serrés avec des mouvements rapides et instables.



Fig. 3. Version 1984.



Fig. 4. Version 2012.



Fig. 5. Version 1984.



Fig. 6. Version 2012.

Les cadrages serrés tel que les *gros plans* et les très gros plans s'emploient toujours pour exagérer les sentiments du personnage cadré afin de mieux transmettre les émotions au spectateur. « *Le cadrage est l'art de choisir les parties de toutes sorte qui entrent dans un ensemble* ». ²⁴. Par contre les plans décadrés, les lignes obliques et la rapidité des mouvements de la caméra servent à déstabiliser l'observateur et à stimuler et accélérer la montée de l'adrénaline pour le rendre plus sensible.

Nous remarquons, malgré la grande similarité entre les plans de la première et de la deuxième version du film, une meilleure maîtrise du cadrage surtout au niveau de la transmission d'un imaginaire perceptible plus expressif et plus émotionnel dans le film

²¹ Le cadrage est une opération réfléchie, à travers lequel le designer met en valeur des points forts dans l'image qui construisent des relations perceptibles des circuits visuels réels ou imaginaires qui fondent une lecture dynamique. Cependant, l'image est divisée, en suivant la règle d'or, par ces quatre piliers de force, issues des intersections des deux lignes horizontales et deux lignes verticales, virtuelles, équidistantes, et parallèles aux limites du cadre. Gilles Deleuze, 1983, p. 24.

²² Il existe plusieurs catégories de mouvements de la caméra, chacun de ces mouvements vise une situation spécifique et exprime un point de vue, objectif ou subjectif, relatif à une situation dramatique filmique qui contribue à la construction du scénario. En effet, l'image mobile qui constitue un seul plan en mouvement, peut être un fragment d'une séquence filmique « Dans un premier cas, c'est le mouvement continu de la caméra qui définira le plan, quels que soient les changements d'angles et de points de vue multiples (par exemple, un travelling). Dans un second cas, c'est la continuité de raccord qui constituera l'unité du plan, quoique cette unité ait pour « matière » deux ou plusieurs plans successifs qui peuvent d'ailleurs être fixes ». Gilles Deleuze, 1983, p. 44.

²³ Le plan dans un tournage commence lorsque le réalisateur ordonne à toutes l'équipe de débiter l'action et plus précisément à travers les mots « moteur » et « action », et finit quand il dira « coupez ».

Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p.36.

²⁴ Gilles Deleuze, 1983, p.31.

d'animation. En effet, l'instabilité du cadre dans la deuxième version du film d'animation tridimensionnelle est mieux élaborée grâce à la facilité d'exécution technique.

3- Son et montage²⁵

Le film débute avec un drame : l'accident de voiture et la mort du chien Franky. Tim Burton annonce ce drame à travers la même bande sonore composée de note aiguë dans les deux versions. Il préfère montrer le choc de l'accident sans montrer le chien, au lieu de l'insinuer par le son du *hors champ*²⁶ via le *bruitage* du freinage.

C'est ici que nous pouvons parler de la 1^{ère} modification. A la fin de cette séquence, la transition au montage passe d'un « cut »²⁷ à un fondu enchaîné. « *Le fondu enchaîné est proprement transitif, pour autant qu'il établit un mixte indiscernable et équitablement réparti de séparation et de fusion.* »²⁸.



Fig. 7. Version 1984.



Fig. 8. Version 1984.



Fig. 9. Version 1984.



Fig. 10. Version 2012.



Fig. 11. Version 2012.



Fig. 12. Version 2012.

Ce changement adoucit la transition et transmet le passage émotionnel des sentiments de colère et de douleur vers l'état de deuil et du réconfort.

4- Expression et exagération

Le changement principal figure dans la construction des personnages, des *décors*²⁹ et *accessoires*³⁰. Nous sentons bien que le choix des acteurs dans la 1^{ère} version se rapproche beaucoup de l'imaginaire burtonien³¹, bien que l'évolution technologique ait permis une élaboration parfaite, au moindre détail dans la conception des formes physiques et

²⁵ « Les premiers films, dénommés « vues », n'étaient composés que d'un seul plan ; le passage à plusieurs plans par film fut progressif et assez rapide (avant 1905), mais les plans restaient des « vues » ou des « tableaux » semi-autonomes, simplement collés bout à bout ; ce n'est que vers 1910 que l'on commença à mettre au point des modes de relation formelles et sémantiques, entre plans successifs, notamment sous la forme du raccord, mais aussi par l'utilisation de principes comme l'alternance. ». Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p.133.

²⁶ Le rôle du cadre devient une frontière entre le visible et l'imperceptible. « (...) le cadre nous apprend ainsi que l'image ne se donne pas seulement à voir. Elle est lisible en tant que visible. Le cadre à cette fonction implicite, enregistrer des informations non seulement sonores mais visuelles. ». Gilles Deleuze, 1983, p. 31.

²⁷ « Dans un film (cinéma ou vidéo), passage sans transition d'un plan au plan suivant » dans la technique du montage. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cut/21196#0G7uwGaGEmj6DiGr.99>. [Consulté le 09/10/2018].

²⁸ Christian Metz, 2013, p. 359.

²⁹ Les décors sont des éléments palpables qui s'intègrent dans la scène cinématographique.

³⁰ Les accessoires complètent les décors du film dans un plateau de tournage cinématographique.

³¹ « Le terme burtonien s'applique désormais à tout réalisateur dont l'univers est soit sombre, soit tranché, soit bizarroïde, soit les trois à la fois. ». Bernard Achour, 2009, p. 21.

physiologiques de chaque membre du personnage. Voyons la différence entre les deux matérialisations de l'imaginaire perceptible de Tim Burton.



Fig. 12. Frankenweenie 1984.



Fig. 14. Frankenweenie 2012.

Les expressions du visage peuvent être transformées à l'aide du maquillage cinématographique ou bien grâce à la lumière. Ce modelage réussit à rendre un simple personnage en une créature terrifiante mais cette transformation ne se mesure pas aux effets de la nouvelle technologie de création des personnages.

En effet, la technologie de la deuxième version du film donne l'opportunité de concevoir chaque détail du personnage surtout quand nous observons les modifications des expressions faciales prononcées, et cela grâce à l'exagération formelle des traits du visage qui sont devenus hors norme.

5- Métamorphose technologique

Des visages démoniaques sortent du registre naturel, mais plus encore, ils déforment et inversent les symboles des valeurs de teinte des visages. Nous remarquons que la surexposition des visages contribue à la déformation formelle puisque les degrés de gris ne sont pas diversifiés.

Donc, nous obtenons une image très contrastée entre zones d'ombre et de lumière. Les excès éblouissants de lumière accentuent les expressions et les défigurent exagérément, évoquant l'état de la mort par accident suite à des douleurs atroces. En outre, dans une autre circonstance diégétique, les visages deviennent extrêmement passifs, glacials et insensibles. Dans les deux cas, les apparences de la mort s'incarnent dans un personnage vivant. *« Il ne leur vient pas à l'esprit que de telles images ont précisément une signification poétique. Mais la poésie est là, avec ses milliers d'images de jet, d'images par lesquelles l'imagination créatrice s'installe dans son propre domaine. »*³².

Ainsi, le paranormal réside aussi dans la destruction du phénomène naturel de la vie. C'est comme l'image fantastique d'une vie après la mort où nous voyons les personnages circuler sans aucun signe de vie. D'ailleurs, nous remarquons que tout au long du film dans ses deux versions, les personnages ne mangent pas, ne boivent pas et ne dorment pas. Finalement, les codes de la vie et de la mort changent dans l'imaginaire fantastique perceptible de Tim Burton.

Leurs expressions nous terrorisent à cause d'un regard inquiet, joyeux et maléfique. C'est comme si leurs corps étaient détachés de leurs âmes et déconnectés de leurs têtes. Un regard hystérique dominant, yeux grands ouverts avec un sourire psychopathe, une allure de peluche abattue et cousue peut aussi bien représenter une victime qu'une créature démoniaque. Tim Burton réinvente le concept de la compassion. Par contre, quand le personnage réagit avec

³² Gaston Bachelard, 1961, p.12.



violence suite à une douleur dans la scène, l'émotion devient plus intense, ainsi que le montre la séquence de l'accident de « *Franky* » avec le cri hystérique brutal de son maître.

Face à une situation difficile et peu claire, le héros apparaît indécis, avec un regard complexe qui exprime à la fois l'inquiétude, l'incompréhension, l'étonnement et l'attention due à l'ambiguïté de la situation. Le thème de la déchirure, la fracture ou la brisure apparaît comme un fantasme terrifiant. Il se manifeste par des instruments ou les dégâts que ceux-ci occasionnent. Dans ce film, nous observons les blessures et les fractures du chien.

Cette contradiction entre compassion et indifférence face à une image tragique s'explique par l'émotion transmise et perceptible chez l'observateur. Entre la scène de l'accident, où nous ne voyons pas la victime, l'émotion de la douleur passe directement. En revanche, la scène de résurrection, où nous voyons le chien en morceaux, nous réjouit, malgré la présence des traces de l'accident. Ce paradoxe confirme que la douleur seule est le symptôme de la vie. Nous sentons à la fois des frissons, de la stabilité et du bonheur. Le récepteur finit par être perplexe entre deux émotions paradoxales et s'introduit dans l'irréel pour vivre une aventure de l'autre face cachée nocturne. Tout ce qui est maléfique engendre des blessures aux âmes et aux corps. Cela s'exprime par une ombre dominante qui donne la chair de poule. Le maléfique suggère un pouvoir magique néfaste tel qu'on peut le retrouver dans nos cauchemars. L'image procure une sensation désagréable, floue, qui agit sur notre subconscient afin de susciter notre peur de l'inconnu.

Tim Burton joue beaucoup sur les dimensions et les proportions de chaque élément en dépassant les limites de la réalité de la morphologie humaine, pour introduire le spectateur dans le monde fictif irréel de son imaginaire fantastique. Ainsi il est parvenu à réinventer et réécrire les codes de l'imaginaire fantastique afin de les rendre perceptibles, à travers des signes polysémiques visibles et invisibles.



Bibliographie

- Achour Bernard, 2009, *Tim Burton 'Burton On Burton'*, Sonatine, Paris.
- Arcangeli Margherita, 2017, *De l'autre côté du miroir de l'imagination : Imagination et imagerie mentale*, Humboldt-Universität zu Berlin.
- Aumont Jacques, 2008, *L'image*, Edition Armand Colin Cinéma, Paris.
- Aumont Jacques et Marie Michel, 2002, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Nathan, Paris.
- Aumont Jacques et Marie Michel, 2002, *L'analyse des films*, Collection Nathan, Paris.
- Bachelard Gaston, 1961, *La poétique de l'espace*, Presse universitaire de France, Paris.
- Cornea Christine, 2007, *Science Fiction Cinema Between fantasy and reality*, Edinburgh University Press.
- Deleuze Gilles, 1983, *L'image mouvement*, Les Editions de Minuit collection « critique », Paris.
- Dosse François et Frodon Jean-Michel, 2008, *Giles Deleuze et les images*, Cahiers du cinéma, Paris.
- Joly Martine, 1993, *Introduction à l'analyse de l'image*, Armand Colin, Nathan.
- McMahon Jennifer L., 2014, *The philosophy of Tim Burton*, The University Press, Kentucky.
- Merleau-Ponty Maurice, 1964, *L'Œil et l'esprit*, version numérique par Nicolas Ouellette.
- Metz Christian, 2013, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris.
- Morin Edgar, 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les éditions de minuit, Paris.
- Mousset-Becouze Chloé, 2014, *Du symbolisme comme chambre noire de l'imaginaire photographique*, Hal, Bordeaux.

Références électroniques

- Adwan Moneim, *Kalila wa Dimna*,
https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2016-02/kalila_carnet_pedagogique_bat.pdf
- Ploumistaki Kalliopi, *Le fantastique comme forme littéraire*,
http://www2.lingue.unibo.it/dese/didactique/travaux/Ploumistaki/Ploumistaki_Litt%E9raturefantastique.pdf. [Consulté le 09/10/2018].
- Gonzalez Salvador Ana, *Concept de fantastique en littérature*,
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/58468.pdf>. [Consulté le 09/10/2018].
- Dudognon Aurélie, *L'Imaginaire ou la néantisation du monde*,
http://www.ifac.uninantes.fr/IMG/pdf/Aurelia_Dudognon_L_Imaginaire_ou_la_neantisation_du_monde_version_corrige.pdf. [Consulté le 09/10/2018].
- Cadotte Lorraine, *La vision du monde des jeunes et le cinéma*,
https://www.rcq.gouv.qc.ca/FTP/Chroniques/Cadotte_Vision_du_monde_des_jeunes.pdf. [Consulté le 09/10/2018].
- Auriol B, *De l'imaginaire à la réalité*,
http://www.gilbertsescousse.fr/de_imaginaire_a_la_realite.pdf. [Consulté le 09/10/2018].
- Freitas Gutfreind Cristiane, *L'imaginaire cinématographique : une représentation culturelle*,
<https://www.cairn.info/revue-societes-2006-4-page-111.htm>. [Consulté le 09/10/2018].
<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cut/21196#0G7uwGaGEmj6DiGr.99>. [Consulté le 09/10/2018].



Attic Allen John's, *Frankenweenie* (Tim burton, 2012), <http://allenjohn.over-blog.com/article-frankenweenie-tim-burton-2012-114747405.html>. [Consulté le 09/10/2018].
http://classiques.uqac.ca/collection_documents/galland_antoine/galland_antoine.html.
[Consulté le 05/12/2018].

Schumann Robert, *Épisode de la vie d'un artiste*,
www.symphozik.info/multi/curiosites_compos/14.pdf, [Consulté le 05/12/2018].

Butz Henri G., *Le vaisseau-fantôme de Wagner*,
<http://www.aasm.ch/pages/echos/ESM041067.pdf>. [Consulté le 05/12/2018].