



HAL
open science

**L'étrange perception de l'enfance dans trois films
d'animation d'Henry Selick : L'Étrange Noël de
monsieur Jack (1994), James et la pêche géante (1996)
et Coraline (2009)**

Roxanne Donias

► **To cite this version:**

Roxanne Donias. L'étrange perception de l'enfance dans trois films d'animation d'Henry Selick : L'Étrange Noël de monsieur Jack (1994), James et la pêche géante (1996) et Coraline (2009). *Art et histoire de l'art*. 2021. dumas-03335558

HAL Id: dumas-03335558

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03335558v1>

Submitted on 6 Sep 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

L'étrange perception de l'enfance dans trois films d'animation d'Henry Selick :
L'Étrange Noël de monsieur Jack (1994), *James et la pêche géante* (1996) et
Coraline (2009)



Présenté par : Roxane DONIAS

Dirigé par : Jean-Baptiste MASSUET

Soutenu en juin 2021



Université Rennes 2
UFR Arts, Lettres et Communication

Master mention Cinéma et audiovisuel
Parcours Histoire et Esthétique du cinéma

L'étrange perception de l'enfance dans trois films d'animation d'Henry Selick : *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (1994), *James et la pêche géante* (1996) et *Coraline* (2009)

Présenté par : Roxane DONIAS

Dirigé par : Jean-Baptiste MASSUET

Soutenu en juin 2021

Sommaire

Remerciements.....	1
Résumé.....	2
Introduction.....	3
PARTIE 1 : La représentation mentale et physique de l'enfant chez Selick.....	13
Chapitre 1 : La définition de la figure enfantine selon Henry Selick.....	14
a. La nature changeante des figures enfantines selickiennes.....	15
b. La part du monstre dans la caractérisation des figures enfantines selickiennes.....	23
c. Le conte initiatique comme vecteur de la représentation de l'enfant.....	28
Chapitre 2 : Une boucle labyrinthique des trois âges de l'enfance.....	36
a. La place de l'imagination dans la construction de l'enfant.....	37
b. La crise d'adolescence de Coraline.....	40
c. L'« enfant-roi » ou l'incarnation de l'adulte immature.....	44
PARTIE 2 : L'étrangeté de l'environnement et de l'entourage des protagonistes.....	50
Chapitre 3 : Les personnages secondaires comme guides spirituels.....	51
a. La famille inter-espèces de James et des insectes.....	51
b. Le Chat comme passeur et les quatre figures maternelles.....	56
c. Sally et Oogie Boogie comme piliers de l'évolution de Jack Skellington.....	62
Chapitre 4 : La relation de l'enfant aux deux mondes, originel et fantasmé.....	67
a. L'espace exogène comme entrée dans la fiction primaire et secondaire.....	68
b. Deux mondes complémentaires ? Une approche colorimétrique de la mise en scène d'Henry Selick.....	73
c. L'imaginaire, support d'évasion, d'expérimentation et de reconstruction.....	80

PARTIE 3 : L'animation comme lieu d'interrogation de la psychologie enfantine.....	88
Chapitre 5 : Figurer la psychologie enfantine par l'animation : un travail référencé.....	89
a. La féerie disneyenne opposée à la monstruosité selickienne.....	90
b. Selick : héritier de Jan Svankmajer ?.....	95
c. L'importance de Lewis Carroll dans la figuration de l'imaginaire enfantin.....	98
Chapitre 6 : L'animation comme représentation psychologique de l'enfance.....	104
a. L'imaginaire musical enfantin, étrange, décalé et hors du temps.....	104
b. Le joujou du riche ?.....	113
c. De la figurine animée au jouet d'enfant.....	117
Conclusion.....	122
Bibliographie.....	126

Remerciements

Tout d'abord, merci à Henry Selick et Tim Burton de m'avoir offert un imaginaire qui ne ressemble à aucun autre, dans lequel je me reconnais plus que jamais dans ma vie d'adulte.

Merci à mes parents d'avoir soutenu et encouragé une enfant et une adolescente comme moi. Merci aussi de continuer à le faire pour l'adulte que je suis en train de devenir.

Merci à mon directeur, Jean-Baptiste Massuet, qui, malgré mes idées dispersées, m'a aiguillée et conseillée du début à la fin de ce travail. Et surtout, merci à lui d'avoir accepté de soutenir un mémoire qui n'est pas aussi abouti que nous l'aurions voulu ...

Merci à Florent, qui, de jour comme de nuit, m'empêche de me noyer et garde ma tête hors de l'eau.

Enfin, merci à Jean-Marc, qui m'a montré comment retrouver la lumière que j'avais perdue.

Résumé

L'espace immatériel du monde imaginaire n'est perceptible que par le sujet qui le construit. En conséquence, les peurs, les envies et les rêves qui s'y jouent ne sont pas perceptibles par autrui. Pourtant, Henry Selick traduit dans ce corpus l'image d'un univers parallèle, fantastique et fantasmé dans lequel il met en scène l'évolution et la maturation de trois figures enfantines. Grâce à des analyses filmiques et psychanalytiques, la question est ici de définir les contours de cette perception enfantine particulière. En quoi ces trois univers parallèles sont-ils à la fois familiers et étrangers pour les protagonistes comme pour le spectateur ? À travers l'étude des figurines, de leur fonctionnement mais aussi de la manière dont les personnages évoluent dans un univers parallèle au leur, est-il possible de retracer la vision de l'imaginaire du réalisateur dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, *James et la pêche géante* et *Coraline* ? Quelles sont les influences du réalisateur, d'une part d'un point de vue technique, et d'autre part narratif ou encore théorique ? Enfin, l'animation en *stop motion* est-elle un médium privilégié pour parler de l'imaginaire enfantin tant aux enfants qu'aux adultes ? Ces interrogations vont jaloner l'analyse des trois films de ce corpus afin de délimiter les codes du monde de l'enfance selickien et de la transition d'un âge à l'autre.

Mots clés : Henry Selick, Tim Burton, imaginaire, *stop motion*, animation, figurines, psychanalyse, Freud, inquiétante étrangeté

Introduction

Les aventures enfantines sont le plus souvent construites afin de susciter des sensations d'évasion. Néanmoins, elles ne permettent pas nécessairement une mise en relation d'un univers merveilleux avec un univers réel dans lequel les enfants pourraient trouver un écho à leur quotidien. En l'occurrence, Henry Selick construit ici trois représentations d'une enfance marquée par la dualité d'un univers originel et d'un monde fantasmé dans lequel les héros vont se construire pour mieux s'intégrer au sein de leur monde réel. Les univers des trois films de ce corpus présentent des similitudes graphiques qui sont d'ores et déjà annoncées par les affiches ornant la couverture de ce mémoire. En mettant le personnage principal au centre de l'image par le biais d'un éclairage mais aussi par la rondeur de la lune ou de la pêche, le réalisateur présente ses protagonistes aux spectateurs en les mettant au premier plan. Toutefois, la présence des personnages secondaires à l'image amorce l'idée que l'aventure ne sera pas uniquement centrée sur les personnages principaux. Le but de ce travail est de démontrer que les ressemblances ne s'arrêtent pas uniquement aux styles graphiques employés mais également aux procédés narratifs mis en œuvre dans les trois diégèses. Le rapport du réalisateur avec les protagonistes, Jack, James et Coraline, existe initialement dans sa vie personnelle. En effet, fils unique, Henry Selick fuit rapidement l'ennui de son quotidien, tout d'abord dans le dessin, puis dans le monde animé en découvrant des films fantastiques comme *Le Septième voyage de Sinbad*, réalisé par Nathan Juran en 1958 et *Jason et les Argonautes* réalisé par Don Chaffey en 1963. Par la suite, Selick s'engage dans des études artistiques à l'Université de Syracuse puis au California Institute où il se lie d'amitié avec Tim Burton qui y étudie avec lui¹. À la fin de ses études, il entre dans les studios Disney en tant qu'animateur junior, suivi de près par Tim Burton. Après quelques mois, les deux jeunes animateurs ne supportent plus cet univers féérique, raison pour laquelle ils quittent Disney pour démarrer leurs carrières respectives. Cette amitié marque la vie professionnelle d'Henry Selick puisqu'il est rapidement chargé de réaliser le film *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (*The Nightmare Before Christmas*), en 1993, tiré du poème original de Tim Burton². C'est au sein du studio *Touchstone*, filiale des studios Disney et coproduit par Burton

1 Ntikoudis Dimos, « Henry Selick », *IMDB* [En ligne : <http://www.imdb.com/name/nm0783139/bio>], (consulté le 24 mai 2021).

2 « Tim Burton a eu l'idée de ce film alors qu'il faisait son shopping. En Californie les changements de saisons sont marqués par les décorations des maisons, des boutiques et des rues. Dans un grand magasin, il a vu côte à côte sur les étagères des décorations de Noël et d'Halloween, et a ainsi décidé de confronter les

via le studio *Skellington Inc.* que le réalisateur se met au travail. Il doit trouver un équilibre entre la ligne artistique enfantine de Disney, l'univers Burtonien, sombre et monstrueux et l'aspect artisanal de la technique du *stop motion*. C'est d'ailleurs ce *challenge* que Tim Burton refuse d'entreprendre, préférant se concentrer sur le tournage de *Batman* : « Burton ne voulait pas diriger le film car “le stop motion serait trop lent et douloureux pour lui”³ ». Du fait qu'il soit l'auteur original et le producteur, Tim Burton est souvent noté comme étant le réalisateur de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, ce qui explique pourquoi de nombreuses citations au sein de cet écrit mentionnent Tim Burton et non Selick comme auteur du film. Les carrières des deux hommes s'entremêlent à nouveau au cours de la réalisation de *James et la pêche géante* en 1996, puisqu'il s'agit des deux mêmes studios de production qui œuvrent à l'adaptation de *James et la grosse pêche* de Roald Dahl, roman pour enfants paru en 1961. Après avoir réalisé deux films avec les studios Disney, Henry Selick intègre le studio Laïka, qui lui offre plus de libertés narratives, ce qui lui permet d'assouvir ses envies cinématographiques avec *Coraline* sorti en 2009. Depuis ce film, le nom d'Henry Selick n'est plus à l'affiche, mais il est récemment revenu dans l'actualité avec l'annonce du film *Wendell and Wild* dont la sortie est annoncée pour l'année 2021. Cette comédie horrifique en *stop motion*, coréalisée avec Jordan Peele, met en scène le départ de deux frères dans le monde des enfers. À nouveau, le réalisateur s'inscrit dans le monde de l'enfance, de la famille et de l'animation en *stop motion* avec cette nouvelle aventure liée à la question de l'étrange et de l'introspection enfantine.

La fragilité inhérente à la technique du *stop motion* est une contrainte importante de la filmographie d'Henry Selick, plus particulièrement lorsqu'il s'agit de retranscrire les états d'âme de personnages aux comportements enfantins. Marie-Evelyne Leclerc-Chevrier, Masterante en cinéma, cite l'animateur Peter Lord pour retranscrire l'instabilité et l'aspect éphémère de cette technique :

En animation en volume [...] chacune des positions est éphémère et ne peut être récupérée. À ce propos, Peter Lord, l'un des créateurs des studios Aardman disait : “avec une figurine, lorsqu'on part d'une position A, on ne sait jamais quelle sera la

deux fêtes » Delacotte Loise, « Les anecdotes et secrets de tournage de L'Étrange Noël de monsieur Jack », *Cosmopolitan.fr* [En ligne : <https://www.cosmopolitan.fr/10-secrets-de-tournage-et-anecdotes-sur-l-etrange-noel-de-monsieur-jack,2015036.asp>], (consulté le 4 février 2021).

3 González Herrero Laura, « A Tenacious Ragdoll among Monsters », *Revista Helice*, vol. 1, n° 1, 2020, p. 40, (Ma traduction ; Texte original: Burton did not want to direct the film because “stop motion would be too slow and painful for him” »).

position B, parce que nous n'y sommes pas encore (comme dans la vie d'ailleurs). Chaque phase du mouvement est donc une expérience, pour ne pas dire une aventure. On sait à peu près où on veut aller, mais on n'est jamais certain d'y arriver”⁴

Cet état de changement constant est à l'image de Jack, James et Coraline qui sont en pleine construction de leur personnalité, mais aussi dans l'appréhension du monde qui les entoure. Ainsi, le réalisateur transpose l'instabilité psychologique de ses personnages, dans des figurines qui sont elles-mêmes en pleine évolution du fait de la nature changeante des membres et des visages qui leur sont adjoints. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Henry Selick analyse le processus de remise en question qui habite Jack Skellington, le roi de la ville d'Halloween. Ce dernier ne supporte plus la routine de son travail qu'il connaît dans les moindres détails et pour lequel il n'a plus ni intérêt, ni plaisir. C'est en découvrant la ville de Noël, qu'il décide de s'accaparer le rôle du Père Noël, sans réaliser qu'il dénature progressivement l'essence même de la fête. Ce n'est qu'au moment de déposer ses cadeaux cauchemardesques dans les foyers, qu'il va reprendre ses esprits et son statut de maître de la terreur. En ce sens, le personnage de Jack Skellington est un grand enfant qui réalise son rêve, prendre la place du Père Noël. Ironiquement, cela semble faire écho à la carrière de Selick, qui, même produit par une filiale des studios Disney, ne peut réaliser un film entièrement féérique et préfère se tourner vers le monde de l'épouvante, des monstres et de l'étrange. Jane Pommereuil, Masterante en cinéma, explique pourquoi des éléments de la vie de l'auteur existent dans ses productions : « Tim Burton narre implicitement sa vie, ses 127 questionnements, ses peurs et son regard sur le monde aux spectateurs. Ces derniers retracent le cheminement mental de leur metteur en scène⁵ ». Ce processus d'explicitation des peurs et des inquiétudes liées au quotidien existe également dans les deux autres films de ce corpus sous la forme d'une évolution des protagonistes allant de la position d'enfant malheureux à un statut plus affirmé et doté d'une personnalité plus développée à l'issue de leur aventure. Ainsi, que ce soit dans son premier film ou dans ses suivants, Henry Selick crée une opposition entre un monde ennuyant, assimilé à la routine du quotidien et construit un monde merveilleux dans lequel le protagoniste prend du plaisir à réaliser ses rêves. Ainsi, la frontière entre fantaisie et réalité est interrogée à travers les trois films de ce corpus, selon plusieurs axes analytiques et

4 Leclerc-Chevrier Marie-Evelyne, « Modeler l'image et le mouvement en animation en volume : quand la matière entraîne le corps dans une relation d'échange. », *Mémoire de cinéma*, Université Concordia, 2009, p. 22.

5 Pommereuil Jane, « Autoportraits de Tim Burton en cinéaste : Ed Wood, Big Fish et Big Elyes », *Mémoire de cinéma*, Université Panthéon-Sorbonne, 2019, p. 127.

psychanalytiques, notamment pour déconstruire le sentiment de malaise composé par le réalisateur. Ce dernier est d'abord et avant tout alimenté par les éléments de la culture populaire, qui renforcent la perception d'éléments tout autant familiers qu'étrangers du fait qu'ils ne sont habituellement pas associés dans un même univers :

Les contes sont passés à la moulinette de ce que Tim Burton et une partie de l'industrie hollywoodienne appellent désormais la ré-imagination, une pratique créative en rupture avec l'adaptation, qui consiste à construire un récit non plus par rapport à un hypotexte, mais à partir des empreintes qu'il a laissées dans la culture de masse⁶.

À l'instar de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, *Coraline* tout comme *James et la pêche géante* présentent deux univers enfantins aux couleurs et à l'histoire ponctués de défis et d'ennemis à vaincre dans le but d'accomplir leur quête. En l'occurrence, les deux jeunes enfants sont des personnages pleins de ressources qui se débrouillent sans l'aide d'adultes. Ils sont donc considérés comme des êtres intelligents, capables de réaliser leurs rêves au sens strict dans cet univers parallèle et au sens figuré pour achever la transition personnelle qu'ils ont entamée dans cet univers⁷. Afin de poursuivre la présentation du corpus d'un point de vue chronologique, *James et la pêche géante* dépeint l'évasion imaginaire du jeune James Trotter, devenu orphelin peu de temps auparavant. L'enfant entame un voyage vers New York, accompagné d'un regroupement d'insectes au cœur du noyau d'une pêche géante et ce, afin d'échapper à la maltraitance de ses tantes qui l'hébergent depuis le décès de ses parents. Le journaliste Mark Salisbury traduit dans son ouvrage dédié à Tim Burton, en quoi les univers de ce dernier, de Selick et de Dahl sont similaires concernant la conception de l'enfance et du monde imaginaire : « L'entrée de Tim Burton [et Henry Selick] dans l'univers de Roald Dahl est un mariage célébré au paradis de la créativité - la fusion de deux esprits jumeaux portant un même regard, sombre et macabre, sur le monde de l'enfance⁸ ». Alors que Roald Dahl est réformé de l'armée Britannique à la suite d'un accident, celui-ci commence à écrire pour la littérature jeunesse à la naissance de ses enfants. L'auteur va d'ailleurs devenir par la suite

6 Chelebourg Christian, « La Féerie est un long fleuve tranquille : les mutations du merveilleux des frères Grimm à Walt Disney », *Cahiers d'études rosieristes*, n° 8, mai 2019, p. 6.

7 C'est un aspect que l'on trouve notamment chez un auteur qui est l'une des sources d'inspiration principales de Selick, à savoir Lewis Carroll : « Les univers chaotiques de Carroll attiraient les lecteurs puisqu'ils s'opposaient à la réalité souvent terne de l'enfant. Plus que tout, dans les deux romans, le lecteur enfantin n'est pas construit comme un écolier qu'il faut former, mais comme une personne déjà intelligente et subtile qui aime voir les adultes paraître absurdes, parfois même fous. » Durocher Maryse, « Allons au pays des merveilles : la construction des univers merveilleux dans les récits de voyage imaginaire pour la jeunesse », Thèse de Lettres Françaises, Université d'Ottawa, 2014, p. 36 [En ligne : <https://doi.org/10.20381/ruor-6350>], (consulté le 20 mars 2021).

8 Salisbury Mark, *Tim Burton, entretiens avec Mark Salisbury*, Paris, Sonatine, 2009, p. 232.

l'un des piliers de la littérature gothique en mettant en jeu des problématiques sociétales dans ses écrits. De plus, la particularité de son œuvre réside dans le fait qu'il ne traduit pas le mal-être des enfants qu'il représente comme un apitoiement sur leur sort. Au contraire, l'auteur cherche à démontrer le combat de ces enfants, les évolutions inhérentes aux découvertes qu'ils font durant leur développement : « Les récits de Dahl concernent davantage la réaction du personnage aux événements et soulignent le moment de la révélation plutôt que la raison ou l'impact de celle-ci⁹ ». C'est cette idée de l'approfondissement de la psyché de l'enfant qu'Henry Selick exploite dans l'adaptation de cette œuvre et plus généralement dans les œuvres de ce corpus. Les enfants ne subissent pas pleinement leur quotidien puisqu'ils explorent leur imaginaire respectif. Ainsi, l'aventure de James mêle fiction et réalité, en ce qu'il emprunte des personnages et des décors à la réalité afin d'alimenter son aventure imaginaire, à l'instar de la pêche du jardin de ses tantes ou encore de l'Araignée qu'il sauve en début de récit. D'ailleurs, Jessie Martin, maîtresse de conférences, rappelle que l'imaginaire n'est finalement qu'un environnement dans lequel fiction et réalité sont combinées : « Rétablir la notion de fiction dans l'ordre d'une réalité singulière permet à celle-ci d'élaborer aussi non pas un imaginaire (qui se mesurerait à l'aune de la réalité dans laquelle la fiction est produite comme ce fut le cas avec le cinéma d'animation primitif) mais son imaginaire, un territoire défini par friction avec la réalité diégétique¹⁰ ». Cette idée d'un territoire à la fois défini par la friction entre réalité et fiction, et indéfini du fait qu'il ne ressemble pas au quotidien, caractérise notamment l'autre monde de *Coraline*.

Le personnage principal de cette histoire est une jeune pré-adolescente, qui se situe entre le jeune âge de James et l'âge adulte de Jack, trouvant donc naturellement sa place d'adolescente dans ce corpus. L'œuvre originale est un conte rédigé par Neil Gaiman en 2002, édité par Harper Collins. La particularité du personnage principal réside dans le fait qu'elle est la fille unique d'un couple d'écrivains, submergés de travail, en passe d'éditer leur premier magazine dédié au jardinage. En raison de leur indisponibilité, Coraline se retrouve seule par obligation plutôt que par choix. À la suite d'une de ses explorations dans sa nouvelle demeure, elle va découvrir un autre monde, en tous points semblable au sien, hormis le fait

9 Haegenborgh Van, « The Gothic in Narratives by E.A. Poe, H.P. Lovecraft and Roald Dahl », *Mémoire de Littérature*, Université de Gent, 2015, p. 65, (Ma traduction ; Texte original : « Dahl's narratives are more about the reaction of the character to the events and they stress the moment of revelation rather than the reason or impact of it »).

10 Martin Jessie, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De Fantasmagorie à Paprika », *Entrelacs*, n° 8, 2011, p. 3.

que tout y est plus beau, plus coloré et surtout plus animé. De plus, des versions alternatives de son père et de sa mère y vivent. Ces autres parents, d'abord attentionnés et concentrés sur son plaisir, vont rapidement se transformer en figures malveillantes lorsque Coraline refuse de se faire coudre des boutons sur les yeux dans le but de rester à jamais dans ce monde. À partir de ce moment, s'engage une lutte pour la survie de la jeune fille, qui ne peut plus réintégrer son monde si elle n'affronte pas au préalable son Autre Mère. Symbolisant le combat entre l'enfance et l'adolescence, ce conte retrace les événements qui conduisent Coraline à se détourner de la surprotection maternelle au profit de l'indépendance qui lui est offerte dans le monde adulte. À partir de ce postulat, alors même que Coraline est en train de grandir, elle perçoit l'autre monde à la fois comme un espace du passé avec des parents aimants tout en étant un univers qui n'existe plus, ce qui explique l'aspect étrange de cet univers parallèle. L'auteur Britannique est à l'origine de plusieurs nouvelles et récits dédiés à l'enfance et à la manière dont les rêves et l'imaginaire impactent les enfants¹¹. L'espace imaginaire est donc inhérent au travail de tous les auteurs originaux comme celui de Selick, notamment pour exploiter et délier l'esprit de l'enfant confronté à ses peurs et problématiques quotidiennes. De plus, ces trois diégèses explorent une phase de transition pour chaque personnage, du fait de cette entrée dans un nouvel âge, dans une période de vie inconnue qui impose un sentiment d'incompréhension de la réalité. Pour pallier cela, les personnages créent une réalité rassurante, composée d'éléments et de personnages connus, une version aimante de sa mère pour Coraline, des jouets monstrueux pour Jack ou encore des insectes pour James, afin de retrouver un environnement dans lequel ils sont à l'aise :

L'imagination aurait pour rôle de combler ses lacunes cognitives ; elle serait l'outil privilégié par les jeunes enfants pour expliquer ce qu'ils ne comprennent pas du monde qui les entoure. En termes piagétiens, elle se réduirait donc au point de vue égocentrique adopté par l'enfant pour comprendre le monde, puis s'intégrerait dans l'intelligence avec l'acquisition de la pensée formelle¹².

En ce sens, le comportement de fuite du réel de Jack, James et Coraline trouve une explication psychanalytique dans cette idée d'employer l'imagination comme un lieu formateur, un lieu de transition allant du monde de l'enfance au monde adulte. De plus, cette quête de soi, mise en images par le biais de figurines, renforce cette idée d'éloignement de la

11 C'est notamment le cas avec la série de nouvelles graphiques *The Sandman*, qui personnifie des concepts comme la peur, la mort ou encore les rêves.

12 Archambault Andrée et Venet Michel, « Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente », *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n° 1, 14 août 2007, p. 12 [En ligne : <https://doi.org/10.7202/016186ar>], (consulté le 5 avril 2021).

réalité dans un monde irréel dans lequel les personnages peuvent devenir et rencontrer qui ils désirent. Cette hypothèse rejoint une tendance de la littérature jeunesse, détaillée par le journaliste Laurent Bazin, pour qui l'imaginaire est un lieu d'aventure et la possibilité d'assouvir l'envie d'ailleurs des adolescents :

Si l'on considère que le premier moteur de l'attraction, en littérature de jeunesse encore plus qu'ailleurs, reste l'envie d'ailleurs et le besoin d'imaginaire, on comprend que le roman contemporain pour adolescents ayant produit les plus gros succès éditoriaux des dernières décennies et continuant de tenir la une de l'actualité éditoriale soit un type de récits privilégiant l'évasion dans des univers empruntant au merveilleux un certain nombre de ses codes : présentation d'un monde articulé autour d'une partition manichéenne entre bien et mal, choix d'un héros identifié sur le mode de l'élection ou encore organisation de l'intrigue autour d'une quête érigée en principe narratif structurant¹³.

La colonne vertébrale des trois films de ce corpus s'appuie sur l'évasion par l'imaginaire, d'un quotidien morose vécu par les protagonistes, en quête de mieux-être. Qu'il s'agisse de surmonter le deuil de parents, d'entrer dans l'adolescence, ou de redonner du sens à sa vie d'adulte, chacun d'eux effectue un voyage introspectif jalonné d'obstacles desquels ils tirent des enseignements. En ce sens, l'animation permet d'explorer des éléments émanant de l'univers réel des protagonistes, tout en déformant cette réalité, en l'abordant sous un angle décalé afin de lui donner un nouveau sens, un nouvel attrait pour les personnages. Ici, la notion d'onirisme, d'univers parallèle est employée par Laurence Schifano, professeure d'études cinématographiques, pour définir *L'Étrange Noël de M. Jack* comme l'alliance de l'onirisme, du gothique et de l'humoristique. Ces termes vont d'ailleurs devenir rapidement les mots clés associés à la cinématographie du réalisateur :

Le fil d'Ariane unissant le monde onirique de Burton, le jeu avec la vie des marionnettes et le sentiment d'« inquiétante étrangeté » qui s'en dégage, suit cette ligne sinueuse d'interrogation des limites. La mise en question des catégories dans *L'Étrange Noël* est développée dans un onirisme qui est toujours un mélange de mélancolie et d'humour, où l'effet trouble et drôle à la fois naît d'un rapport équivoque entre le gothique et le comique¹⁴.

En évoquant l'idée d'« inquiétante étrangeté », Laurence Schifano développe une nouvelle facette du travail d'Henry Selick dans le traitement de l'enfance, notamment par la mise en relation de lieux et de personnages qui sont à la fois connus et inconnus, familiers et

13 Bazin Laurent, « Une communauté désenchantée Métamorphoses du merveilleux dans le roman contemporain pour adolescents », *Strenæ*, n° 8, 2015, p. 2.

14 Schifano Laurence, *La vie filmique des marionnettes*, Paris, Presse Universitaire de Paris Nanterre, 2012, p. 255.

étrangers. De son côté, la psychiatre Vannina Micheli-Rechtman, cite Sigmund Freud, l'inventeur de ce principe psychanalytique, pour expliquer cette idée :

Lorsque Freud évoque cette dimension de l'Unheimlich, traduit par l'« inquiétante étrangeté », il rend compte d'une inquiétante et étrange familiarité de l'image, en soulignant « qu'un effet d'inquiétante étrangeté se produit souvent et aisément, quand la frontière entre fantaisie et réalité se trouve effacée, quand se présente à nous comme réel quelque chose que nous avons considéré jusque-là comme fantastique »¹⁵.

Cette notion d'« inquiétante étrangeté » va nourrir les particularités du monde réel et fantasmé de chaque film de ce corpus, tandis qu'elle va alimenter la caractérisation des personnages dont la crise identitaire va amorcer l'évolution de leur personnalité. Cette crise, qui n'est finalement qu'une modification de la perception du monde pendant la période de transition de l'enfance à un âge plus adulte, va conditionner la représentation de cet univers parallèle. En l'occurrence, ce monde parallèle comporte des similitudes avec le concept de l'espace mental, expliqué par Ana-Maria Pérez-Guerrero et Andrés Ferero-Sema, professeurs de communication visuelle, sous la forme d'un « modèle cognitif idéalisé » dans lequel le sujet peut établir les règles de l'univers qu'il va arpenter à partir de son propre esprit :

L'espace mental est un concept créé pour la première fois par Facunnier (1987), qu'il a ensuite développé avec Lakoff dans les années 1990. Ce concept consiste à construire des mondes hypothétiques qui ne représentent pas des répliques exactes de la réalité mais représentent plutôt comment on imagine que ces mondes devraient être (Facunnier, 1994). En d'autres termes, ils présentent un modèle cognitif idéalisé (ICM) et des représentations mentales collectives du monde qui n'ont pas besoin d'être rigides parce qu'elles peuvent varier en fonction de problèmes temporels (diachroniques) ou culturels¹⁶.

Selon la conception de Facunnier, l'univers parallèle de James, Coraline et Jack correspond à une version idéalisée d'une réalité, flexible en raison du fait que les personnages naviguent dans leur imaginaire respectif.

15 Micheli-Rechtman Vannina, « L'image et la représentation dans le cinéma », *Figures de la psychanalyse*, vol. 30, n° 2, 30 septembre 2015, p. 192

16 Pérez-Guerrero Ana-Maria et Forero-Serna Andrés, « Between Reality and Fantasy: The Narrative Strategies of the Horror Genre in Productions by Laika Studios (2009-2015) », *Communication & Society*, vol. 32, n° 2, 2019, p. 5 [En ligne : <https://doi.org/10.15581/003.32.2.13-27>], (consulté le 13 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « Mental space is a concept first created by Facunnier (1987), which he further developed with Lakoff in the 1990s. This concept consists of building hypothetical worlds that do not represent exact replicas of reality but rather represent how one imagines these worlds should be (Facunnier, 1994). In other words, they present an idealised cognitive model (ICM) of stable and collective mental representations of the world that do not need to be rigid because they can vary depending on temporal (diachronic) or cultural issues (Evans & Green, 2006) »).

Notre hypothèse consiste à affirmer que les trois univers imaginaires de ce corpus sont une réalité alternative au quotidien ennuyeux des protagonistes, dans laquelle les personnages secondaires qu'ils rencontrent et les environnements dans lesquels ils évoluent sont des projections de leur esprit. Le sentiment d'étrangeté relevé dans les trois films de ce corpus serait donc une conséquence directe de la plongée dans l'esprit des personnages en pleine transition. Par ce biais, le réalisateur nous confronte aux principes de l'« inquiétante étrangeté » théorisée par Freud et définit plus haut dans ce mémoire. À cette fin, nous avons opté pour une méthodologie particulière puisqu'elle évolue entre deux domaines d'études : la psychanalyse et l'analyse de film. Le but est ici d'aborder ce corpus de films sous la forme d'une réflexion relative aux différentes périodes de l'enfance et des périodes de transition qui découlent d'un âge au suivant. Afin d'investir pleinement ces interrogations, il est important de circuler entre les trois films d'abord d'un point de vue analytique, par le biais d'interprétations des choix de cadrages, d'angles ou encore d'éléments plus techniques à propos de l'animation tels que les procédés de construction des marionnettes ou encore des costumes portés par les personnages. À partir de cela, il sera déjà possible d'établir une image de l'enfant selon Henry Selick, par ses caractéristiques physiques et les éléments de sa personnalité. De cette démarche analytique découlent des éléments de caractérisation des personnages, qui vont servir d'appui afin de cerner des faits psychanalytiques et psychologiques répertoriés par des professionnels de la santé mentale. De ce fait, la corrélation de ces interprétations filmiques et de ces faits psychanalytiques permettra de cerner la conception du monde imaginaire enfantin selon Selick sous différents points de vue, technique, filmique, narratif ou encore, comportemental. Par l'exploration de la technique du cinéma d'animation, reliée à l'analyse psychanalytique de la personnalité des trois figures d'enfants, en quoi le cinéma d'Henry Selick révèle l'étrangeté de la perception enfantine du monde, en transfigurant la réalité dans un univers en *stop motion*, pour retranscrire l'état transitionnel des personnages dépeints ?

Dans un premier temps, leur apparence physique sera questionnée, tout comme la part du monstre intrinsèque aux voyages formateurs que les personnages réalisent dans cet univers parallèle. Ces trois films étant tirés d'œuvres originales, comment se formalise la touche personnelle d'Henry Selick, en quoi ces personnages d'enfants sont-ils symptomatiques d'un état de transition d'un statut instable à un autre ? La première partie se focalise sur la

caractérisation des personnages, tout d'abord par leur aspect physique, puis des éléments de caractérisation comme la figure du monstre intrinsèque aux personnages ou encore les apports d'Henry Selick dans la personnalité des héros. Dans un deuxième temps, la question réside dans le fait d'identifier en quoi le décor, l'environnement et les personnages secondaires participent à définir l'étrangeté de la perception enfantine selickienne. Par cette analyse, il sera également possible de retracer l'évolution psychologique des personnages qui sont en pleine transition, d'un statut d'enfant à celui plus mature d'un adolescent ou d'un adulte. Enfin, la dernière partie de cette analyse se concentrera sur la relation particulière d'Henry Selick avec l'animation en *stop motion*, notamment par des biais techniques (musique, méthode d'animation, influences littéraires et cinématographiques...). Enfin, la technique du *stop motion* sera mise en parallèle avec une conception théorique de l'animation que nous emprunterons à Hervé Joubert-Laurencin à l'appui de son texte « Le joujou du riche » qui met en relation le cinéma en prise de vues réelles et le cinéma d'animation. Afin d'évoquer plus amplement cette idée de « joujou » amorcée par Joubert-Laurencin, le dernier sous chapitre de ce mémoire abordera l'histoire et l'interdépendance du jouet et de la figurine de stop motion permettant ainsi d'éclairer sous un angle plus technique l'image de l'enfance selon Henry Selick.

**PARTIE 1 : La représentation mentale et physique de
l'enfant chez Selick**

La dimension introspective des trois œuvres de corpus est la raison pour laquelle il est important de définir le caractère des personnages. Leur image représente la manière dont ils se perçoivent dans leur espace mental, mais aussi comment Henry Selick dépeint les particularités de chaque tranche d'âge qu'il analyse. Avant d'investir l'espace imaginaire des personnages, la question première est de savoir comment leur aspect physique et la construction de leur personnalité d'un point de vue visuel, impacte leur aventure. De la même façon, la caractérisation des personnages passe par la personnalisation que le réalisateur en fait. Puisqu'il s'agit d'œuvres originales adaptées, les ajouts d'Henry Selick et la manière dont il représente l'enfance à l'image est important pour définir les particularités de son cinéma étrange et monstrueux.

Chapitre 1 : La définition de la figure enfantine selon Henry Selick

Les trois films de ce corpus sont basés sur trois œuvres originales, traitant de l'enfance et du monde imaginaire de l'enfant. Roald Dahl, Tim Burton et Neil Gaiman sont des auteurs reconnus de la littérature enfantine et du cinéma. Ils ont construit et écrit trois œuvres dans lesquelles le protagoniste entame un voyage initiatique dans des environnements fantastiques. Le développement de l'intrigue de chacun de ces trois contes repose sur la dualité d'univers miroirs, Henry Selick jouant de ces deux univers pour présenter les problématiques auxquelles font face ces enfants en entrant directement dans leur imaginaire, manifestation fantasmatique d'une réalité idéale à leurs yeux. En s'appuyant sur la technique du *stop motion*, Henry Selick met en images les réflexions de ses jeunes personnages par le biais de figurines aux caractéristiques changeantes. En effet, leurs vêtements, leur personnalité et même leur visage évoluent à mesure que le personnage principal s'aventure dans cet univers particulier pour finir par en sortir grandi. L'aspect physique changeant de ces marionnettes retranscrit l'image de l'enfant du point de vue du réalisateur, tout en permettant de représenter l'évolution de l'esprit des protagonistes à mesure de leur voyage introspectif.

a. La nature changeante des figures enfantines selickiennes

Le physique des personnages selickiens trahit la vision de l'aspect d'un enfant selon Henry Selick. Par ailleurs, le déroulement de pensée des personnages passe par l'aspect physique et la justesse des émotions transmises par les marionnettes. De plus, par les caractéristiques techniques des figurines aux visages interchangeable et les codes vestimentaires dont ils sont dotés, le réalisateur ancre ses personnages dans un univers étrange et insolite. Pour rappel, la technique de Selick repose sur des figurines dont les membres sont déplacés par la main de l'animateur, et capturés image par image, permettant ainsi de recréer un mouvement à partir d'images fixes. Ainsi, l'esprit des personnages de ce corpus évolue et mûrit étape par étape, à l'image du déplacement des marionnettes de plasticine. Cette représentation de l'enfant par une figurine aux caractéristiques changeantes et évolutives, renouvelle l'image du *stop motion*, qui perd la réputation d'une animation saccadée :

Revu donc par Tim Burton et Henry Selick, le vieux procédé de l'animation image par image - celui de certains plans de King Kong et des œuvres de Ray Harryhausen telles que Jason et les Argonautes et le Septième Voyage de Sindbad - perd son rythme saccadé et heurté pour trouver, comme par magie, un style souple et coulé¹⁷.

Ce « style souple et coulé » va progressivement devenir la marque de fabrique d'Henry Selick et de bien d'autres animateurs tels que les studios Aardman ou plus récemment Claude Barras ou Travis Knight. Par ailleurs, pour Marie-Evelyne Leclerc-Chevrier, Masterante montréalaise, le *stop motion* comme les visages modulables des figurines sont des moyens de retranscrire l'instabilité de la technique et par ce biais, de développer des personnages en pleine transition physique et mentale :

De « nouveaux » corps sont créés du fait de leurs transformations et de leurs expériences relationnelles, avec les autres corps et avec leurs environnements, qui s'opèrent continuellement sur eux et à travers eux. Les corps se réinventent et « deviennent » autres, ils changent ou devrais-je plutôt dire qu'ils sont en état constant de devenir¹⁸.

En quoi l'utilisation de figurines aux caractéristiques changeantes, fait écho à l'état instable des personnages d'Henry Selick, dont les expressions ne cessent d'évoluer à mesure que leur état mental progresse ?

17 Brion Patrick, « La face cachée de Walt Disney », *Revue des deux mondes*, février 1995, p. 186.

18 Leclerc-Chevrier Marie-Evelyne, *op. cit.*, p. 57.

Les trois figurines présentent des caractéristiques en corrélation avec leur âge respectif. Ainsi, Jack est un grand squelette dégingandé, vêtu d'un costume trois pièces de chef d'orchestre, rayé de noir et blanc. Dans cette idée, la forme longiligne de ce personnage associée à la mort est d'ores et déjà opposée à l'image ronde du Père Noël représentant une vie généreuse, consommée à la limite de l'excès. Par ailleurs, ce protagoniste s'inscrit dans l'histoire des figurines à têtes de remplacement adaptée par Georges Pal dès les années 1930 :

Dans les années 30 en Allemagne, l'animateur d'origine hongroise George Pal revient à l'usage des "jouets animés" [...] Cette technique existe depuis le tout début du média stop-motion, et Priebe identifie la première utilisation de visages de remplacement dans MoToy Comedias par le cinéaste américain Howard S. Moss en 1917. George Pal a utilisé cette idée et a sculpté des marionnettes entières en les alternant entre le tournage de chaque image, au lieu d'ajuster et de repositionner la marionnette initiale¹⁹.

Cette technique, en plus de faciliter le travail des animateurs sur le plateau de tournage, densifie le nombre d'expressions pouvant être apposées sur les figurines. Comme évoqué précédemment, ces figurines ont révolutionné la technique du *stop motion* comme le rappelle le cinéaste Stefano Bessoni, cité par l'animateur Vincenzo Maselli : « La technique des têtes de remplacement, associée à l'injection de mousse pour construire le corps, a été utilisée pour fabriquer des marionnettes dans le film qui, en 1993, "a changé le destin de cette technique" : *The Nightmare Before Christmas* de Henry Selick et Tim Burton²⁰ ». L'animateur décrit quelques paragraphes plus tard en quoi ce film était une entreprise d'envergure à la fois pour les moyens de l'époque, mais aussi pour un film d'animation en *stop motion* dans lequel les productions ne mettent habituellement pas de fonds conséquents :

Comme Harryhausen le déclare dans son livre, le film a pris près de trois ans à faire et montre 74 personnages, représentés par près de 300 marionnettes entièrement pourvues d'armatures avec des combinaisons fil-armature ou fil-

19 Maselli Vincenzo, « The Evolution of Stop-Motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations », *International Journal of Literature and Arts*, vol. 6, n° 3, 2018, p. 55 [En ligne : <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>], (consulté le 25 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : In the 1930's in Germany, the Hungarian-born animator George Pal returned to the use of « animated toys » [...] This technique has been around since the very beginning of the stop-motion medium, and Priebe identifies the earliest use of replacement faces in MoToy Comedias by American filmmaker Howard S. Moss in 1917. George Pal used this idea, and carved entire puppets switching them between the shooting of each frame, instead of adjusting and repositioning the initial puppet »).

20 Ibid., p.58 [En ligne : <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>], (consulté le 25 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « The technique of replacement heads, together with the injection of foam to build the body, was used to fabricate puppets in the film that, in 1993, « changed the destiny of this technique » [6]: Henry Selick and Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas* »).

rotule. Rien que pour Jack, le personnage principal, 150 têtes interchangeables ont été utilisées “ pour obtenir la gamme d'expressions faciales requises”²¹.

Les détails mis en œuvre par les techniciens de ce film l'inscrivent dans une volonté de se rapprocher d'expressions et de mouvements réalistes pour développer l'humanité de Jack et non uniquement animer une figurine de squelette. Ainsi, Jack Skellington souhaite prendre la place du Père Noël pour apporter lui aussi de la joie aux enfants. Toutefois, ses concitoyens ne conçoivent pas une fête sans éléments monstrueux. Ces deux positions ne pouvant coexister dans l'esprit de Jack, sa nature malveillante reprend naturellement et progressivement l'ascendant. Cette même nature, toujours en quête d'effroi, le pousse à chercher des monstres sous les lits lors de sa découverte de la ville de Noël : « Au lieu de lancer des corps, Ils lancent des boules de neige ! La vie remplace la mort²² [...] ». Au-delà de l'émerveillement, Jack souhaite assouvir sa curiosité vis-à-vis du fonctionnement de cette ville. C'est ainsi qu'il va décider de s'approprier la paternité de cette fête colorée qui rend heureux les habitants de la ville de Noël. Toutefois, alors qu'il décide unilatéralement de prendre les rênes de cet événement, son égoïsme et son désir de liberté vont impacter négativement les habitants au point de réduire leur propre liberté. C'est ainsi que ces actions initialement bienveillantes vont se transformer en actes monstrueux.

Le grand nombre d'expressions de Jack retranscrit ainsi les différentes évolutions de la pensée du squelette, notamment dans ses moments d'incompréhension, de colère ou encore de réflexion. En ce sens, l'évolution du personnage est également perceptible puisque dans la ville de Noël, les expressions de son visage donnent l'image d'un véritable enfant émerveillé tandis qu'à son retour dans la ville d'Halloween la complexité de ses mimiques, notamment lors des explications de son plan à ses concitoyens, le rapproche d'un adulte en train de fomenter un plan pour faire accepter son idée. Ces variations du visage de la marionnette apportent de la crédibilité au comportement et à la personnalité de Jack, qui passent par plusieurs stades au cours de la préparation de la fête de Noël. De ce fait, cette technique demande l'implication du spectateur, notamment pour voir et construire l'espace imaginaire laissé vacant par les intervalles de l'animation. Le psychiatre Marc-André Klockenbring voit dans cette technique de visages interchangeables une manière d'inclure le spectateur dans les

21 *Ibid.*, (Ma traduction ; Texte original : As Harryhausen states in his book, the film took nearly three years to make, and shows 74 puppet characters, represented by almost 300 puppets fully armatured with either wire-armature or wire/ball-and-socket combinations. Just for Jack, the main character, 150 interchangeable heads were used «to obtain the range of facial expression required »).

22 *L'Étrange Noël de M. Jack* (Henry Selick, 1994).

problématiques du protagoniste : « Ce visage-masque dessine donc une forme incomplète [...] Ce vide peut même parfois être marqué matériellement par un vide à la place des yeux ou de la bouche par exemple. Il sera comblé par l'imagination du spectateur en fonction des circonstances et de l'histoire qui se jouent²³. ». Les expressions de Jack (cf Illustration 1) sont soumises à de nombreuses variations puisqu'elles sont reliées à l'état d'esprit changeant du squelette.



Illustration 1 : Exposition New-Yorkaise sur Tim Burton en 2019 (Pinterest)

Cette restructuration physique constante démontre le comportement changeant du personnage et par extension son instabilité psychologique d'une scène à l'autre. Avec cette technique d'animation très précise, Jack ne renvoie pas uniquement l'idée d'un personnage fantastique cherchant à s'approprier une fête qui n'est pas la sienne. Son comportement est relatif à un combat mental, dans lequel le protagoniste ne sait pas comment se placer, ni comment agir entre les revendications horribles des citoyens et sa volonté pacifique de créer une fête de Noël. Ainsi, des expressions antinomiques allant de larges sourires à de terrifiantes

23 Klockenbring Marc-André, « Marionnette et psychose », Thèse de fin d'études de médecine, Université de Strasbourg, 1986, p. 26.

grimaces sont mises en jeu pour dépeindre les extrémités du comportement du personnage, renvoyant à des enjeux plus larges comme le note l'historien du cinéma, Patrick Brion : « Les personnages [de *L'étrange Noël de monsieur Jack*] réussissent ainsi, malgré leur schématisation graphique, à posséder une réelle dimension humaine et le conte macabre devient un chef-d'œuvre poétique qui s'inscrit dans la filiation de *Fantasia* et d'*Alice au pays des merveilles*²⁴[...] ». Les figurines Selickiennes décrivent, par leurs mouvements et les variations d'expressions, le changement et l'évolution de la mentalité des personnages. Cette technique est encore une fois améliorée dans la représentation de *Coraline*, notamment en y ajoutant des modifications numériques pour amplifier la sensation d'authenticité des émotions à l'image comme l'explique Henry Selick dans une interview donnée quelques mois après la sortie du film :

L'autre stratégie concernait les visages interchangeableables. Les visages étaient divisés en deux parties : le front et le reste du visage sous les coins des yeux et l'arête du nez. Les coutures ont été supprimées numériquement en post-production à l'aide de Shake (un logiciel similaire à After Effects). Comment ils ont réussi à faire cela et à maintenir l'effet stéréoscopique, je n'en ai aucune idée²⁵.

Grâce à ces rectifications numériques, la fluidité des expressions de *Coraline* la rapproche de réactions humaines tandis qu'elles l'éloignent de son statut initial d'objet inerte. L'animation des figurines de ce film est marquée par l'emploi de l'animation par ordinateur qui renforce l'idée d'une animation « souple et coulée » évoquée par Patrick Brion pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Ainsi, Marie-Evelyne Leclerc-Chevrier explique dans son mémoire en quoi l'animation par ordinateur permet de gagner du temps, notamment lorsqu'une erreur a été commise durant le tournage :

Comme l'animation par ordinateur fonctionne en “calques” (en “multicouches”), c'est-à-dire que l'animateur ajoute couche après couche des informations, de nouvelles formes, de nouvelles couleurs sur son image virtuelle, il est donc possible pour l'animateur de ne modifier qu'une partie (qu'une couche) de l'image. Comme tout est enregistré virtuellement, il peut voir immédiatement le résultat de ses modifications²⁶.

24 Brion Patrick, *op. cit.*

25 Sven, « Coraline puppet technology - with photos ! », *The Scarlet Letters* (blog), 8 février 2009, [En ligne : http://www.scarletstarstudios.com/blog/archives/2009/02/coraline_puppet_technology_with_photos.html], (consulté le 7 février 2021), (Ma traduction ; Texte original : « The other strategy was snap-on faces. Faces were divided into two parts : the forehead, and the rest of the face below the corners of the eyes and bridge of the nose. Seams were removed digitally in post-production using Shake (a software similar to After-effects). How they managed to do this and maintain the stereoscopic effect, I have no idea »).

26 Leclerc-Chevrier Marie-Evelyne, *op. cit.*, p. 21.

De ce fait, les modalités de création des figurines, des décors et des visages modulables sont adaptées en fonction des ajustements numériques réalisés en post-production après le tournage image par image effectué en studio. De ce postulat technique, il est possible d'établir l'idée que les figurines d'Henry Selick sont malléables au point de pouvoir retranscrire une très large gamme d'expressions, allant de la surprise pour Coraline lors de son entrée dans l'autre monde, à l'émerveillement pour Jack, ou encore la peur pour James lorsqu'il pénètre dans la pêche. Cette variété permet également de retranscrire le changement radical de la personnalité des trois protagonistes entre le début et la fin du film.

La caractérisation des figurines passe également par leur aspect physique, notamment afin de les ancrer dans le monde de l'enfance avec l'uniforme d'écolier pour Coraline et James et le costume du Père Noël pour Jack. Lauren Boumaroun, conceptrice de figurines, décrit dans le « Journal du cinéma et des médias » quelle était l'implication du réalisateur dans les costumes du film *Coraline* :

Lors de la préproduction sur *Coraline*, Henry Selick avait tellement de mal à décider des costumes qu'il a demandé aux fabricants de marionnettes de les faire nues. C'est rarement ainsi que fonctionne la conception des personnages et le processus de fabrication selon Meyer [Directrice du pôle marionnettes], à qui l'on a rapidement demandé d'intervenir et d'aider à la conception²⁷ [...].

Ainsi, Coraline commence l'aventure avec un imperméable et des bottes jaunes, marquant le fait qu'elle peut résister aux éléments et aux chemins boueux qu'elle emprunte pour explorer les alentours du Pink Palace. Ce faisant, le réalisateur construit l'image d'une jeune fille qui n'a pas peur de se salir et de s'aventurer dans des environnements hostiles lorsqu'elle recherche seule le puits sans fond. Ces vêtements tout-terrain sont remplacés, dans l'autre monde, par un pull de laine bleue constellé d'étoiles argentées, d'un pantalon de velours noir et de bottines bleues à talons. Paradoxalement, dans ce monde symbolisant l'univers de l'enfance, elle porte une tenue plus féminine que les vêtements de pluie supportant les taches et autres déchirures. Cela renforce l'intérêt dont elle fait l'objet dans cet autre monde grâce à cette tenue correspondant parfaitement à ses goûts, tandis que dans son

27 Boumaroun Lauren, « Costume Designer / Tout : Identités hybrides dans la production d'animation », *Le Journal du Cinéma et des Médias*, Presses Universitaire de l'État de Wayne, vol. 59, n° 1, Printemps 2018, p. 23 |En ligne : <https://muse-jhu-edu.distant.bu.univ-rennes2.fr/article/705686>], (consulté le 17 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « During pre-production on *Coraline*, Henry Selick was having such a difficult time deciding on costumes that he had the puppet fabricators make the puppets naked. That is rarely how the character design and fabrication process works according to Meyer, who was soon asked to step up and help with design [...] »).

monde habituel, sa mère ne lui achète que des vêtements ternes requis pour l'école. Toutefois, malgré le comportement conservateur de sa mère, la jeune fille porte des vêtements aux couleurs vives dans le domaine privé, comme son imperméable jaune poussin par exemple ou encore son pyjama orange. Au-delà de cette question des costumes, dont de nombreuses critiques ont par ailleurs pu relever l'étrangeté, la réception du film a également pu insister sur la bizarrerie des proportions : « Le look même des personnages oscille bien souvent entre le grotesque et l'étrange, avec des proportions bien souvent irréalistes et volontairement démesurées²⁸ ». Cette idée d'éléments démesurés pour accentuer l'étrangeté des décors ou des personnages semble se décliner sous plusieurs axes, notamment dans l'aspect physique des personnages secondaires, qui sera analysé dans le chapitre trois. Du point de vue des personnages principaux, James Trotter, le protagoniste de *James et la pêche géante* incarne véritablement cette transition d'un jeune enfant doté d'une figure au crâne disproportionné.

En effet, James, initialement petit garçon en prises de vues réelles, est dans un premier temps miniaturisé afin de se faufiler dans le tunnel de la pêche, puis transformé en une figurine de plasticine. En ce sens, la taille de sa tête démesurément disproportionnée, symbolise l'importance de la présence de l'imaginaire dans sa vie tout comme l'image qu'il renvoie aux spectateurs. Cela peut également s'expliquer par le fait que son imagination est débordante au point d'être contenue dans une tête dont les dimensions ne sont pas en adéquation avec son corps. Habillé d'une chemise-cravate, d'un blazer et d'un short clair, le jeune garçon s'inscrit dans la mouvance classique des costumes selickiens, marquée par le costume trois pièces de Jack et le pantalon de velours de Coraline. Vanessa Lalo, psychologue clinicienne, traduit cette transition de l'homme à la figurine comme le moyen de figurer le personnage héroïque que James aimerait être dans la vraie vie : « Les figurines et autres poupées sont les bienvenues pour imaginer des histoires et mettre en scène des personnages dans lesquels se reconnaître, car elles se proposent comme support figuratif d'un être vivant inanimé²⁹ ». De plus, cette tenue est plus formelle que les tee-shirts tachés qu'il portait jusqu'à présent. Par ce costume, le jeune garçon est habillé de manière classique parmi les autres personnages de la pêche, qui sont eux aussi parés de leurs plus beaux vêtements. Enfin, cette idée de mise en valeur du jeune garçon se formalise par la première place qu'il occupe au

28 Anonyme, « CORALINE Analyse Score », *brunocoulaismusic* (blog), [En ligne : <https://pope-albinoluciani.wixsite.com/composer/copie-de-vidocq-analyse-score-1>], (consulté le 4 février 2021).

29 Lalo Vanessa, « Des figurines aux avatars », *Le Journal des psychologues*, vol. 299, n° 6, 17 juillet 2012, p. 22.

cours du voyage, notamment en détachant le harpon du requin planté dans la pêche, en combattant les squelettes sous l'eau et enfin en mettant un terme au règne de la peur personnifiée par le rhinocéros. Dans cette position de supériorité, James Trotter n'est plus une figurine aux proportions étranges mais avant tout le héros de son aventure. En ce sens, à mesure que James s'affirme en tant que personnage principal, les insectes deviennent progressivement les spectateurs de son aventure, tandis qu'il arbore de plus en plus d'expressions. En effet, depuis sa transformation en figurine, les expressions de James étaient principalement de l'ordre de la surprise ou de la peur. Au cours de son aventure, le visage de la figurine se modifie notamment par des sourires quand il parvient à trouver de la nourriture pour tout l'équipage ou encore de la colère quand il combat le rhinocéros. En pleine construction, James développe de nouvelles manières d'exprimer le fond de sa pensée, notamment en affrontant sa principale peur. Dans cette histoire marquée par des combats, le jeune garçon ne reste jamais statique, s'inscrivant dans un état constant d'évolution et de développement de sa personnalité. Ce principe s'inscrit dans la technique même de l'animation en *stop motion* pour laquelle le mouvement est nécessaire pour créer la vie :

L'état de dite fixité, tel que présenté par [Pierre] Hébert, est plutôt une sorte de "fixité dynamique ou mobile" du fait que chaque "pose" d'une scène d'animation en volume n'est jamais complètement immobile. Ainsi, la notion de mouvement indéfini me semble enrichie par une tout autre dimension, celle de l'infime perceptible³⁰.

L'idée même de « l'infime perceptible » repose sur la construction identitaire de James et des deux autres protagonistes de ce corpus. En effet, en constant mouvement grâce aux rencontres, aux interactions et aux expériences qu'ils vivent, les personnages développent leur personnalité en fonction de l'autre, et de leur environnement. La figurine de James est soumise à l'aspect classique et ordonné de son uniforme d'écolier tout en laissant entrevoir un débordement d'imagination par la taille démesurée de son crâne. De plus, étant soumise aux changements d'expressions par le procédé des visages interchangeables, la figurine de James incarne la « fixité dynamique » sur laquelle repose l'élaboration continue de sa personnalité.

En résumé, les figurines sont constamment en mouvement soit par leurs déplacements, leurs combats ou leurs réflexions. De cette manière, le réalisateur dépeint le bouillonnement

30 Leclerc-Chevrier Marie-Evelyne, *op. cit.*, p. 43.

de pensées inhérent à l'esprit humain, ici mis en jeu dans l'imaginaire de trois figures enfantines. Comme l'évoque Marie-Evelyne Leclerc-Chevrier quelques paragraphes plus haut : « Les corps se réinventent et “deviennent” autres, ils changent ou devrais-je plutôt dire qu'ils sont en état constant de devenir³¹ ». C'est également le cas de l'esprit et de la personnalité des trois personnages de ce corpus, notion qui est intensifiée et illustrée par l'utilisation de figurines dont la principale propriété est d'être en constant état de devenir. Cette instabilité va marquer les esprits puisque de nombreuses critiques cinématographiques qualifient Selick d'innovateur après *L'Étrange Noël de monsieur Jack* : « Bien loin des standards du genre (Disney, Pixar et Co.), le film d'Henry Selick réinvente les codes du genre et impose un univers riche et singulier dans lequel la beauté côtoie l'étrangeté et la noirceur, un mélange entre rêve et terreur d'une inventivité incroyable³² ». Les figurines d'Henry Selick incarnent la dualité de l'esprit enfantin en pleine construction.

b. La part du monstre dans la caractérisation des figures enfantines selickiennes

Après avoir analysé la représentation physique des personnages, étudions à présent leur caractérisation psychologique. Le cinéma d'Henry Selick et par extension le monde imaginaire qu'il alimente est fondé sur la représentation de figures monstrueuses, qui, chacune à leur manière permet d'explorer la personnalité de chaque protagoniste. Ainsi, à partir de ces postulats, les trois protagonistes vont rencontrer, affronter et vaincre trois monstres, qui sont internes, externes ou des projections de leur propre esprit. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, la facette monstrueuse de la personnalité de Jack est dévoilée au grand jour quand il ne cherche plus à rester dans son rôle de roi d'Halloween et s'arroge la fête de Noël. De cette façon, le personnage ne prend plus en considération les conséquences de ses actes et ne cherche qu'à satisfaire ses envies personnelles. Dans cette même veine, Coraline construit un foyer aimant dans l'autre monde, comme pour développer une figure maternelle qu'elle ne trouve plus dans son quotidien. Toutefois, dans cet imaginaire, l'Autre Mère n'est plus uniquement attentionnée mais devient surprotectrice au point de se transformer, à la fois dans son rapport à Coraline et dans son aspect physique, en un monstre prêt à tout pour garder la petite fille à ses côtés dans son monde. Ainsi, l'imaginaire est un

31 *Ibid.*, p. 57.

32 Anonyme, « CORALINE Analyse Score », *op. cit.*

endroit d'expérience, dans lequel les protagonistes peuvent faire face à leurs peurs et les surpasser. Dans le cas de James Trotter, le jeune garçon affronte ses tantes maltraitantes de retour dans son monde de référence et les expose au jugement de la foule de New York. Situation qui lui offre l'occasion de renforcer sa position afin de mieux condamner les agissements des deux femmes. L'analyse de ces figures monstrueuses permet d'explorer sous un autre angle la personnalité des protagonistes, tout en cernant les peurs et les envies de chaque personnage de ce corpus, mises en jeu dans leur imaginaire respectif.

Le foyer dans lequel vit Coraline s'inscrit dans une mouvance moderne, où elle n'est pas ou peu maternée et est encouragée à s'occuper par elle-même tandis que ses deux parents travaillent conjointement pour éditer un magazine de jardinage. Ainsi, Coraline n'est plus une jeune enfant qu'il faut divertir, mais n'a pas encore les droits d'un personnage plus âgé, tels que sortir sous la pluie par exemple. De leur côté, les deux parents se répartissent les tâches ménagères, l'un s'occupe du repas tandis que l'autre se concentre sur le ménage : « Coraline, on en a parlé cent fois, ton père cuisine, je nettoie, et toi tu restes dans ton coin³³ ! ». La jeune fille est sommée de ne pas interférer dans cette organisation et plus particulièrement de ne rien faire qui pourrait perturber leur programme respectif. Daniel Dagenais, professeur de sociologie, voit dans cette répartition des tâches, l'amorce d'un bouleversement dans le comportement humain : « Il est clair que nous ne savons plus comment nous comporter "en famille" et que la levée du type-idéal moderne orientant les individus que nous sommes laisse place au désarroi et à des conduites parfois aberrantes³⁴ ». Solitaire, Coraline trouve un plaisir indicible dans l'autre monde en devenant le centre de l'attention de l'Autre Mère. Cette dernière construit l'image d'un foyer plus traditionnel, voire stéréotypé. Ainsi, elle s'occupe du ménage, prépare les repas tandis que son mari travaille pour rapporter de l'argent au foyer. Or, quand l'Autre Mère se transforme en une figure manipulatrice, elle n'est plus une mère aimante mais un monstre affamé. Pour Gilles Menegaldo, professeur de littérature et de cinéma, le monstre n'est qu'une projection de l'esprit, une expérience mentale : « Le monstre est justement un complément, ce qui s' imagine et s'expérimente hors de soi, aux limites de la rationalité³⁵. ». Dans cet imaginaire, Henry Selick démystifie et transforme la figure maternelle classique en un modèle monstrueux, autoritaire et cherchant à garder son enfant

33 *Coraline*, (Henry Selick, 2009), 00 :14 :10.

34 Dagenais Daniel, *Chapitre VII. Signification des transformations contemporaines de la famille*, Rennes:Presses universitaires de Rennes, 2000 [En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pur.24098>], (consulté le 25 février 2021).

35 Chassay Jean-François, Machinal Hélène et Marrache-Gouraud Myriam (dir.), Menegaldo Gilles, *Signatures du monstre*, Rennes :Presses Universitaires de Rennes, 2017, p. 213.

sous son joug pendant que le père ne fait que répondre à ses ordres. Cette citation permet également d'établir le personnage de l'Autre Mère comme projection imaginaire de Coraline, expérimentant une figure maternelle à l'extrême opposé de sa véritable mère. Face à cette transformation malveillante, Coraline souhaite retrouver la liberté qu'elle détenait dans son foyer initial. De plus, cela démontre l'évolution de la protagoniste, qui ne s'enfonce plus dans la nostalgie de l'enfance et de la protection maternelle, mais au contraire, adopte une position plus mature, responsable et digne de la confiance accordée par ses parents biologiques. Pour résumer, le monstre de *Coraline* est incarné par un personnage maternaliste, qui doit être vaincu pour grandir notamment en se dégageant du joug d'un adulte pour progressivement en devenir soi-même un. Par ce processus d'individualisation, Coraline perçoit les bienfaits de la responsabilisation dont elle fait l'objet dans le monde des adultes, qui étaient perçus comme déplaisants par le passé.

La monstruosité n'est pas uniquement une manière de construire des combats et des antagonismes pour le personnage principal. Cette caractéristique permet également d'apporter de la matière aux personnages, de prouver qu'ils existent entre le bien et le mal, qu'ils occupent une position définie entre ces deux extrêmes. L'auteure Maddalena Mazzocut-Mis décrit la monstruosité comme une facette de la personnalité d'un personnage :

La monstruosité n'est pas un élément qui désagrège, au contraire, elle devient un principe d'identification et de reconnaissance. La reconnaissance, aussi bien de sa propre monstruosité que de celle de l'autre, est la condition permettant au personnage de ne pas se désagréger dans une sorte de schizophrénie qui l'amènerait à se dissoudre³⁶.

Coraline perçoit la monstruosité de l'Autre Mère d'abord d'un point de vue physique, par la présence de boutons à la place de ses yeux mais aussi de comportements anormaux pour sa véritable mère, comme cuisiner par exemple. D'un autre côté, la monstruosité de *James et la pêche géante* réside dans la constitution d'un duo malveillant composé par les deux tantes du protagoniste. Ces deux femmes humilient et maltraitent le jeune garçon, ce qui le contraint à s'enfuir de ce monde grâce à son imaginaire. Dans cette histoire, Road Dahl suivi par Henry Selick, décrivent le mal-être d'un jeune garçon qui n'a plus de repères familiaux stables et qui doit surmonter le deuil de ses parents à l'appui de son imaginaire. Les deux auteurs dépeignent les peurs d'un jeune garçon. Dans une littérature que la Masterante,

36 Mazzocut-Mis Maddalena, *Le monstre, l'anomalie et le difforme dans la nature et dans l'art*, Berne :Peter Lang, 2020, p. 82.

Amira Gasmi, définit dans son mémoire comme gothique : « C'est, après tout, l'un des motifs principaux de la littérature gothique : faire écho à notre société en se servant des peurs ancrées en nous³⁷ ». De plus, en faisant écho à la société des années 1960, époque de Roald Dahl, cette histoire s'inscrit également dans une dénonciation des abus subis par le jeune James : « Maintes histoires se focalisent sur l'antipathie ressentie par le jeune protagoniste à l'endroit des "grandes" personnes, dans leur ensemble, et il ne se lasse pas de dénoncer avec tristesse et amertume leurs terribles carences³⁸ ». Cette idée de dénonciation du monstre se retrouve dans l'avant dernière séquence du film, lorsque James relate aux habitants de New-York les horreurs commises par ses tantes durant leur tutelle. Les adultes qui l'écoutent l'encouragent dans sa démarche en traitant les deux femmes de monstres, renforçant ainsi la position de victime de James. De plus, considérant la prise de position de ces adultes en faveur du jeune garçon afin de le défendre, cela majore la monstruosité de ces deux femmes et non des adultes en général. Henry Selick construit d'abord un univers monstrueux et rabaissant pour James avant de terminer l'histoire sur une conception plus saine de la famille qu'il compose avec les insectes, ancrant à cette occasion la dimension apaisante de l'imaginaire du protagoniste.

Selon la définition de Maddalena Mazzocut-Mis mentionnée précédemment, Jack Skellington est, pour sa part, un personnage qui se dissout dans une forme de schizophrénie car il ne prend pas conscience de sa propre monstruosité durant la préparation de Noël. D'ailleurs, le protagoniste agit intrinsèquement en roi de la peur modifiant la normalité et la routine installées de longue date dans la ville d'Halloween en y créant un nouvel événement. Se faisant, les actions monstrueuses de Jack en kidnappant le Père Noël et en transformant Noël en une fête cauchemardesque, sont un rebond d'anormalité dans le quotidien monotone du roi d'Halloween. Maddalena Mazzocut-Mis complète sa notion de monstruosité par l'idée que l'insolite et l'anormal sont des moyens de structurer la réalité :

L'insolite, l'anormal ne sont plus l'expression de l'irrationnel ou de l'arbitraire, ils sont plutôt des principes vitaux qui, à travers un processus incessant de composition et de recomposition, structurent la réalité, l'adaptant à des conditions toujours changeantes, et la mettant à l'abri des formes d'immobilité peu fiables et stériles. Le monstre ne se heurte pas à l'humain et au normal, il en est partie

37 Gasmi Amira, « Entre l'humain et le monstre : aux frontières du néogothique », *Mémoire de Sciences de l'Homme et Société*, Université Grenoble-Alpes, 2018, p. 8.

38 Ottevaere-van Praag Ganna, « L'adulte vu par l'enfant et l'adolescent dans les récits pour la jeunesse postérieurs à 1960 », *Enfance*, vol. 41, n° 3, 1988, p. 124 [En ligne : <https://doi.org/10.3406/enfan.1988.2160>], (consulté le 2 mars 2021).

intégrante ; il n'est pas une défaite de la nature, mais une manifestation du pouvoir vital des corps vivants. Il est la vie elle-même qui pulse et se transforme³⁹.

Le personnage de Jack Skellington est véritablement construit comme l'incarnation de l'anormalité dans son monde, puisqu'il est à l'origine de tous les bouleversements qui s'enchaînent tout au long du film. C'est d'ailleurs l'essence même du caractère monstrueux de ce personnage considérant qu'il ne s'intéresse pas aux conséquences de ses actes. En créant une version hybride d'Halloween et de Noël, Henry Selick présente un personnage qui se refuse à « des formes d'immobilité peu fiables et stériles ». Ironiquement, en faisant cela, Jack est un être anormal et monstrueux dans la ville de Noël en détruisant l'organisation de la fête. Cependant, il est considéré comme insolite par ses concitoyens qui lui obéissent par habitude et ont confiance dans les projets menés par le squelette au fil des années. Ainsi, dans la ville d'Halloween, il n'est jamais mis face à sa propre monstruosité, ce qui amplifie l'échec de son entreprise lorsqu'il démarre sa tournée de Noël. A l'inverse, il est même encouragé à renforcer son comportement d'enfant turbulent et autoritaire, notamment lors de la confection des cadeaux, période durant laquelle les habitants de la ville d'Halloween continuent de chanter les louanges de Jack alors qu'il est en train de les mener à la catastrophe. Les humains prennent cet acte comme un acte de guerre et réagissent comme tel en employant les armes lourdes pour arrêter le monstre qui saccage la fête de Noël par des cadeaux effrayants. Contrairement aux deux autres personnages, Jack Skellington est le seul protagoniste à mettre en œuvre ses envies, au risque d'empiéter sur la liberté des autres. Ces agissements immatures, s'inscrivent dans l'image d'un personnage déconnecté de la réalité, comme un enfant qui ne comprend pas les enjeux et les conséquences de ses actes. Toutefois, du fait de sa position respectée dans son monde, le comportement juvénile voire infantile de Jack est dangereux pour lui-même comme pour son entourage puisqu'il ne perçoit pas le malheur qu'il déclenche autour de lui. Le fait qu'il assume sa part de monstruosité à la fin du film, appréciant même la peur qu'il cause est en opposition avec la personnalité de James et Coraline plus discrète. Cela peut s'expliquer par le fait qu'ils sont encore en phase de construction de leur personnalité, en pleine transition vers un comportement justement plus assumé notamment lorsqu'ils refusent de subir l'autorité malveillante d'un autre personnage, l'Autre Mère pour Coraline et les tantes pour James. À l'inverse, Jack est un personnage plus

39 Mazzocut-Mis Maddalena, *op. cit.*, p. 170.

âgé, dont le but est d’effrayer les autres pour son plaisir. De ce fait, la monstruosité fait partie intégrante de son personnage.

Enfin, la part de monstruosité n’est pas uniquement l’une des facettes des protagonistes, mais aussi une forme de miroir mettant en scène les opposés comme l’explique Maddalena Mazzocut-Mis :

Le corps monstrueux n'est pas séparé du reste du monde, il n'est pas enfermé dans sa singularité [...] Il est en quelque sorte un miroir de concentration, comme le dira Hugo à propos du drame, qui condense les pôles opposés de la nature : la régularité et la métamorphose, l'immobilisme et le changement. Vêtu de ce nouvel habit, le monstre devient un instrument heuristique indispensable, à mi-chemin entre un objet scientifique et une catégorie métaphysique⁴⁰.

Jack, James et Coraline supportent difficilement leur propre monstruosité et encore moins celle des autres, ce qui explique l’évasion des protagonistes dans un monde imaginaire correspondant à leurs besoins respectifs. Henry Selick emploie la part monstrueuse de ces personnages pour alimenter les étapes d’évolution des protagonistes, leur permettant de grandir, afin de contrôler, par la suite, la part de monstruosité inhérente à leur personnalité.

c. Le conte initiatique comme vecteur de la représentation de l’enfant

L’adaptation au cinéma des trois œuvres originales de ce corpus implique des modifications au niveau de l’histoire, en ajoutant ou en enlevant des personnages, mais aussi en ajustant les procédés narratifs mis en œuvre. Henry Selick construit trois histoires en les adaptant de sorte que l’animation en *stop motion* trouve son utilité mais soit aussi porteuse de sens. De ce fait, *Coraline* et *James et la pêche géante* sont les deux films qui sont les plus particulièrement concernés en raison de la particularité de la 3D dans le premier cas, et de la combinaison de la prise de vues réelles avec l’animation dans le second cas. L’adaptation du poème de Tim Burton relève d’un travail collaboratif entre l’auteur, le réalisateur, le compositeur et les équipes techniques, ce qui explique que ce film se prête moins facilement à l’analyse de l’imaginaire enfantin du fait d’une adaptation plus logique et avec moins de contraintes. Les modifications apportées aux diégèses et à leur représentation transforment

40 *Ibid.*, p. 57.

l'aventure imaginaire de Coraline et James, ce qui va créer une disparité avec le voyage formateur de l'œuvre originale. Henry Selick développe l'image d'un imaginaire décrit par un autre auteur, et y instille sa propre vision de l'enfance. Pour ce faire, le réalisateur met en scène la perception étrange et décalée de cet autre monde par le biais d'éléments techniques, numériques et visuels. En ce sens, son travail apporte une nouvelle manière de voir l'univers imaginaire de James et Coraline par rapport aux œuvres littéraires dont ils proviennent.

Afin de retranscrire le plus fidèlement le sentiment de malaise des deux protagonistes, Henry Selick adapte les interactions, les décors et la manière dont ils sont perçus en fonction du médium qu'il utilise. En l'occurrence, dans le cas de *Coraline*, l'auteur initial établit un lien entre les pensées de la jeune fille et son lecteur, par le biais d'une description très précise de ce qu'elle voit, mais aussi de ce qu'elle ressent grâce à une voix intérieure. Or, afin d'éviter de représenter de très longs monologues conduits par Coraline, Henry Selick construit le personnage de Wybie, ou Patbie, en français pour verbaliser l'étrangeté de l'environnement que la jeune fille découvre :

Pour Coraline, [Neil Gaiman] avait une confiance aveugle en Henry Selick : "Quand j'ai lu sa première version du scénario, je lui ai dit qu'il était encore trop près du roman, qu'il pouvait prendre plus de liberté avec mon texte." Ainsi est apparu Wybie [...] "Dans le livre, Coraline est toujours seule et on pénètre dans ses pensées. Pour rendre ça au cinéma, il aurait fallu qu'elle se parle à elle-même ou qu'on utilise une narration. Il était plus efficace de lui donner un interlocuteur⁴¹.

De ce fait, Patbie devient le miroir de la pensée de Coraline, il est le vecteur de ses interrogations vis-à-vis de ce qui l'entoure ou l'inquiète notamment dans l'autre monde. Quelques jours avant l'interview de Neil Gaiman, Henry Selick était interrogé sur le déroulé de leur collaboration. Sa perception rejoint celle de l'auteur original, puisqu'il évoque une liberté sans faille pour construire son histoire : « Mais globalement il [Neil Gaiman] partait du principe que "J'ai mon livre, tu as ton film. Voyons voir ce que tu peux faire"⁴² ». De cette collaboration fructueuse est né un univers coloré, dans lequel les personnages secondaires représentent la première liberté narrative prise par le réalisateur. Ainsi, les personnages de

41 Sarfati Sonia, « Neil Gaiman: le fabuleux destin de Coraline Jones », *La Presse*, 7 février 2009 [En ligne : <https://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/entrevues/201207/17/01-4551962-neil-gaiman-le-fabuleux-destin-de-coraline-jones.php>], (consulté le 4 février 2021).

42 Capone, « Capone Talks with CORALINE Director and Wizard Master Henry Selick !!! », *Aint It Cool News*, 2 février 2009, [En ligne : <http://legacy.aintitcool.com/node/39977>] ; (consulté le 9 avril 2021), (Ma traduction ; Texte original : « But mostly he was like, "I've got my book; you've got your movie. Let's see what you can do" »).

Gaiman sont introvertis, portent des vêtements sombres, gardent leurs vies personnelles secrètes et ne parlent que pour exprimer leurs pensées à voix haute. Pour démontrer les modifications apportées par Henry Selick sur les textes originaux, il est important de noter qu'il entre en opposition avec la caractérisation sombre voire dangereuse portée par les personnages secondaires de Gaiman. En effet, le réalisateur joue sur les sensations, les ressentis et non sur des représentations plus fines des personnages. C'est pourquoi les personnages secondaires de Gaiman et de Selick sont mis en parallèle afin de mettre en lumière le fait que le réalisateur ne joue pas sur la peur qu'ils suscitent mais plutôt sur l'inquiétude qu'ils génèrent, à l'appui de détails insolites qui les caractérisent. À l'inverse de Gaiman, les personnages d'Henry Selick sont extravagants et expressifs, renforçant l'étrangeté de ces personnages symbolisée, par exemple, par les parents de Coraline, qui sont nettement plus sobres en comparaison. Continuellement en mouvement, Monsieur Bobinsky ne cesse de démontrer ses capacités physiques en quittant et en entrant dans le cadre de manière aléatoire. Ses figures de gymnastique sont d'autant plus impressionnantes que les proportions de son corps ne sont pas en adéquation avec son agilité puisque ses très longues et fines jambes supportent un buste proéminent. De leur côté, les sœurs Spink et Forcible sont disproportionnées puisqu'elles sont engoncées dans des corsets censés mettre en valeur des poitrines généreuses. Le fait de créer des personnages à l'allure insolite permet à Henry Selick de faciliter l'entrée dans la diégèse décalée de *Coraline* par rapport au monde réel. Ce décalage est également présent dans la figure du Chat, qui est un référentiel de sagesse dans les deux versions de l'histoire. Toutefois, dans le livre, l'animal s'adonne joyeusement à ses instincts de chasse alors que le personnage de cinéma s'y résout uniquement pour aider la jeune fille dans sa quête. Cette idée de présenter un film avec une histoire plus douce et moins effrayante permet à Henry Selick de construire un imaginaire coloré, dans lequel les décors d'animation déclenchent l'étrangeté de l'histoire. Ainsi, l'utilisation de l'animation en *stop motion* trouve son sens dans la formulation d'un univers idéalisé selon Coraline, d'un monde dans lequel elle retourne à un âge où elle est accompagnée et tutorée. Toutefois, ce sont ces mêmes conditions qui vont l'amener à reconsidérer l'image du monde réel dont elle provient puisqu'ayant grandi, elle ne supporte plus l'infantilisation et souhaite retrouver les libertés qui lui ont été progressivement accordées au cours de son évolution et de son développement.

Faute d'éléments visuels pour justifier le sentiment de malaise de la protagoniste, Neil Gaiman déroule le raisonnement logique que Coraline formule dans son esprit afin de mettre en lumière les rouages de cet univers. De plus, l'auteur, par de nombreux pièges, renforce la pression imposée par l'Autre Mère. C'est notamment le cas lorsqu'elle est enfermée dans la cave de l'autre Pink Palace avec l'autre père, transformée en une gigantesque masse gluante chargée d'absorber Coraline afin qu'elle perde le jeu contre l'Autre Mère. Dans cette même veine horrifique, l'auteur dépeint la frontière séparant les deux mondes comme un passage angoissant, presque abandonné : « Le couloir est sombre, sent le renfermé et n'est pas accueillant. La petite fille exprime de l'inquiétude à s'y engager. Intimidée, "le couloir avait quelque chose de très familier"⁴³ ». De son côté, Henry Selick insuffle ce même sentiment de gêne vis à vis de l'autre monde, comme un retour dans une enfance décalée, à travers les yeux d'un autre enfant tel que le décrit le journaliste, Thomas Sotinel :

Henry Selick ne se sert pas de la vision stéréoscopique pour nous offrir un énième tour de montagnes russes virtuelles. En mettant ces lunettes, le spectateur ne voit pas seulement le monde en trois dimensions, il le découvre à travers les yeux d'un enfant. C'est tout le contraire d'une visite à un lieu jadis familier que l'on trouve plus petit que dans le souvenir. L'univers redevient immense et inconnu⁴⁴.

Par cette citation, Thomas Sotinel rappelle l'importance de la technique utilisée par le réalisateur pour rendre compte de l'angoisse de la jeune fille. En effet, dans son film, Henry Selick construit un univers immersif, au sens où le spectateur est réellement aux côtés de Coraline pour découvrir un environnement qu'elle connaît, sans pour autant le reconnaître. La première séquence de découverte de l'autre monde exemplarise cette idée avec l'architecture de l'autre Pink Palace qui s'avère être semblable à l'originale mais présente de petits détails différents à l'instar de l'expression qu'arbore le petit garçon dans le tableau du salon. En ce sens, l'autre monde incarne véritablement la notion d'« inquiétante étrangeté » d'un monde imaginaire, qui est à la fois identique et différent. Grâce à ces très légers détails, l'univers parallèle de la version filmique de *Coraline* est dérangent parce qu'il provoque une sensation de déjà-vu. D'un environnement connu, sans pour autant être reconnaissable. C'est sur ces points de détails, pris isolément, qui ne semblent pas troublants, que s'installe une inquiétude car mis les uns à la suite des autres, l'autre monde devient angoissant alors même qu'il ne

43 Gaiman Neil, *Coraline*, Paris, Harper Collins, 2002, p. 37.

44 Sotinel Thomas, « "Coraline" : les aventures d'une exquise chipie dans un monde parallèle », *Le Monde*, 16 juin 2009 [En ligne : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/06/09/coraline-les-aventures-d-une-exquise-chipie-dans-un-monde-parallele_1204714_3476.html], (consulté le 4 février 2021).

représente rien de réellement dangereux. C'est en ce sens que le film s'oppose au conte de Neil Gaiman, ce dernier cherche à provoquer le malaise par des disparités flagrantes entre les mondes, mais aussi par le comportement méfiant de la protagoniste, posant ainsi clairement le fait que Coraline n'est pas tombée dans le piège de l'Autre Mère. C'est la raison pour laquelle, les modifications du réalisateur sont déterminantes pour dépeindre la personnalité de Coraline en pleine construction. En effet, elle n'est pas sortie de l'enfance car elle s'abandonne complètement aux attentions de l'Autre Mère. Néanmoins, mise devant le fait accompli, elle réalise que celle-ci n'est pas bienveillante, voire même dangereuse. Contrairement à Neil Gaiman pour qui le caractère de Coraline était déjà établi et affirmé dès le début de l'histoire, la personnalité de la version animée de Coraline se construit au cours de l'aventure et du combat contre l'Autre Mère, qui incarne une enfance surprotégée tandis que Coraline trouve progressivement des aspects positifs à être responsabilisée et autonome. Le psychologue Persson Sariols rappelle dans un article de la revue « *Enfances psy* » en quoi les univers imaginaires construisent un pont entre le monde adulte et le monde enfantin : « Dans la littérature et le cinéma récent, l'appel à ce monde imaginaire monstrueux qui s'assimile souvent à l'enfance, joue à transgresser les distinctions entre adultes et enfants pour mieux souligner certaines problématiques en provoquant souvent la crainte et l'inquiétude⁴⁵ ». Par ses transformations, Henry Selick développe un imaginaire dérangeant qui trahit l'instabilité inhérente à la phase de construction identitaire du personnage principal. Les deux auteurs ont leur propre manière de percevoir le processus d'évolution de l'enfant et ont chacun un médium différent et une présentation qui joue sur la description pour l'un et la perception pour l'autre afin d'en faire la restitution à leur audience. Ils décryptent l'un par des mots, l'autre par des images, la manière dont Coraline trouve des réponses dans son imaginaire qui l'éclairent sur son besoin d'être maternée mais aussi son envie d'indépendance concernant la transition qu'elle entame, de l'enfance à l'adolescence.

Par comparaison, *James et la pêche géante*, est une œuvre adaptée bien moins librement que *Coraline*. En effet, les modifications sont relatives à des obligations techniques en raison du changement de médium et non par choix artistiques. Toutefois, ces modifications apportent une nouvelle image du processus de transition de James par rapport à la version écrite, notamment en mettant en tension un univers réel mais à l'aspect factice, en prises de vues réelles, et un univers imaginaire capturé en *stop motion*. Comme à son habitude,

45 Persson Deerie Sariols, « L'enfant monstre, le monstre enfant », *Enfances Psy*, vol. 51, n° 2, 2011, p. 27.

quelques mois après la sortie de son film, Henry Selick évoque cette nouvelle aventure imaginaire dans une interview : « Roald Dahl a écrit le livre au début des années soixante. J'ai décidé de le situer plus dans le passé, parce que je trouvais l'époque plus appropriée pour encore considérer New York comme la ville où les rêves se réalisent⁴⁶ ». Par cette simple modification d'époque, Henry Selick ancre d'ores et déjà le voyage de James Trotter dans un monde relevant du rêve, en l'occurrence celui du rêve américain. La poursuite de ce rêve amorcée par le père du jeune garçon dans la séquence introductive du film, dénote les ambitions d'évolution de James, qui souhaite à la fois changer d'environnement familial, mais aussi grandir suffisamment pour voyager par lui-même. De ce fait, le voyage que James entame dans son imaginaire n'est que la suite logique à ces deux idées puisque dans cette aventure, le jeune garçon peut s'échapper de ce monde et espérer une amélioration de son statut social et familial. Avant d'investir cet univers parallèle, il est d'ailleurs important de relever la dimension factice de l'univers en prise de vues réelles dans lequel James évolue avant de s'en échapper. En effet, cette maison isolée sur une immense butte surplombant un océan ressemble à la conception raréfiée d'un jardin et d'une maison dessinés par un enfant. Comme pour amplifier la sensation de superficialité de ce lieu, les deux tantes, parfaitement apprêtées, simulent l'heure du thé dans un salon de jardin, formant la seule note de couleurs des lieux noircis par le soleil. La présentation, les angles de prise de vues et le manque de profondeur de champ accentuent l'impression d'un plateau de tournage, comme dans le cadre d'une maquette d'animation, où les personnages se trouvent placés. L'artificialité de cette scène semble annoncer l'entrée dans un univers parallèle encore plus en décalage avec cette réalité. En créant un univers peu réaliste comme environnement de base à l'histoire, Henry Selick renforce l'opposition entre le monde d'origine et le monde fantasmé de James tout en nous plaçant d'ores et déjà sur un plan imaginaire.

L'élément qui va servir de pivot entre ce monde factice et le monde imaginaire est l'une des premières scènes lorsque James pénètre dans la pêche, et se découvre sous la forme d'une figurine. Grâce à cette séquence, le réalisateur semble justifier le passage d'un monde à l'autre, notamment par l'aspect visuel du personnage principal. En effet, son immense tête, est présentée quelques lignes plus haut comme étant l'image d'une imagination débordante. Or, ce n'est pas véritablement l'aspect visuel du personnage qui est intéressant dans ce sous

46 Gordie, « Henry Selick parle de James et de sa grosse pêche », *Tim-Burton.net* (blog), 23 octobre 1996 (En ligne : <http://www.tim-burton.net/1996/10/henry-selick-parle-de-james-et-de-sa-grosse-peche/>), (consulté le 4 février 2021).

chapitre, mais plutôt la manière dont il aperçoit son propre reflet pour la première fois. Dans son monde d'origine, James n'a pas de miroir, et son reflet n'a jamais été montré à la caméra. En ce sens, quand la Coccinelle lui présente un miroir de poche pour qu'il prenne conscience à la fois de sa taille, mais aussi de son aspect « non-humain », le personnage est à la fois choqué et intrigué. Ironiquement, ce miroir agit comme une lunette, puisque le spectateur perçoit ce que l'enfant voit dans le verre. C'est d'ailleurs cette explication qui peut justifier toute la suite de cette aventure, l'univers imaginaire existe puisque le spectateur voit ce que le personnage voit dans son esprit. La pêche, les insectes comme le rhinocéros ne sont que des images derrière les yeux du protagoniste. Cette théorie rejoint l'idée de Thomas Sotinel quand il parle de la vue stéréoscopique dans *Coraline*. Grâce à ces quelques secondes durant lesquelles James observe son reflet, son image dans le miroir, le spectateur partage la même vision que le jeune garçon. Cette idée se retrouve notamment dans l'aspect du visage du petit garçon, dont les caractéristiques ressemblent à celles de la Coccinelle (cf Illustration 2). En effet, ils ont les mêmes petits yeux noirs, enfoncés, et les mêmes traits du visage.



Illustration 2 : James découvre son nouveau visage sous la forme d'une figurine dans James et la pêche géante (Henry Selick, 1996) à 0.21.12

Cette hypothèse permet également de justifier la dimension étrange et inquiétante de ce film comme des deux autres finalement. Le spectateur assiste à la transition de trois personnages si l'on inclut Jack dans le processus réflexif, qui quittent leur univers connu, le

monde de l'enfance, pour découvrir un univers inconnu, l'adolescence et/ou l'âge adulte. En ce sens, deux univers sont combinés dans un même espace mental, sans réelle distinction. De plus, la concomitance de ces deux états, enfant et adulte ou adolescent dans ce cas précis, est également visible d'un point de vue technique, à l'image tandis que Roald Dahl ne pouvait décrire cela que par les mots. C'est la raison pour laquelle l'œuvre d'Henry Selick apporte un autre regard au voyage de James Trotter, la transition de la petite enfance à la « grande enfance », est littéralement représentée par la transition entre la prise de vues réelles et le monde animé en *stop motion*. Toutefois, quelques petits ajustements ont été nécessaires d'un point de vue technique, ce qui explique les différences entre l'œuvre filmique et littéraire, qui ne peuvent se justifier d'un point de vue narratif. En l'occurrence, Henry Selick tisse un lien entre réalité et imaginaire, comme un fil rouge entre les deux univers, grâce à l'antagoniste incarné par le rhinocéros : « J'ai dû supprimer une séquence entière du livre : celle des hommes des nuages qui lancent des éclairs. Je n'ai pas pu la résoudre techniquement. Je les ai remplacés par le rhinocéros qui hante James⁴⁷ ». Ainsi, ce rhinocéros symbolise le deuil de ses parents. L'animal qu'il ne parvient pas à affronter et de fait, l'empêche de surpasser la tristesse qui l'habite. En utilisant un animal comme ultime barrière entre le monde imaginaire et le monde réel, Henry Selick ajoute un élément étrange, un élément insolite dans l'aventure du jeune garçon. Par ce biais, le réalisateur amplifie la dimension onirique de ce voyage introspectif, mais aussi la notion de décalage de cet espace mental dans lequel le jeune garçon construit sa perception de la réalité.

Comme l'affirme Thomas Sotinel les techniques numériques utilisées par Henry Selick pour retranscrire le point de vue des protagonistes participent à créer un sentiment d'étrangeté. Que ce soit dans *Coraline* ou dans *James et la pêche géante*, le réalisateur offre une représentation différente de celles de leurs auteurs originaux, tout en apportant sa particularité, notamment au travers de la technique du *stop motion*. Par l'artificialité du monde originel de James et la mise en abyme de la perception du garçon dans le monde animé, Henry Selick développe l'idée que les actions de ce deuxième monde, ne se déroulent que dans l'infinité de l'imagination du personnage. D'un autre côté, en présentant une jeune fille crédule au début de l'aventure, qui ne s'inquiète pas des nuances entre les deux mondes qu'elle visite, le réalisateur développe une personnalité plus introvertie, plus timide et sage

47 *Ibid.*

que celle de Neil Gaiman. Dans les deux cas, les personnages principaux et secondaires, comme les décors n'ont rien à voir avec les versions originales. C'est la raison pour laquelle ces œuvres ne sont pas tant des adaptations qu'une ré-imagination des codes visuels de la peur que suscite la transition d'une période de vie à la suivante. C'est d'ailleurs sous l'angle d'une transition d'un âge à l'autre que le sous chapitre suivant se développe. Grâce aux concepts psychanalytiques des étapes de l'évolution de l'enfant, il sera possible de définir comment Henry Selick fait grandir ses personnages en les confrontant à leur propre imaginaire.

Chapitre 2 : Une boucle labyrinthique des trois âges de l'enfance

D'un point de vue chronologique, ce corpus commence avec *L'Étrange Noël de monsieur Jack* dans lequel un adulte se comporte de manière égoïste, tel un enfant. C'est pourquoi ce chapitre associe les idées de cycle et de boucle, puisque les comportements des trois protagonistes de ce corpus se rejoignent dans leur manière de voir le monde malgré le fait qu'ils n'aient pas le même âge. Toutefois, cette progression d'âge n'est pas en corrélation avec les dates de production de ces trois films. D'un point de vue physiologique, l'enfance commence avec James, se prolonge dans l'adolescence avec Coraline et se termine avec le retour en enfance et le comportement d'enfant-roi de Jack Skellington. Avant d'entamer l'analyse de l'introspection de ces personnages, il est important de noter que ces trois films s'inscrivent dans une vision de l'enfance récente, tant en ce qui concerne l'aspect mental des personnages que leur perception du monde. Ainsi, Daniel Dagenais, professeur de sociologie explique dans sa théorie des transformations familiales modernes que l'enfant n'est plus considéré comme un enfant dès qu'il peut s'occuper par lui-même : « De la même manière, l'éducation impose aux enfants de finir par ne plus se comporter comme des enfants⁴⁸ ». Dans ces trois films, Henry Selick démontre le cycle de construction identitaire qui fait passer de l'enfance à l'âge adulte avec la nostalgie du passé. C'est ainsi que James prend conscience de son existence d'enfant, Coraline dissocie le monde de l'enfance et le monde des adultes, enfin Jack retourne en enfance pour le plaisir de revivre les sensations de liberté et l'insouciance d'une vie sans responsabilité. Par quels procédés narratifs Henry Selick démontre-t-il l'évolution des protagonistes entre le début et la fin de chacun des films ?

48 Dagenais Daniel, *op. cit.*, p. 47.

a. La place de l'imagination dans la construction de l'enfant

L'âge de James Trotter n'est pas défini précisément au début de *James et la pêche géante*. Néanmoins, le jeune garçon doit être âgé de quatre ou cinq ans puisque son souvenir le plus cher est associé à son quatrième anniversaire. À cet âge, l'enfant construit à la fois son rapport aux autres, avec de nombreux nouveaux contacts sociaux, à l'entrée dans le système scolaire, mais aussi la définition de sa propre personnalité résultant de ces différentes interactions. Corinne Dudoit, psychologue clinicienne, dépeint ces deux éléments en les raccordant à la théorie du développement de son confrère, Henri Wallon :

En psychologie du développement, Wallon, psychologue, situe entre trois et six ans le stade du personnalisme. Ce stade se situe à la charnière de deux phases importantes de la construction de la personnalité : entre la construction et l'achèvement de la personne. Il marque l'avènement de la conscience de soi à travers la conscience personnelle et la conscience sociale. Durant ce stade, trois périodes vont se succéder : la période d'opposition, la période de séduction et la période d'imitation⁴⁹.

Au cours de son aventure, James va s'opposer à ses tantes, avant de séduire les insectes, par ses initiatives, et terminer par imiter sa réalité initiale avant d'en créer une nouvelle version dans le monde fantastique. Andrée Archambault et Michel Venet rappellent que les simulacres de réalité mis en scène par les enfants dans leurs aventures imaginaires ne sont que des imitations de la réalité, à l'exception près qu'elles ne sont pas soumises aux règles habituelles de la société :

Dans le jeu symbolique du "faire semblant", l'enfant imite le réel, mais il peut aussi modifier ses représentations pour répondre à différents besoins de compensation ou d'anticipation. Généralement structuré autour d'un objet, le jeu symbolique, solitaire ou collectif, est une activité réelle de la pensée puisqu'il permet à l'enfant de reconstituer une scène déjà vécue et de la transformer pour se libérer de certaines tensions intérieures "en le libérant des nécessités de l'accommodation" (Piaget, 1972, p. 141)⁵⁰.

Dans l'univers fantastique de *James et la pêche géante*, Henry Selick construit un univers en rapport avec les peurs et les envies de James. Ce dernier est entouré et prend la tête

49 Dudoit Corinne, « Construction identitaire et Estime de soi », *Corinne Duboit* (blog), 14 avril 2015 [En ligne : <http://corinnedudoit.blogspot.com/2015/04/construction-identitaire-estime-de-soi.html>], (consulté le 21 mars 2021).

50 Archambault Andrée et Venet Michel, *op. cit.*, p. 11.

de l'équipage dans le but de vaincre tous les ennemis qu'il affronte. Ainsi, dans cet univers imaginaire, James ne doit pas s'adapter à autrui puisque les personnages sont des productions de son propre esprit. En ce sens, le jeune protagoniste dépasse l'étape de la construction identitaire pour achever et consolider sa perception d'une réalité dont il est le seul responsable. En quoi le voyage introspectif de James trahit-il l'entrée du jeune garçon dans la société actuelle, modifiant ainsi sa perception du monde ?

Colette Laterasse, chercheuse en psychologie de l'enfance, démontre que l'imagination d'un enfant est une manière pour lui d'investir une représentation dont il maîtrise les règles puisqu'il en est l'auteur : « Les premières productions [dessins] témoignent du plaisir d'être en cause, dans l'effet produit par le geste dans la trace de soi. Mais très vite l'enfant investit le dessin dans sa fonction symbolique, pour inventer sa réponse aux mystères de la représentation⁵¹ ». C'est d'ailleurs ce que fait James dans sa chambre quand il dessine un chemin au crayon, sur le carton d'une boîte de céréales. Comme pour faire écho à ce dessin, le jeune garçon s'enfonce dans son imaginaire pour réaliser l'aventure qu'il a dessinée quelques temps auparavant. Cela explique pourquoi cet univers parallèle est en fait un immense terrain de jeu, dans lequel James et d'autres personnages évoluent, naviguent, affrontent des ennemis et traversent de nombreux environnements. En ce sens, son image est différente dans le monde animé puisqu'il est une figurine et qu'il entretient des relations avec des personnages qui ne peuvent habituellement pas s'exprimer, tels que les insectes par exemple. Ces éléments renforcent l'idée que James joue un jeu de rôle dans l'univers fantastique, procédé que Daniel Meiller, professeur d'Université, explique comme une manière de voir le monde à travers les yeux d'autrui pour expérimenter sa propre perception de la réalité :

[...] les jeux de rôle, par exemple ceux où l'enfant d'environ trois ans se réfère à une créature imaginaire, un compagnon imaginaire, [...] lui donne au contraire l'opportunité de simuler la vie mentale d'autrui, de voir le monde à travers les yeux d'autrui, de développer ses compétences sociales⁵².

James, n'ayant pas de relations sociales saines en raison des mauvais traitements infligés par ses tantes construit,sa personnalité en s'appuyant sur des comportements à

51 Laterasse Colette, *La psychologie de l'enfant*, [Édition revue et Augmentée], Toulouse/Milan, Les essentiels Milan, 2014, p. 52.

52 Meiller Daniel, « Harris Paul L. L'imagination chez l'enfant : son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif », *Revue française de pédagogie*, n° 161, 1 décembre 2007, p. 126.

l'opposé de ce qu'il vit au quotidien. Ce faisant, l'imagination est un médium privilégié pour expérimenter une vie normale en communauté. Les insectes sont des personnages aux comportements humains et plus particulièrement matures puisque certains sont parents, tels que la coccinelle, tandis que d'autres sont érudits, comme la sauterelle.

Selon la définition d'Archambault et Venet, le monde fantastique de *James et la pêche géante* résulte d'une distorsion de la réalité, répondant aux impératifs de la structure mentale du protagoniste :

Caractérisée par l'égoïsme infantile, c'est la période où l'imagination occupe le devant de la scène et où, observe Piaget, il y a dissociation entre l'assimilation et l'accommodation. En ce sens, l'assimilation pourrait entraîner une certaine distorsion du réel, celui-ci devant alors se soumettre aux impératifs de la structure mentale, tandis que l'accommodation, qui survient lorsque la pression du réel est trop forte sur cette dernière, consiste précisément à tenir compte de la réalité⁵³.

Tout au long du film, James est progressivement contraint d'assumer la réalité et d'entamer un processus d'accommodation dans son esprit car la menace du rhinocéros, symbolisant le décès de ses parents, est de plus en plus prégnante à l'approche de New York. Pour Patrick Juignet, psychiatre et psychanalyste, l'autonomisation de l'enfant est l'amorce d'une distinction effective entre ce qui relève de l'imaginaire et de la réalité : « Au cours de cette deuxième structuration [l'autonomisation], la distinction de la réalité qui s'était amorcée précédemment prend corps en une fonction "réalitaire" efficace. Cette dernière permet de distinguer la réalité de l'imagination et indique la nécessité de respecter les contraintes de la réalité⁵⁴ ». En l'occurrence, tout au long de l'aventure, James est progressivement devenu autonome en affrontant les ennemis et en trouvant de quoi se nourrir pour lui et son équipage. De ce fait, l'intrusion de la réalité incarnée par le rhinocéros justifie la chute du protagoniste vers la réalité, dans la mesure où il doit maintenant respecter les contraintes de cette dernière, qu'il dissocie correctement de l'imaginaire. La personnalité du jeune garçon est d'autant plus marquée que, de retour sous la forme d'un jeune garçon fait de chair et d'os, il se place en position de supériorité face à ses tantes et aux adultes, démontrant qu'il n'est plus soumis, qu'il n'est plus aussi dépendant qu'avant son voyage introspectif. Corinne Dudoit rappelle que le stade du miroir dans le développement est primordial pour générer ce type d'évolution :

53 Archambault Andrée et Venet Michel, *op. cit.*, p. 10.

54 Juignet Patrick, « Les grandes phases structurantes du psychisme », *Philosophie, science et société*, 2020 [En ligne : <https://philosciences.com/philosophie-et-psychopathologie/psychopathologie-psychiatrie-psychanalyse/447-phases-structurantes-psychisme>], (consulté le 27 novembre 2020).

« Jacques Lacan démontre le rôle important du corps dans la construction de soi et de l'image de soi chez un enfant, notamment par ce qu'il appelle le stade du miroir. C'est à ce moment que l'enfant se découvre comme un individu séparé des autres⁵⁵ ». Par le procédé de deux personnages en miroir, l'un humain, l'autre figurine, Henry Selick construit une image positive du protagoniste grâce à ses victoires dans le monde imaginaire. Ainsi, l'enfant prend à la fois confiance en lui, mais aussi dans les capacités sociales qu'il a développées au cours de son introspection.

Dans cette aventure, James achève la construction de sa personnalité par l'aboutissement de sa conscience personnelle et sociale. De plus, en imitant le réel, le jeune protagoniste parvient à dissocier l'assimilation répondant à son imagination et l'accommodation, respectant les réelles contraintes sociales. Daniel Meilleur traduit l'imagination enfantine comme un exutoire, environnement parfait pour déterminer la perception du monde de l'enfant : « En bref, l'imagination "débordante" de l'enfant s'oppose à l'engagement social, empêche l'analyse de la réalité objective, satisfait les désirs frustrés⁵⁶ ». L'exclusion sociale d'un enfant à l'imagination fertile se retrouve dans les propos de Fabien Lacouture, docteur en histoire de l'art, concernant la perception traditionnelle de l'enfance dans les arts : « C'est précisément le statut (apparemment) naturel et "sauvage" de l'enfant qui en a fait la proie de la projection romantique de la primordialité, de la pureté et de l'intégrité. "Sauvage" ne signifie pas "non formé" (ungebildet), mais "pas encore déformé" (unverbildet)⁵⁷ ». La perception du monde de James évolue à mesure qu'il consolide sa personnalité grâce aux combats et aux rencontres qu'il réalise dans son imagination, l'ancrant progressivement dans la perception de la société moderne.

b. La crise d'adolescence de Coraline

À l'instar de James, Coraline s'enfonce dans un autre monde, à l'image d'un retour en enfance. En effet, cet univers représente la nostalgie d'une époque révolue pour la

55 Dudoit Corinne, *op. cit.*

56 Meiller Daniel, *op. cit.*, p. 126

57 Lacouture Fabien, « Pinocchio et Peter Pan : la tragédie de l'enfance », *Revue trans-européenne de philosophie et arts*, vol. 5, n° 2, 2020, p. 21.

protagoniste, sentiment nécessaire pour traverser l'étape de l'adolescence selon le naturopathe Christopher Vasey : « L'adolescence est le temps des prises de conscience qui sont nécessaires à l'action et celles-ci ont lieu par les profondes réflexions et les rêveries nostalgiques qui envahissent l'adolescent⁵⁸ ». Ainsi, la personnalité de Coraline est instable du fait qu'elle oscille entre deux périodes, l'enfance et l'adolescence. Cette idée, basée sur une théorie d'analyse filmique émise par Yasmine Phan, décrit l'opposition des deux mondes comme une métaphore de l'enfance et de l'adulte :

En effet, la représentation du monde adulte selon l'enfant qu'est encore Coraline est celui d'un monde triste, comme précédemment décrit, et celui de l'enfance ne se constitue que de couleurs et de plaisirs. Ces deux mondes représentent donc métaphoriquement la manière dont Coraline conçoit la vie en tant qu'enfant et en tant qu'adulte⁵⁹.

À partir de ce constat, il est possible d'émettre l'hypothèse que, du fait de la juxtaposition de deux univers construits de la même manière, à quelques détails près, l'évolution de la perception du monde de Coraline est notable à mesure qu'elle avance dans son aventure. Ainsi, durant sa phase de transition au cours de laquelle l'adolescente ne trouve plus d'intérêt à être maternée du fait de l'autonomisation dont elle a pu profiter dans son monde d'origine, amène à une désillusion de l'univers enfantin que représente l'autre monde. Comment Henry Selick démontre l'évolution de Coraline dans sa transition d'une jeune enfant à une adolescente ?

Au cours de son analyse critique, Yasmine Phan prolonge la métaphore des deux univers parallèles, dans l'idée que le monde des adultes est terne et plus particulièrement angoissant à cause de l'image épuisée que ses parents lui renvoient du quotidien : « Coraline entrevoit la vie adulte telle qu'elle voit sa mère : occupée par le travail et soumise aux nécessités financières. Elle redoute la vie adulte⁶⁰ ». Cette idée préexiste notamment lors de leur première sortie pour, dans un premier temps, déposer le père à la maison d'édition pour un rendez-vous de travail et, dans un second temps, acheter un nouvel uniforme d'école à Coraline. La séquence à l'intérieur du magasin de vêtements trahit encore le comportement

58 Vasey Christopher, « Les âges de la vie ». *christophervasey.ch*, 27 octobre 2020 [En ligne : http://www.christophervasey.ch/francais/articles/les_ages_de_la_vie.html], (consulté le 5 avril 2021).

59 Yasminephan, « CORALINE et la psychanalyse », *Cinémanie* (blog), 18 septembre 2016, [En ligne : <https://blindblissblog.wordpress.com/2016/09/18/coraline-et-la-psychanalyse/>], (consulté le 4 février 2021).

60 *Ibid.*

enfantin de Coraline qui court dans les rayons, monte sur des chariots comme elle a pu observer deux jeunes garçons le faire et titille sa mère pour obtenir des gants de couleur. Ces gants de laine orange et vert représentent l'unique élément coloré du magasin si l'on exclut la présence de Coraline. Dans cette séquence, le réalisateur construit l'image d'une jeune fille dynamique, à la limite de l'hyperactivité du fait qu'elle sollicite beaucoup sa mère. À l'inverse, cette dernière lève les yeux au ciel quand elle observe sa fille, comme lassée de ce comportement enfantin. C'est précisément cette opposition qui est annihilée dans l'autre monde, qui amène Coraline à apprécier autant cet univers dans lequel elle peut faire tout ce qu'elle souhaite et y est même encouragée par ses autres parents. Cette liberté va être interrogée lorsqu'elle retourne dans son monde d'origine. Zee, l'auteur du blog *A course blog*, pointe la manière dont le langage filmique questionne la dimension onirique de cet univers :

La caméra effectue un zoom arrière alors que ses autres parents disparaissent de la scène et que sa pièce autrefois lumineuse est maintenant d'un gris lugubre. Cela montre Coraline aussi petite, seule et confuse quant à la façon dont elle s'est soudainement réveillée dans son vrai lit, ce qui donne également au spectateur une ambiance instable et les fait se demander si c'était réel ou non⁶¹.

De plus, par cette transition en fondu enchaîné, le réalisateur ancre le monde de l'enfance dans l'esprit et l'imagination de Coraline, rappelant par la même occasion son statut solitaire dans son monde d'origine.



Illustration 3 : Coucher dans l'autre monde et réveil dans le monde originel dans Coraline (Henry Selick, 2009) à 0.21.39

61 Zeethegraduate, « Henry Selick- Tim Burton= Coraline », *British Literature 1700-1900, A Course Blog* (blog), 13 décembre 2019 [En ligne : <https://britlitsurvey2.wordpress.com/2019/12/12/henry-selick-tim-burton-coraline/>], (consulté le 2 février), (Ma traduction ; Texte original : « The camera zooms out as her other parents fade from the scene and her once bright room is now a dismal grey. This shows Coraline as little, alone, and confused as to how she suddenly woke up in her real bed, which also gives the viewer an unsettled vibe and makes them question if it was real or not »).

À partir de ce moment, l'intérêt de Coraline ne porte plus du tout sur son environnement et les éventuelles explorations qui peuvent être réalisées, mais plutôt sur les nouvelles aventures qu'elle va pouvoir vivre dans l'autre monde. Toutefois, lorsqu'elle y retourne, les activités proposées par l'Autre Mère ne suffisent pas pour l'inciter à rester dans cet univers. Les spectacles ne l'attirent plus, et elle souhaite même quitter cet univers à tout prix en s'endormant pour se réveiller comme la première fois, dans son monde d'origine. Le fait que tous les éléments de cet autre monde se transforment en lieux abandonnés comme le théâtre des deux sœurs ou encore le grenier de monsieur Bobinsky, qui sont devenus, eux aussi, des personnages vieillissants, comme dépourvus de vie, s'assimile à la vétusté d'un parc d'attraction désaffecté. C'est dans ce lieu inhospitalier que Coraline franchit une étape de sa transition entre l'adolescence et l'âge adulte. En commençant le film, la jeune fille était animée par la nostalgie de l'attention qui lui était accordée durant son enfance. Toutefois, en parcourant l'autre monde dans lequel elle est étouffée par le maternage de l'Autre Mère, cela déclenche chez elle une volonté d'autonomie, notamment en détruisant le charme dont était pourvu cet univers enfantin. Par cette transformation de la perception de l'autre monde, Coraline découvre le monde des adultes sous un jour plus attirant, notamment lorsque ses parents sont libérés des griffes de l'Autre Mère. Au moment de se coucher, et pour la première fois du film, ses parents l'accompagnent pour la border et lui souhaiter une bonne nuit. À cette occasion, il est possible d'apercevoir une peluche représentant une pieuvre, dotée d'un bouton à la place de l'œil, comme une subtile référence au monde de l'enfance qui continue d'exister au cours de sa construction identitaire. Au moment de quitter la pièce, la mère de Coraline lui glisse un paquet contenant les gants colorés qu'elle demandait au début de l'histoire. Ces deux derniers éléments semblent constituer la démarche d'évolution et de construction de la jeune fille. Pour grandir, elle ne doit plus vivre dans la nostalgie de l'enfance, mais ne doit pas non plus éradiquer des éléments caractérisant l'immaturité. Tout est une question d'équilibre, afin notamment de ne pas s'enfermer dans un extrême tel que l'autre monde pour l'enfance et le monde originel de Coraline au début du film pour le monde des adultes. L'évolution de la perception du monde de Jack est également marquée par cette idée d'équilibrer la maturité et l'immaturité inhérente aux comportements égoïstes qu'il adopte en kidnappant le Père Noël pour prendre sa place.

c. L'« enfant-roi » ou l'incarnation de l'adulte immature

Contrairement à James et Coraline, Jack est adulte, bien qu'il se comporte comme un enfant capricieux. Emmanuel De Becker et Isabelle Lescalier-Grosjean, psychologues pédiatriques, théorisent cette idée « d'enfant-roi » comme un positionnement développemental complexe : « Mais cette métaphore pointe malgré tout un paradoxe dans son essence. Autant un enfant renvoie à la vulnérabilité et au cheminement développemental étape par étape, stade après stade, autant un roi incarne la force et, d'une certaine façon, la consécration d'un aboutissement à un sommet⁶²... ». Toutefois, en incarnant l'expression « enfant-roi », le protagoniste porte la double casquette d'un enfant mécontent de sa situation, assoiffé de découvertes, tandis qu'il dispose des capacités humaines et logistiques d'accomplir tous les projets qu'il désire réaliser. Quels sont les éléments qui amorcent la transition du statut d'enfant capricieux à celui d'un personnage plus responsable, à l'image du comportement qu'il adoptait au début du film ?

Avant le kidnapping du Père Noël et l'organisation de la fausse fête de Noël, Jack Skellington était déjà adulé par les habitants de sa ville et reconnu pour son travail rigoureux. En effet, conforté dans sa position de roi d'Halloween, Jack n'a plus goût à son quotidien, délaissant par la même occasion ses prérogatives auprès de ses concitoyens. De Becker et Lescalier-Grosjean confirment l'idée qu'une position royale n'est pas seulement attribuée en référence aux compétences du personnage mais aussi au regard de l'implication de l'entourage du protagoniste : « Affirmer qu'un individu est roi, c'est ipso facto lui attribuer, certes une valeur exceptionnelle, mais aussi une place particulière dans un système relationnel. Si l'enfant est un jour roi, cela n'est réalisable qu'avec l'implication de son entourage et surtout l'image que lui renvoie celui-ci⁶³ ». Du fait que Jack ne perçoit qu'une image très positive de ses capacités, il ne rencontre pas d'obstacles quand il décide de s'approprier les codes de Noël pour réaliser sa propre fête, créant ainsi un rebond de curiosité et de création dans son quotidien. De plus, cette décision n'est pas uniquement motivée par l'excitation que la fête de Noël suscite chez lui, mais également par la volonté de prendre la

62 De Becker Emmanuel et Lescalier-Grosjean Isabelle, « L'«enfant-Roi» : Une Pathologie Moderne ? Réflexions Socio psychologiques et Propositions Thérapeutiques à Propos d'un Symptôme de Société », *Archives de Pédiatrie*, vol. 12, n° 9, 1 septembre 2005, p. 1412 [En ligne : <https://doi.org/10.1016/j.arcped.2005.02.025>], (consulté le 25 février 2021).

63 *Ibid.*, p. 1413.

place du Père Noël. Pour la sociologue Marie-José Chombart de Lauwe, l'identification à autrui est une manière de ressentir les émotions et la perception du monde de quelqu'un d'autre. Ainsi en prenant la place du Père Noël, Jack imite le comportement d'un personnage qui apporte de la joie aux enfants, processus contraire à son travail habituel : « S'identifier, c'est se penser, se vouloir comme identique et dans ce but, essayer de se pénétrer des sentiments du modèle, d'adopter les mêmes comportements, voire les mêmes attributs. L'identification peut être assez diffuse et consister seulement en une imitation de certains des comportements du héros⁶⁴ ». En embrassant les missions du Père Noël, le personnage de Jack s'inscrit véritablement dans un monde de l'enfance, dans lequel l'amusement, l'émerveillement et la joie sont les maîtres. Sa volonté d'identification est poussée au point où il se déguise comme le Père Noël, à l'image d'un enfant durant un bal costumé. C'est finalement l'ambition de Jack, qu'il n'affirme pas du tout la volonté de prendre la place du Père Noël pour toujours, mais uniquement pour cette soirée-ci, notamment dans le but de mettre à l'épreuve ses capacités. En ce sens, la fête de Noël qu'il prépare est une échappatoire temporaire à son quotidien, au cours de laquelle ses habitudes prennent le pas sur ses ambitions positives. Comme l'évoque Patrick Brion, historien du cinéma, Jack Skellington se transforme en une version maléfique du Père Noël : « Jack Skellington offre des cadeaux monstrueux et apparaît ainsi comme le versant maléfique et négatif de l'inévitable Père Noël⁶⁵ ». Dans une volonté d'insouciance éternelle, le comportement de Jack s'inscrit dans une image de l'enfance qui n'est pas soumise au temps. Ainsi, sa puérité fait de lui un personnage en pleine transition, qui ne s'inscrit ni véritablement dans l'enfance puisque c'est un adulte, ni vraiment comme un adulte puisqu'il agit égoïstement. Fabien Lacouture, historien de l'art et chercheur, décrit la problématique d'une aventure entre l'âge adulte et l'enfance, puisque l'un des deux finit par prendre le pas sur l'autre :

Les Aventures de Pinocchio et Peter Pan et Wendy peuvent être lues comme des tragédies de l'enfance tiraillées entre le principe de plaisir et la réalité. Il ne peut y avoir d'entre-deux, pas de demi-mesure. Ces récits – encore plus particulièrement celui de Collodi – incarnent soit l'échec de l'enfance, soit la victoire de l'âge adulte⁶⁶.

64 Chombart de Lauwe Marie-José, « La représentation de l'enfant dans la société urbaine française contemporaine », *Enfance*, vol. 15, n° 1, 1962, p. 62 [En ligne : <https://doi.org/10.3406/enfan.1962.2280>], (consulté le 24 avril 2021).

65 Brion Patrick, *op. cit.*, p. 186.

66 Lacouture Fabien, *op. cit.*, p. 70.

En l'occurrence, l'âge adulte triomphe dans l'histoire de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* puisque le protagoniste est déchu de sa position d'imitation du Père Noël par les obus des humains.

Pour construire sa version de Noël, Jack laisse libre court à sa créativité pour reproduire les sensations d'émerveillement et de joie qu'il a pu exprimer dans la ville de Noël. Ainsi, les cadeaux que Jack et les habitants conçoivent ne correspondent pas aux présents classiques du Père Noël, inscrivant la fête de Jack dans une version alternative de la réalité : « Les fantaisies de l'enfant ne sont pas le résultat d'une activité mentale supérieure, mais le fait d'une non-conformité à la réalité⁶⁷ ». C'est d'ailleurs cette non-conformité à la réalité de la tournée de Noël qui amène les humains à chasser et détruire le traîneau de Jack, pour mettre fin au règne de la terreur qu'il a, inconsciemment, entamé durant sa tournée. Lorsqu'il se fait toucher par l'un des obus, Jack n'est pas énervé, il semble même triste d'être arrêté dans sa lancée. Dans l'explosion de son traîneau, il souhaite un « joyeux Noël et une bonne nuit à vous tous⁶⁸ ». Cette phrase trahit l'innocence du comportement du squelette, qui ne perçoit pas, ou du moins n'exprime pas de malveillance envers les humains à ce stade de la narration. De plus, il finit par s'incriminer dans le désastre de cette fête : « « Tout est ma faute, Quelle folie m'aveuglait⁶⁹ ? ». Allongé de tout son long sur une bible de pierre tenue par un ange dans le cimetière des humains, Jack agit de manière théâtrale au sein des lambeaux de son costume de Noël. Ses orbites sont repliées vers le centre, et sa bouche grande ouverte avec les commissures légèrement tombantes, accentuant de fait le sentiment de peine évoqué dans sa chanson. Le piano est lent, les paroles sont étirées comme pour appuyer son sentiment de détresse. La séquence prend doucement de la vitesse avec la suite de la chanson puisque le corps de Jack n'est plus seulement allongé, son buste reprend forme et revient à la verticale, ses bras et ses pieds s'écartent de son corps comme pour tenter de garder sa présence à l'écran. Le dernier retournement de situation de la séquence, et plus généralement du film, se situe à la moitié de la chanson : « Quand je pense que je voulais en fait, leur offrir la plus belle fête, voilà à quoi j'ai droit pour toute récompense⁷⁰ ». Les plans jusqu'ici assez lents, suivant les mouvements de Jack, sont plus larges, mouvants, pour garder les déplacements de

67 Archambault Andrée et Venet Michel, *op. cit.*, p. 20.

68 (Ma traduction ; Texte original : « Merry Christmas and good night to y'all »).

69 (Ma traduction ; Texte original : « What i've I done, How could I be so blind ? »).

70 (Ma traduction ; Texte original : « That all I ever wanted was to bring them something great, Why does nothing ever turn out like it should ? »).

Jack dans le cadre. Ce qui était jusqu'à présent une remise en question se transforme en un discours de fierté. Même si ses actions n'ont pas eu les effets escomptés, les enfants n'ayant pas eu des étoiles dans les yeux en voyant leurs cadeaux mais bien l'inverse, Jack est heureux de ce qu'il a créé et de l'excitation que cela lui a suscité. Comme un enfant, il déclame sa joie d'avoir accompli ses désirs, en sautant des pierres tombales au banc du cimetière. De nombreux plans de cette séquence font écho à « La complainte de Jack » gardant la lune en arrière-plan, qui est ici voilée par des nuages noirs, une évolution du décor par rapport à l'immense pleine lune omniprésente au début du film. A l'inverse de la première complainte dans laquelle il exprimait le malheur de son quotidien et la nostalgie d'une autre époque, il est ici très vigoureux, arborant le même visage carnassier ponctué dans ce cas d'un sourire, satisfait du chemin qu'il a parcouru. Malgré la violence de sa chute et l'arrêt brutal de sa fête de Noël, Jack ne regrette toujours pas le mal qu'il a causé aux enfants et aux familles qu'il a visités. Comme déconnecté de la réalité, Jack s'inscrit dans un comportement enfantin, fier d'avoir réalisé son envie, sans pour autant mettre en perspective ses actes et les conséquences sur autrui qui en découlent. Jack est également cadré en contre-plongée lorsqu'il arrache son costume de Noël, laissant ainsi le personnage du roi d'Halloween reprendre possession à la fois du cadre, mais aussi de son rôle de protagoniste de l'histoire.

En effet, par cette image, le réalisateur signifie implicitement que Jack ne cherche plus à être quelqu'un d'autre, et retrouve sa vraie nature de roi d'Halloween avec la perception malveillante du monde qui lui est associée. Il est possible de lire ce retour à la « normale » de deux façons. D'un côté, le fait que Jack redevienne mature après un écart immature serait le signe d'un assagissement relatif à l'âge adulte. D'un autre côté, il est possible d'analyser le comportement de Jack comme une nouvelle preuve d'immaturité, du fait qu'il accepte un retour à son poste de roi d'Halloween, alors même qu'il a pu accomplir ses désirs au cours de sa fête de Noël. Ce dernier angle d'analyse pourrait être confirmé par la tonalité de la musique de cette séquence, qui passe de notes lancinantes à l'accentuation de notes graves provenant du piano. Les paroles sont plus incisives, moins plaintives qu'auparavant. Il ne semble plus ressentir autant de mal-être à propos de ses actes, mais plutôt du plaisir d'avoir réalisé ce qu'il a appelé une folie juste auparavant : « Pour la première fois depuis je ne sais plus quand, mon vieux squelette a retrouvé son âme d'enfant⁷¹ ». Son visage perd progressivement toute la rondeur qu'il avait durant sa tournée mais aussi durant ses lamentations. Sa mâchoire devient

71 (Ma traduction ; Texte original : « And for the first time since I don't remember when, I felt just like my old bony self again »).

proéminente rendant ses traits anguleux, ses yeux et son sourire sont également exacerbés sur son visage. Tous ces éléments techniques ancrent l'idée que Jack ne s'est pas assagi, mais que son comportement immature s'est uniquement apaisé grâce à cette escapade dans la ville de Noël. Implicitement, en enlevant le costume du Père Noël, modifiant son discours et son comportement dans le cadre, Henry Selick rappelle l'aspect effrayant, déterminé et responsable de Jack qui n'est plus en recherche d'excitation mais, au contraire, enchanté de son aventure. De plus, la contrainte de donner un regard inquiet à Jack suivi d'une vision bien plus carnassière inscrit le personnage de Jack dans l'une des plus grandes missions du réalisateur, comme il l'explique au cours d'un entretien réalisé plus de dix ans après la sortie du film : « Après avoir dessiné tous ces renards aux grands yeux larmoyants pour Disney, il y avait de ma part quelque chose de subversif à concevoir des créatures dépourvues d'yeux. Arriver à rendre humain un personnage avec deux grosses cavités noires sur le visage était un pari jouissif⁷² ». Par cette phrase, Henry Selick confirme la dimension humaine de Jack Skellington, incluant par la même occasion les variations d'humeur, de motivation et de perception de soi-même inhérentes à l'être humain.

Dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Henry Selick démontre une autre facette de la construction identitaire, relative à la perte de repères dans l'image que Jack perçoit de lui-même. Ainsi, en réalisant cette fête qui ne se déroule pas selon ses envies, Jack fait à nouveau corps avec son métier dans lequel il provoque la terreur. La psychanalyste Kathleen Kelley-Lainé, tisse un lien entre la notion de représentation, de perception et d'identification : « Pour Green [psychiatre], le Moi fonctionne comme un réseau d'opérations, sans pouvoir se représenter, [il] se découvre à travers la perception, la représentation de l'objet [et] c'est en s'identifiant à l'objet qu'il peut trouver son intégration⁷³ ». En ce sens, c'est en cherchant à prendre la place du Père Noël que Jack a retrouvé une image positive de son poste de roi d'Halloween, et qu'il prend plaisir à retrouver un domaine dans lequel il excelle après l'échec de son entreprise mais l'accomplissement de son immaturité.

À la suite de ces quelques pages, mettant en lumière les procédés de caractérisation des personnages employés par Henry Selick, il est possible d'affirmer qu'ils ont tous grandi au cours de cette aventure. Comme l'exprime Fabien Lacouture, l'enfant n'est pas un être

72 Salisbury Mark, *op. cit.*, p. 176.

73 Kelley-Lainé Kathleen, « Peter Pan, la mère morte et la création du double pathologique », *Imaginaire Inconscient*, vol. 7, n° 3, 2002, p. 89.

formaté, c'est pourquoi son imaginaire recèle de nombreux éléments extraits de la réalité. De ce fait, en utilisant l'espace imaginaire comme le lieu de construction de la personnalité des protagonistes, ces derniers effectuent une transition entre la première perception du monde présentée aux spectateurs en début d'histoire et la seconde, après avoir affronté et vaincu de nombreux ennemis. Toutefois, les trois protagonistes ne se sont pas construits uniquement par eux-mêmes dans ce monde. En effet, tous les héros sont accompagnés par un ou deux personnages secondaires au cours de leur développement identitaire, permettant ainsi de garder un lien entre la réalité et le monde imaginaire. Dans le cas de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Sally et Oogie Boogie sont deux personnages qui contiennent le comportement de Jack entre deux extrêmes, l'innocence pour la première et le caractère turbulent pour le second. Pour *James et la pêche géante*, James est accompagné par un équipage d'insectes qui vont l'aiguiller dans ses choix mais aussi dans l'affirmation de sa personnalité, à l'image d'une famille recomposée. En ce qui concerne *Coraline*, la protagoniste est suivie dans l'autre monde par le Chat, personnage à la fois rassurant et protecteur, qui va la conseiller pour vaincre la figure malveillante de l'Autre Mère.

PARTIE 2 : L'étrangeté de l'environnement et de l'entourage des protagonistes

Pour continuer la caractérisation des personnages principaux, il est important de présenter les qualités des personnages qui les entourent. Ainsi, chaque protagoniste de ce corpus est accompagné par une figure spirituelle, incarnée par des animaux pour James et Coraline et par des objets animés pour Jack. L'enjeu de ce chapitre est de définir la perception du monde à travers l'analyse des personnages secondaires et de l'impact de leur présence sur l'aventure des héros, mais aussi d'analyser en quoi le décor renforce cette idée d'étrangeté de l'univers filmique. La manière dont le spectateur est introduit dans la diégèse selon trois paliers, la colorimétrie des mondes, comme l'obsolescence de l'univers imaginaire, participent à créer un décalage entre la perception du spectateur et la représentation des protagonistes.

Chapitre 3 : Les personnages secondaires comme guides spirituels

L'apparence physique et les comportements des personnages sont des éléments primordiaux à la compréhension des enjeux de l'histoire de chacun des trois films du corpus. De plus, les interactions des protagonistes avec les autres personnages sont également très importantes pour comprendre la place attribuée à chacun dans l'espace diégétique. Pour ce faire, Henry Selick construit l'image de l'enfant, et par extension son imaginaire, ces éléments habiteront ses personnages. C'est ainsi que James est aiguillé et rassuré par les insectes, tandis que Coraline est conseillée par un personnage à l'apparence de chat, alors que Jack est encadré par la sagesse protectrice de Sally, opposée à la malveillance d'Oogie Boogie. Tous ces personnages secondaires apportent de la consistance à l'aventure des protagonistes en leur fournissant des informations ou, au contraire, en générant des obstacles sur leur chemin. Ainsi, par ces figures de sagesse, ou de déraison dans le cas de Jack, ils se positionnent en « garde-fou » de l'imaginaire enfantin illustré par Henry Selick. En quoi ces personnages secondaires contribuent-ils à l'évolution de la perception du monde des trois figures enfantines de ce corpus ?

a. La famille inter-espèces de James et des insectes

Dès le début et jusqu'à la fin du film, James fréquente successivement trois foyers différents. En premier lieu, entouré de ses parents aimants au sein d'une famille équilibrée,

puis, isolé dans la maison de ses tantes qui lui sont hostiles et, enfin, en compagnie de ses camarades insectes au sein du noyau de la pêche géante. Dans chaque environnement, James vit des moments de stabilité tantôt heureux, tantôt tristes mais tous sont importants dans son évolution. Ainsi, lorsqu'il rencontre des personnages d'insectes anthropomorphiques, cette transformation de figures adultes en personnages fantastiques à l'échelle de James facilite l'entrée en contact avec cette communauté mais aussi l'identification des jeunes spectateurs à ce monde imaginaire. Par le biais de ces compagnons étranges, Henry Selick ancre la narration de *James et la pêche géante* dans un environnement décalé, hors de la réalité. Ainsi, en déployant tous les éléments propres à un foyer sain, Henry Selick dépeint de nombreuses figures d'insectes, ayant chacune sa propre histoire et symbolique. De la Coccinelle synonyme de chance, à la Sauterelle représentant la réincarnation en passant par l'Araignée caractérisant la patience, le réalisateur mélange des insectes prédateurs et des proies, créant ainsi un écosystème au sein de la pêche. En quoi les caractéristiques de ces personnages secondaires participent-elles à l'évolution et l'affirmation de James au fil de l'histoire ?

Lors de son arrivée dans la pêche, James est cerné par les insectes avant que ceux-ci ne se présentent successivement à lui. James est au centre de ce cercle de personnages, sans repère, ni explication justifiant sa présence dans la pêche. Ces derniers semblent se connaître et ont déjà leurs accointances. Au cours d'une interview, Henry Selick explique qu'ils ont exagéré les traits de caractère des insectes afin de susciter plus de tensions au sein de la pêche par rapport à l'œuvre originale : « Nous avons dû faire beaucoup d'ajustements : nous avons modifié les personnages pour amplifier les conflits. L'Araignée vient d'Europe de l'Est, un autre est américain, donc ils ne sont pas tous Britanniques et ne s'accordent pas nécessairement⁷⁴ ». En créant un huis-clos au sein de la pêche, le réalisateur confronte le protagoniste à des personnages avec lesquels il ne peut rivaliser d'expériences et de compétences puisqu'ils n'ont pas le même âge, le même passé et ne sont pas de la même espèce. Toutefois, même en incarnant des figures d'adultes, les insectes ont également des peurs, des envies et des phases d'immaturité. En se rapprochant d'eux, de leur quotidien et faisant progressivement partie du groupe, le jeune garçon grandit et se développe entre maturité et immaturité. Pour revenir sur la caractérisation des figures d'insectes, ils ne sont

74 Gordie, *op. cit.*

pas uniques, du fait de la multiplicité de formes et d'aspects de ces êtres vivants existants partout dans le monde :

Jean-Marc Drouin [historien des sciences] relève à ce titre que “le monde des insectes est marqué d'une double altérité. Étrange par rapport à nous, il est éclaté en de multiples formes”. Les points de vue quantitatif et qualitatif se croisent donc ici : le nombre d'espèces témoigne de la variabilité formelle de l'insecte⁷⁵.

Cette variabilité est un point important du huis-clos dans lequel James évolue puisque les différentes facettes et qualités des insectes de la pêche vont marquer sa personnalité tout au long de leur aventure. Souvent associés à l'angoisse, les insectes sont mal aimés dans les films, notamment comme vecteurs de maladies, occupants de lieux abandonnés ou générateurs de peurs à l'instar de l'arachnophobie. L'entomologiste Yves Cambefort, justifie cela par le fait que la société moderne ne vit plus dans un univers naturel, mais bien au sein d'un univers transformé :

Nos sociétés modernes ont perdu le contact avec la nature : non seulement la plupart de nos concitoyens vivent en ville, mais, en outre, ils ne fréquentent que des campagnes “aménagées”, aseptisées, qui ont perdu une bonne partie de la diversité biologique qu'elles hébergeaient jadis⁷⁶.

En l'occurrence, la maison dans laquelle vit James n'est ni en ville, ni en campagne, mais isolée sur le haut d'une butte. Toutefois, et à plusieurs reprises, le jeune garçon va croiser le chemin d'une araignée qui va rapidement prendre de l'importance dans la suite de l'histoire. Tout d'abord, et dès le début du film, il parle à l'arachnide installé sur le rebord de la fenêtre comme s'il s'adressait à une amie, notamment en lui notifiant qu'elle ne devrait pas rester là si elle veut rester en vie. Quelques minutes plus tard, James va sauver l'araignée des coups de ses deux tantes, en la libérant dans le jardin, ce qui va d'ailleurs l'amener à rencontrer le magicien, qui va, par la suite, amorcer son aventure au sein de la pêche. Le fait de se concentrer sur l'araignée ancre la présence de cet animal dans le monde en prises de vues réelles, comme pour justifier sa présence au sein de la pêche, au cœur de l'imaginaire de James. Dans le monde animé, c'est l'araignée qui va le rassurer et le materner avant de lui

75 De Witte Marguerite, « Une anthropologie du rapport à l'insecte », Mémoire de philosophie, Université de Liège, 2016, p. 4.

76 Cambefort Yves, « Entomologie et mélancolie : Quelques aspects du symbolisme des insectes dans l'art européen du XIVe au XXIe siècle », in Edmond Dounias, Elisabeth Motte-Florac et Margaret Dunham (dir.), *Le symbolisme des animaux – L'animal, clef de voûte de la relation entre l'homme et la nature ?* Paris, IRD Editions, 2007, p. 393 [En ligne : https://horizon.documentation.ird.fr/exl-doc/pleins_textes/divers16-08/010041929.pdf], (consulté le 11 avril 2021).

expliquer leurs précédentes rencontres, justifiant ainsi son intérêt envers lui : « Tu es très gentil avec moi ! Je fais cela parce que tu as été le premier à être gentil⁷⁷ ». La sauterelle est également un personnage dont l'existence est justifiée dans le monde en prises de vues réelles lors de la séquence précédent l'affrontement avec le rhinocéros, lorsqu'elle joue un morceau de violon au sommet de la pêche. James mentionne connaître cette mélodie puisqu'il l'entend depuis la fenêtre de sa chambre, renforçant ainsi la dimension onirique de cette aventure, nourrie par des éléments du monde réel. En ce sens, les personnages de l'univers fantastique de *James et la pêche géante* semblent être inspirés de la réalité pour être transposés en tant qu'amis imaginaires dans l'esprit du jeune garçon. En ce sens, l'environnement du jeune garçon sert de matière à la construction de l'univers imaginaire qu'il élabore : « L'influence de l'imagination s'observe par exemple via son animisme enfantin, soit cette tendance à concevoir les choses comme vivantes, et l'anthropomorphisme, l'illusion, l'idéalisation, et la pensée magique⁷⁸ ». Que ce soit en aérant la Terre, en régulant la population d'insectes nuisibles ou encore en éliminant les destructeurs de culture, les insectes qui composent l'équipage de la pêche sont bienveillants et inoffensifs pour l'homme. L'écosystème construit au sein de la pêche par les membres de l'équipage incarné par de nombreux garants de la biodiversité, participe à la bonne santé mentale du protagoniste. Cela explique pourquoi le jeune garçon construit un univers sécurisé avec ses insectes qui ne peuvent lui faire du mal, et qui, dans un sens, participent à l'écosystème construit dans son imaginaire.

Henry Selick confie dans une interview, la difficulté d'animer ces insectes de manière crédible du fait de leurs très nombreuses pattes :

J'aime vraiment beaucoup le Ver de Terre, car il a beaucoup d'humour. Et bien que n'ayant aucun membre, il est très expressif. Le Mille-Pattes est très "cartoon", la Sauterelle très élégante. Mais dans le fond, parce qu'elle a été la plus difficile à créer, à animer [...], cette Sauterelle avec une paire de bras supplémentaires, nous obligeait toujours à nous demander ce que nous allions faire de ses mains. Elle ne pouvait pas les garder en poche ! Nous devions en tirer parti. Nous avons alors développé tout un vocabulaire d'actions secondaires. [...] Ces membres supplémentaires ont rendu chaque personnage deux fois plus complexe ! Je ne

77 (Ma traduction ; Texte original : « You really kind to me ! this is because you are kind to me first »).

78 Bellehumeur Christian, Deschênes Gervais et Malette Judith, « L'imaginaire au cœur du développement psycho-spirituel des jeunes : une réflexion interdisciplinaire sur la spiritualité de l'enfance et de la pré-adolescente », *Studies in Religion/Sciences Religieuses*, vol 41, n° 1, mars 2012, p. 75 [En ligne : <https://doi.org/10.1177/0008429811429913>], (consulté le 5 avril 2021).

voulais pas d'un autre Jiminy Criquet, qui n'est qu'un petit homme vert, sans la moindre qualité d'insecte⁷⁹.

La complexité de l'animation des insectes de ce film participe à l'anthropomorphisme de l'imaginaire de James, dans lequel les personnages ont des comportements et des actions qui se rapprochent plus facilement de ceux de l'homme et non de l'insecte. Ainsi, la sauterelle profite de ses nombreuses pattes pour jouer du violon à la perfection, ou encore pour accentuer son érudition en jouant avec le monocle accroché à son gilet. À l'inverse, le ver de terre n'est pas capable de se mouvoir, raison pour laquelle son caractère est tourné vers l'autodérision, notamment lorsqu'il est attaché à la pêche pour servir d'appât aux mouettes au milieu de l'océan.

Les personnalités rassurantes voire maternelles des insectes transforment le monde imaginaire de James en une véritable aventure réconfortante, répondant ainsi aux lamentations solitaires que l'enfant émettait au début du film. De plus, l'image de l'insecte et sa représentation alimentent l'imaginaire commun, comme l'explique Marguerite de Witte dans son mémoire de philosophie : « On rencontre donc l'insecte à la croisée des disciplines et sa présence témoigne, en sus de l'imaginaire que celui-ci suscite, d'une grande "fécondité épistémologique"⁸⁰ ». La notion d'épistémologie recouvre deux principaux champs d'études, d'un côté l'étude critique des sciences et, de l'autre, l'étude de la connaissance. Le biologiste Jean Piaget est l'un des précurseurs de ce dernier domaine et définit ce terme comme suit :

[...] l'épistémologie comme la logique repose sur une analyse de caractère scientifique parce que la nature même des problèmes qu'elle soulève comporte une étroite coordination des recherches logiques, psychologiques et méthodologiques, qui toutes sont aujourd'hui indépendantes de la philosophie générale⁸¹.

Ainsi, selon Marguerite de Witte, la présence d'insectes dans l'aventure de James Trotter, d'autant plus sous la forme d'accompagnateurs voire d'amis imaginaires, participe à considérer ce voyage comme une introspection psychologique dans le monde de l'enfance et dans la représentation imaginaire qui en découle. En ce sens, la dimension épistémologique se retrouve notamment dans l'anthropomorphisme présent dans toutes les diégèses de ce corpus.

79 Gordie, *op. cit.*

80 De Witte Marguerite, *op. cit.*, p. 5.

81 Legendre Marie-Françoise, « Fondation Jean Piaget - Présentation de l'œuvre », *Fondation Jean Piaget*, [En ligne : http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/ModuleFJP001/index_gen_page.php?IDPAGE=324&IDMODULE=72], (Consulté le 25 mai 2021).

Coraline s'ancre plus particulièrement dans cette idée d'une coordination de recherches logiques, psychologiques et méthodologiques, notamment pour affronter et vaincre l'Autre Mère.

b. Le Chat comme passeur et les quatre figures maternelles

La présence du chat dans l'aventure de *Coraline* participe à extraire l'autre monde de la réalité tangible, l'ancrant dans un univers onirique. Dans les temps anciens, le chat est d'abord perçu par les humains comme un protecteur, notamment en dévorant les souris présentes dans les foyers : « Avant tout, le chat protège : le grain, bien sûr, contre les rongeurs ; la vie aussi contre les serpents, les scorpions, les attaques sournoises et étrangères⁸² ». Par la suite, une relation avec le Diable et les sorcières est attribuée aux chats noirs. Enfin, le Chat de *Coraline* détient le pouvoir d'apparaître et de disparaître du cadre à sa guise, étant par conséquent associé à la théorie du chat de Schrödinger. Dans cette même veine, il peut s'inclure dans la perception étrange et fantastique du chat de Cheshire dans *Alice au pays des merveilles*. En créant le duo Coraline/le Chat, Henry Selick construit une relation Homme/Animal qui dépasse les barrières de la réalité pour s'implanter dans l'imaginaire de la petite fille au sein duquel le Chat parle, est doté de réparties, et même d'un déroulement de pensées logiques. De cette manière, le réalisateur permet à Coraline d'avoir un compagnon, qui va d'ailleurs finir par lui sauver la vie du fait de l'antipathie qu'il entretient à l'encontre de l'Autre Mère. Par ailleurs, l'Autre Mère est un personnage antagoniste qui présente plusieurs aspects tout au long du film. En s'appuyant sur l'analyse de Yasmine Phan, il est possible d'extraire quatre figures maternelles dans cette œuvre. Tout d'abord la mère biologique de Coraline qui est fatiguée, et distante avec sa fille, l'Autre Mère, aimante et attentionnée. Mais ces deux figures vont acquérir une autre facette à mesure que la jeune fille grandit. Ainsi, l'Autre Mère se transforme en une figure malveillante tandis qu'à la fin du film, la mère biologique de Coraline retrouve un aspect plus accueillant et reposé comparativement au début du film. La présence de la figure de sagesse du Chat et des figures maternelles sont des éléments qui permettent au réalisateur d'apporter des points d'évolution de référence, notamment pour percevoir le développement du point de vue de Coraline. Ainsi, en quoi le

82 Grosset Carole, « Le chat en Egypte : du grenier au musée », Colloque de la Journée de l'Antiquité, Université de La Réunion, 2008, p. 110.

Chat et les figures maternelles conditionnent la perception du monde imaginaire et réaliste de *Coraline* ?

La présence du Chat est annoncée dès le début du film, lorsque Coraline s’amuse à imiter le processus de recherche d’un sourcier à l’aide d’une branche, arrachée dans le jardin du Pink Palace, à défaut de disposer d’une baguette de radiesthésie. Cette pratique traditionnelle, que Patbie qualifie de sorcellerie, pourrait expliquer la présence du chat noir aux côtés de la jeune fille, comme un conseiller entre le monde magique et le monde réel. Le statut de Coraline est souvent discuté selon les multiples analyses du film puisque d’autres éléments sont rattachés à la sorcellerie tout au long de son déroulement tels que le cercle de champignons qui démarque l’entrée du puits : « C’est ce que l’on appelle selon certaines croyances, un cercle de sorcière. Inspirant de multiples légendes, on y voit la marque laissée par les danses de celles-ci lors du Sabbat ou la porte d’entrée vers le monde des fées⁸³ ». C’est d’ailleurs durant cette séquence que la jeune fille découvre le Chat noir aux yeux bleus, rappel inconscient de la couleur des cheveux de Coraline. En l’occurrence, l’animal accompagne déjà la jeune fille depuis qu’elle a quitté le parvis du Pink Palace. Il va continuer à suivre la jeune fille, notamment lorsque Patbie explique à Coraline que la jumelle de sa grand-mère a été « volée » dans le Pink Palace, justifiant le fait qu’elle ne loue habituellement pas aux familles avec enfants. À ces mots, le Chat perché sur le toit du bâtiment tourne sa tête vers la poupée située derrière la fenêtre de la chambre de Coraline au fond du cadre et feule dans sa direction. Par le biais d’une double-focale, le focus est d’abord concentré sur le chat avant d’apporter de la netteté à la poupée pour finir par revenir sur le visage du chat. Sans l’évoquer explicitement, le réalisateur traduit la relation conflictuelle du Chat avec l’Autre Mère et trahit surtout l’idée que l’animal connaît l’implication de celle-ci dans la disparation évoquée par Patbie. Cette séquence semble lier l’animal à Coraline, puisqu’il va par la suite l’accompagner dans l’autre monde et la prévenir des dangers de ce lieu. Ainsi, durant leur première rencontre dans l’autre monde, l’animal explique à Coraline que l’Autre Mère déteste les chats, ce qui pourrait s’expliquer par le fait que le chat est l’un des prédateurs naturels de l’araignée. De plus, puisque le félin semble être au courant des agissements malveillants de l’Autre Mère à l’encontre de la famille de Patbie, celui-ci se positionne comme un protecteur pour Coraline et l’accompagne dans son voyage dans l’autre monde

83 Gnt Léna, « Rétro-critique : Coraline », *THE WRITINGS ON THE WALL* (blog), 19 juin 2016, [En ligne : <https://thewritingsonthewallsite.wordpress.com/2016/06/19/3654/>], (consulté le 13 mai 2021).

D'autres aspects du Chat apparaissent dans l'autre monde. Dans un premier temps, il est capable de parler, est doué de répartie et même de sensibilité puisqu'il évoque sa vexation face au surnom de « chou-minou » que Coraline lui a attribué quelques minutes plus tôt. De plus, il dévoile sa capacité à apparaître et disparaître simultanément, parfois même d'exister dans deux endroits différents. Cette idée d'être présent tout en étant absent rejoint la théorie du chat de Schrödinger, physicien Allemand ayant obtenu le prix Nobel de physique en 1933. La psychanalyste Marie-José Latour vulgarise cette théorie dans un article psychanalytique en le mettant en relation avec les principes de l'imaginaire Lacanien :

Il était une fois une boîte dans laquelle on enferme un chat avec un dispositif meurtrier qui le tue dès qu'il détecte la désintégration d'un atome radioactif, cette détection entraînant la chute d'un marteau sur une fiole de poison foudroyant. Selon "le principe de superposition", nouvelle grammaire de l'atome, tant que l'on n'ouvre pas la boîte, il faut supposer que l'atome est et n'est pas désintégré, que le chat est mort et qu'il est vivant⁸⁴.

L'existence d'une théorie entre le chat présent et absent se retrouve notamment au travers du chat du Cheshire, tout d'abord du point de vue de son existence purement physique puis de par la qualité de ses conseils, certes vagues, pour la jeune Alice. Frédérique Aït-Toutati, historienne de la littérature et des sciences modernes, établit une relation entre le chat de Schrödinger et l'œuvre carrollienne : « [...] Le chat de Schrödinger, à la fois mort et vivant (lointaine réminiscence du chat du Cheshire de Lewis Carroll ?), démontrant qu'un objet quantique a des propriétés contredisant notre expérience quotidienne, sont autant de personnages fictionnels agissant à l'intérieur d'une expérience de pensée⁸⁵ ». Le Chat de *Coraline*, n'est pas mort et vivant à la fois, mais bien présent dans le monde originel de Coraline et dans l'univers opposé. Le fait que ce personnage n'ait pas d'alter ego dans l'autre monde comme tous les autres pourrait-il s'expliquer par le fait qu'il provient réellement de l'esprit de la protagoniste, tel un fil d'Ariane, de la réalité à l'autre monde ? De tous points de vue, Le Chat est une figure rassurante par sa nature domestiquée depuis des millénaires, tout comme par le fait qu'il agit comme un conseiller afin d'aider Coraline à s'enfuir de ce monde cauchemardesque. La figure du Chat revêt de nombreux attributs de conseiller, que ce soit dans l'Histoire en tant que familiers des sorcières, ou en référence à leurs capacités à accompagner les morts dans l'au-delà tel que l'affirment les égyptiens. De plus, dans cette

84 Latour Marie-José, « Le pas de chat ou la réalité du réel », *L'en-je lacanien*, vol. 23, n° 2, 17 décembre 2014, p. 135.

85 Aït-Touati Frédérique, « Ceci n'est pas une fiction », *Vacarme*, vol. 54, n° 1, 2011, p. 41.

histoire, les capacités d'apparition et de disparition de l'animal (voir Illustration 2) ancrent l'idée que celui-ci provient de l'imaginaire de la jeune fille puisqu'il est capable de parler, mais aussi parce qu'il l'entraîne à retourner dans le monde réel, comme un instinct de survie intrinsèque à l'esprit de Coraline.



Illustration 4 : Double apparition du Chat dans *Coraline* (Henry Selick, 2009) à 0.45.50

L'inconscient et l'imaginaire de la protagoniste l'invitent à retrouver la normalité de son monde pour échapper aux incohérences de l'autre monde dans lequel elle est à la fois choyée et chassée. Marie-José Latour rappelle comment Sigmund Freud définit ce processus de dualité de l'esprit : « Freud, dès *L'interprétation des rêves*, a désigné précisément comme propriété de l'inconscient sa non-obéissance à la loi du tiers exclu. Dans l'inconscient, une même chose peut être affirmée et niée en même temps⁸⁶ ». Ainsi, la présence du Chat dans *Coraline* appuie l'étrangeté de la perception de l'autre monde de la jeune fille, marquant d'autant plus la frontière entre les deux mondes.

Après avoir caractérisé l'aspect bienveillant du Chat et théorisé sa place dans le monde imaginaire de Coraline, il est important de définir les différentes figures maternelles auxquelles la jeune fille se trouve confrontée. Dans un premier temps, Coraline est opposée à

86 Latour Marie-José, *op. cit.*, p. 135.

ses parents de par leurs obligations professionnelles. En effet, le père comme la mère de Coraline sont enfermés dans leur processus d'écriture, phénomène d'autant plus marqué dans la première séquence au sein du Pink Palace, après l'exploration du puits sans fond. Dans la cuisine aux couleurs vertes, Coraline dramatise sa découverte en mentionnant qu'elle a failli tomber dans le puits. Dans un plan plus large, sa mère est enfermée dans le halo bleu de son écran d'ordinateur et la félicite de cette action, accentuant d'autant plus l'écart et l'incommunicabilité des deux personnages. La mère est vêtue d'une tenue simple, voire même usée, son teint est terne et ses traits sont tirés. Comme pour appuyer la fatigue et la lassitude de ce personnage, elle porte une minerve et la pointe de ses cheveux désordonnés semble se dresser vers le monde extérieur comme un rempart défensif. A l'inverse de ce personnage, l'Autre Mère est apprêtée, maquillée, ses cheveux sont coiffés, en plus d'être souriante et avenante. Celle-ci s'inscrit parfaitement dans l'univers chaleureux et accueillant qu'incarne l'univers imaginaire : « Aux antipodes de la mère du vrai monde, elle incarne la mère parfaite que s'imagine Coraline inconsciemment, celle que l'enfant idolâtre durant ses jeunes années⁸⁷ ». Ces deux figures maternelles sont à l'opposé l'une de l'autre. Toutefois, à mesure que Coraline formalise réellement ses envies au cours de son aventure, la perception de ces deux figures va évoluer différemment. En effet, l'image rassurante de l'Autre Mère se transforme en un monstre arachnéen, une prédatrice souhaitant obtenir les yeux de Coraline. Pour effectuer cette transformation graduellement, la figure perd d'abord ses proportions humaines pour atteindre un corps très long, doté d'un abdomen proéminent. Par ailleurs, le visage de l'Autre Mère perd toutes ses couleurs chaudes, pour devenir un visage osseux ponctué par un sourire carnassier avec une coupe de cheveux plus clairsemée. Le fait que ce personnage devienne malveillant, marque la cassure entre le monde de l'enfance et le monde adulte.

L'évolution de la perception de l'autre monde par Coraline et sa propre évolution sont perceptibles dès le retour de celle-ci dans le monde originel. En effet, elle enlace ses parents qui lui rendent son étreinte. Jusqu'à présent ce type de contacts physiques n'a jamais été représenté à l'image puisque, depuis l'emménagement, les deux parents sont restés concentrés sur leur écran d'ordinateur respectif, ne se retrouvant dans la même pièce que pour le dîner. De plus, lors de ce rapprochement, Coraline aperçoit des résidus de neige artificielle provenant de la boule à neige dans laquelle l'Autre Mère avait enfermé ses parents dans

87 Yasminephan, *op. cit.*

l'autre monde. Par cette image, Henry Selick présente les résidus de cet autre monde dans la réalité, qui finissent par disparaître en gouttes d'eau. Comme pour mettre fin au monde de l'enfance, les parents évitent les questions de leur fille sur l'autre monde, justifiant l'eau sur leur manteau de manière rationnelle, par la tempête qui se déroule à l'extérieur. Yasmine Phan traduit ce retour à la réalité comme l'achèvement d'une ère pour la jeune fille, qui adopte une vision plus réaliste, plus adulte du monde réel : « Cette prise de conscience lui permettra de changer les visions initiales qu'elle avait de la mère du monde adulte [...] pour en percevoir une nouvelle, plus réaliste⁸⁸ ».



Illustration 5: Les quatre figures maternelles de Coraline (Henry Selick, 2009)

Ainsi, l'image fatiguée de la mère biologique de Coraline est oubliée lors de la dernière séquence puisque la femme sourit et n'est plus devant son écran mais bien dans le jardin. Cette dernière figure maternelle semble incarner une mère aimante, sans les défauts meurtriers et la soif de contrôle de l'Autre Mère. Pour le souci du détail, l'image de la mère de Coraline évolue au point où les pointes de ses cheveux ne sont plus tournées vers l'extérieur en signe défensif, mais coiffés, lisses et accessoirisés par une touche de rose. De plus, et pour la première fois, les deux parents sont côte à côte et se parlent d'autres choses que de leur travail commun.

Le Chat est un guide, à l'image d'un passeur entre le monde réel et le monde imaginaire, permettant à Coraline de percevoir les incohérences de l'autre monde. En parallèle, en proposant quatre figures maternelles différenciées, Henry Selick, construit et

88 *Ibid.*

développe la perception du monde de Coraline, notamment en démontrant la dégradation entre la deuxième et la troisième figure maternelle. Par ce biais, le réalisateur crée un fil rouge entre le monde réel et l'imaginaire de la protagoniste, pour justifier la nouvelle perception plus réaliste et adoucie de sa mère biologique. Le Chat comme les figures maternelles de *Coraline*, sont des moyens d'apporter des piliers pour faciliter le développement de la personnalité et de la perception de la protagoniste. En ce sens, *L'Étrange Noël de monsieur Jack* développe également cette idée, ici par le biais de deux personnages qui encadrent le comportement de Jack. Sally représente l'ange, l'innocence et la pureté, tandis qu'Oogie Boogie incarne le démon, la malveillance ou encore le comportement turbulent d'un enfant.

c. Sally et Oogie Boogie comme piliers de l'évolution de Jack Skellington

À l'inverse de James et Coraline, Jack ne reçoit pas d'aide particulière de la part de ses concitoyens et aucun animal ne tient de rôle important dans son aventure. Toutefois, il est encadré par le comportement de deux personnages diamétralement opposés qui accompagnent le spectateur dans la découverte de l'histoire de Jack Skellington. En effet, d'un côté, le personnage d'Oogie Boogie agit au titre du côté maléfique de Jack, de la part sombre et cachée du roi d'Halloween :

La première scène du film présente la communauté d'Halloween Town dans leur comédie musicale et montre l'ombre d'Oogie sur la lune. Oogie est effrayant, menaçant et charmeur pendant qu'il chante : « Je suis l'ombre sur la lune la nuit, remplissant vos rêves de peur ». Cette introduction d'Oogie est mémorable car il prétend être une ombre et représente des moments effrayants pendant que les gens sont endormis⁸⁹.

De l'autre côté, Sally représente l'autre facette de Jack, notamment en essayant de l'empêcher de se tuer en préparant la fête de Noël : « On peut ainsi percevoir Sally comme une sorte d'allégorie de la raison de Jack. Il ne l'écoute plus une fois son obsession pour Noël bien installée dans son crâne et ne lui accordera sa totale confiance qu'après avoir compris

89 Armstrong Leontine, « Shading in a Violent Shadow : A Hero's Confrontation with the American Shadow in Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas* », *Mythological Studies Journal*, n° 5, 2014, p. 42, (Ma traduction ; Texte original : « The first scene of the film introduces the community of Halloween Town in their musical, and shows Oogie's shadow on the moon. Oogie is scary, menacing, and playfully enticing as he sings, "I am the shadow on the moon at night, filling your dreams to the brim with fright." This introduction of Oogie is memorable because he claims to be a shadow and represents scary moments during the time people are unconscious »).

l'ampleur de ses erreurs⁹⁰ ». Entre raison et déraison, Henry Selick contient les agissements de Jack entre deux personnalités intenses, qui vont l'amener à retrouver le droit chemin à la fin du film. Comment Henry Selick construit-il les personnages de Sally et d'Oogie Boogie à l'image de l'ange et du démon, incarnant les versants bienveillants et malveillants de Jack Skellington ?

Sally peut être considérée comme une figure maternelle passive tout au long du film comme l'explique Leontine Armstrong, professeure d'anglais :

Elle a été créée pour être une infirmière et à la fin du film, elle continue d'en être une, mais en tant que l'amante de Jack plutôt que d'être l'esclave de Finklestein. Ses actions pour empêcher les plans de Jack de réussir échouent, et même lorsqu'elle essaie d'aider Jack en sauvant le Père Noël, la seule aide qu'elle donne réellement à Jack est que ses cris confirment ses soupçons que quelque chose se passe dans l'ancre d'Oogie Boogie. De plus, en tant que personnage féminin, elle est nécessaire pour la fin heureuse impliquant une romance typique de Disney⁹¹.

Ironiquement, la présence de Sally comme personnage féminin en détresse, inscrit l'histoire dans un modèle narratif que Tim Burton comme Henry Selick n'apprécient pas. Les deux auteurs ont d'ailleurs minimisé l'importance de cette romance dans le script final pour qu'elle ne supplante pas l'aventure de Jack⁹². Toutefois, la fragilité et la féminité de Sally sont amplifiées par l'aspect physique du personnage dessiné par Henry Selick : « De plus, et en ce qui concerne sa conception, Sally avait besoin d'avoir de petits pieds et de petites mains à la demande de Burton, bien que cela devienne un problème sérieux : ses chevilles étaient si fines que la marionnette ne pouvait pas se tenir debout toute seule⁹³ ». Cette particularité ajoute de la douceur et renforce la sagesse de ce personnage secondaire. A l'inverse, sa fragilité et sa difficulté à rester entière et droite, donnent l'idée que l'incarnation de la bonne conscience de

90 Krizalied, « Sally de L'étrange Noël de Mr Jack : Poupée rapiécée, poupée déterminée », *Kriza Lied* (blog), 7 octobre 2015, [En ligne : <https://krizalied.wordpress.com/2015/10/07/sally-de-letrange-noel-de-mr-jack-poupee-rapiecee-poupee-determinee/>], (consulté le 7 février 2021).

91 González Herrero Laura, *op. cit.*, (Ma traduction ; Texte original : « She was created to be a caretaker and by the end of the movie continues to be one, though as Jack's lover rather than Finklestein's slave. Her actions to prevent Jack's plans from succeeding fail, and even when she tries to help Jack by rescuing Santa, the only help she actually gives Jack that her screams confirm his suspicion that something is going on in Oogie Boogie's lair. In addition, as a female character she is needed for the happy ending involving romance that it is typical of Disney »).

92 *Ibid.*

93 *Ibid.*, p. 41, (Ma traduction ; Texte original : « In addition, and regarding her design, Sally needed to have small feet and hands following Burton's request though that became a serious problem: her ankles were so thin that the puppet could not stand on its own. To solve the problem, Selick proposed giving her socks so that her legs could be thin, and the socks would hide the extra volume that the puppet needed »).

Jack n'est finalement pas si stable. Toutefois, sa personnalité fait d'elle l'un des derniers remparts qui empêche Jack de tomber dans la folie. Une séquence caractérise bien cette idée, lorsque Jack est en pleine expérimentation pour reproduire la fête de Noël, Sally déclame son amour pour le squelette, avant de s'arrêter sur le bord de la propriété du protagoniste pour tester sa romance sur les feuilles d'un chardon. A mesure qu'elle les enlève de la tige, l'omniscience et la sagesse du personnage prend tout son sens puisque le chardon se transforme un sapin de Noël, joliment décoré avant de s'enflammer. Ce présage de mauvais augure pour Jack, va amorcer la quête bienveillante de Sally pour protéger l'homme qu'elle aime. Du fait de son aspect recomposé, Sally peut coudre et découdre ses membres selon les besoins, notamment lors du sauvetage du Père Noël. Cette idée de modulation du corps renvoie à la fois à sa nature de figurine tout en rapprochant ses capacités de celles de Jack : « Non seulement les mouvements ou le comportement de Sally reflètent ceux de Jack, mais leurs corps sont également assez similaires. Les deux peuvent facilement décoller différentes parties de leur corps tout en étant capables de les contrôler⁹⁴ ». En raison des mêmes dispositions physiques, Sally semble être la partie saine et raisonnée de Jack, sa part de féminité, qui ne cherche pas le conflit mais bien l'amour et la tendresse. En ce sens, même le Père Noël, extérieur au fonctionnement de la ville d'Halloween et à leurs relations personnelles, conseille à Jack de ne plus jamais rien faire sans consulter Sally au préalable : « Ceci est encore prouvé par le Père Noël, qui dit à Jack qu'il devrait écouter Sally avant de réessayer quoi que ce soit. Seulement, elle est suffisamment inquiète des conséquences de l'obsession de Jack pour Noël pour essayer de l'arrêter ou de sauver le Père Noël avant que les choses ne tournent mal⁹⁵ ».

À l'opposé de ce comportement bienveillant, le personnage d'Oogie Boogie incarne le mal, exilé aux confins du monde d'Halloween. Alors que Sally représente l'ange sur l'épaule de Jack, Léontine Armonstrong décrit Oogie Boogie comme le diable sur l'épaule opposée : « L'ombre fait partie de l'inconscient collectif, mais Oogie est précisément le démon intérieur de Jack. Oogie est la représentation de ce que tout le monde n'aime pas dans son ombre ; il

94 *Ibid.*, p. 48, (Ma traduction ; Texte original : Not only do Sally's movements or behavior mirror Jack's, but their bodies are quite similar, too. Both can take off different parts from their body with ease, and still be able to control them »).

95 *Ibid.*, p. 45, (Ma traduction ; Texte original : « This is further proved by Santa Claus, who tells Jack that he should listen to Sally before trying anything again. Only she is worried enough about the consequences of Jack's obsession over Christmas to try to stop him or to rescue Santa Claus before things went awry »).

connaît des secrets, est sombre et a plus de pouvoir lorsqu'il est réprimé⁹⁶ ». Au cours d'une interview, Tim Burton explique l'influence qui les a amenés, lui et son équipe, à concevoir Oogie Boogie : « Si Tim Burton et Danny Elfman préfèrent se laisser porter par l'histoire pour écrire la majorité des numéros musicaux, celui de Oogie Boogie sera élaboré d'après un personnage de la série des *Betty Boop*⁹⁷ ». Cette ressemblance sera remarquée tardivement, malgré le fait qu'elle puisse paraître évidente en comparant les deux extraits du morse de *Minnie The Moocher*⁹⁸ et celui d'Oogie Boogie :

Dans *The Nightmare Before Christmas*, Oogie Boogie (doublé par Ken Page) chante sa propre chanson thème. En écoutant la voix de Page, il est difficile de ne pas voir les parallèles entre lui et Cab Calloway. De plus, la scène dans laquelle apparaît la chanson ressemble de façon frappante aux scènes du dessin animé *Minnie The Moocher*⁹⁹.

Depuis, cette ressemblance musicale est également notée par d'autres chercheurs comme Chad Sell lors de son mémoire de fin d'étude : « Puis, lors d'un changement de scène dans le repaire d'Oogie Boogie, une clarinette de jazz gémit avec le claquement de la basse pizzicato, amenant le public à la sensation de speakeasy [Bar clandestin où ont lieu des jeux d'argent] du royaume d'Oogie Boogie¹⁰⁰ ». Dans une séquence rotoscopée¹⁰¹ du dessin animé *Minnie The Moocher*, le morse fait étalage de ses capacités de nuisance à Betty et son compagnon, notamment en décrivant une danse de la victoire d'un bout à l'autre du cadre, mais aussi en animant des squelettes et en suivant le rythme des accords du jazz. L'association de cette scène à la séquence du royaume d'Oogie Boogie peut s'expliquer par le fait que la

96 Armstrong Leontine, *op. cit.*, p. 42, (Ma traduction ; Texte original : « The shadow is part of the collective unconscious, but Oogie specifically is Jack's inner demon. Oogie is the representation of what everyone dislikes about their shadow ; it knows secrets, is dark, and has more power when it is repressed »).

97 Salisbury Mark, *op. cit.*, p. 184.

98 (1932, Dave Fleischer).

99 Thom Hickey says, « Cab Calloway's Influence on The Nightmare Before Christmas », *Oldschoolnewschoolmusic* (blog), 17 septembre 2015 [En ligne : <https://oldschoolnewschoolmusic.wordpress.com/2015/09/17/cab-calloways-influence-on-the-nightmare-before-christmas/>], (consulté le 13 mai 2021), (Ma traduction ; Texte original : « In *The Nightmare Before Christmas*, Oogie Boogie (voiced by Ken Page) sings his own theme song. Listening to Page's voice, it is hard not to see the parallels between him and Cab Calloway. In addition, the scene in which the song appears bears a striking resemblance to scenes from the *Minnie The Moocher* cartoon »).

100 Sell Chad, « It's a strange place : the narrative film music of Danny Elfman », Diplôme de fin d'études, Southeastern University, 2017, p. 46 [En ligne : <https://firescholars.seu.edu/honors/81>], (consulté le 17 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « Then, in a scene change to Oogie Boogie's lair, a jazz clarinet wails with the snap of pizzicato bass, bringing the audience down to the speakeasy-feel of Oogie Boogie's realm »).

101 Cette technique permet de reproduire le mouvement humain en projetant l'image d'un corps humain pour en reproduire les déplacements et les proportions.

figure malveillante est un être immatériel. En effet, le morse n'est qu'une copie de la danse et du chant du célèbre Cab Calloway, tandis qu'Oogie Boogie n'est qu'un sac de toile composé de centaines d'insectes.

Ces deux enveloppes vides parodient les mouvements d'un être humain, sans pour autant s'y conformer d'un point de vue visuel puisque dans le premier cas c'est un animal patibulaire tandis que, dans le second, c'est un matériau disgracieux, animé pour donner une impression d'humanité. En ce sens, le personnage d'Oogie Boogie approfondit la parodie de Dave Fleischer pour ne finalement dévoiler qu'un sac qui renferme le mal de ce monde, exilé aux confins de la ville d'Halloween. En résumé, le personnage d'Oogie Boogie représente la facette sombre de la personnalité de Jack, puisque ce personnage n'obéit et ne s'intéresse à personne, à l'image d'un enfant capricieux, colérique et égoïste.



Illustration 6 : La danse d'Oogie Boogie L'Étrange Noël de M. Jack (Henry Selick, 1994) à 1.04.50 et du morse dans Minnie The Moocher (Dave Fleischer, 1932)

En incluant la personnalité de Jack entre la douceur de Sally et la malveillance d'Oogie Boogie, Henry Selick construit finalement l'oscillation du développement comportemental du protagoniste, d'un extrême à l'autre. Dans une interview, le réalisateur confie sa sensibilité à l'idée d'être contraint de rassembler ses idées, d'associer différents morceaux épars : « Ce sentiment de ne pas être 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 - considérablement¹⁰² ». A l'aune de cette citation, la dimension composite du personnage de Jack Skellington révèle l'instabilité de sa personnalité qui est en pleine

¹⁰² Salisbury Mark, *op. cit.*, p. 185.

constitution, dans un état transitionnel entre l'enfance et l'âge adulte. En ce sens, Léontine Armonstrong analyse sous l'angle d'un combat entre la lumière et l'innocence incarnée par Sally, tandis qu'Oogie Boogie symbolise la malveillance et la turbulence : « La seule façon de vaincre l'ombre est d'accepter les aspects sombres, de les affronter et de traiter les problèmes qui sont venus à la surface de l'inconscient¹⁰³ ». D'une certaine manière, Jack a besoin d'exister entre ces deux personnalités piliers que sont Sally et Oogie Boogie, pour se nourrir de l'un et de l'autre afin de développer un comportement équilibré à la suite de son voyage introspectif.

Chaque personnage reçoit donc l'aide, plus ou moins évidente, de personnages secondaires pour se construire et développer une perception plus réaliste, ou moins enfantine du monde réel. Grâce à la présence de ces guides spirituels, Coraline s'échappe de l'autre monde, tandis que James surmonte la peur du deuil de ses parents tout en affrontant la malveillance de ses tantes. De son côté, Jack est encadré par deux figures de l'enfance, dans un premier temps une figure douce et réfléchie face à une personnalité brutale et conquérante. Ainsi, l'imaginaire des trois protagonistes de ce corpus évolue, se modifie et apparaît comme une oscillation entre l'immaturité, la nostalgie de l'enfance avec les responsabilités de l'adulte. Cette idée est également palpable sous l'angle de l'analyse des décors, notamment dans la manière dont Henry Selick construit plusieurs paliers, plusieurs espaces externes à la diégèse, pour amorcer l'entrée dans l'espace mental des protagonistes.

Chapitre 4 : La relation de l'enfant aux deux mondes, originel et fantasmé

Les trois caractéristiques du monde fantasmé des héros s'identifient tout d'abord par l'entrée du spectateur au sein d'une diégèse première suivie de l'entrée des protagonistes dans la fiction secondaire lorsqu'ils pénètrent dans l'autre monde. Dans un second temps, les univers dépeints sont très caractérisés, afin de faire ressentir l'écart qui les sépare, notamment pour l'aspect colorimétrique. Enfin, la notion d'obsolescence des mondes parallèles entraîne l'évolution des personnages, les conduisant à ne plus ressentir le besoin de ces autres mondes

103 Armstrong Leontine, *op. cit.*, p. 42, (Ma traduction ; Texte original : The only way to defeat the shadow is to accept the dark aspects, confront them, and treat the issues that have come to the surface from the unconscious »).

pour s'épanouir. Ces trois éléments participent-ils à la perception étrange des trois figures enfantines de ce corpus ?

a. L'espace exogène comme entrée dans la fiction primaire et secondaire

L'entrée en fiction des trois films de ce corpus se déroule selon trois étapes. Tout d'abord, le générique, espace extradiégétique qui introduit le spectateur dans la fiction. Rapidement suivi par un espace exogène ou imaginaire, donnant des informations sur un monde que le spectateur n'appréhende pas encore comme un espace imaginaire, mais qui s'avérera être le fameux monde parallèle dans lequel les protagonistes finiront par évoluer. Cela amène ensuite à la fiction primaire, le monde originel des personnages, dans lequel ils trouvent difficilement leur place comme nous l'avons déjà vu. Ce dernier sera complété dans un troisième temps par l'investissement du monde fantasmé, introduit par l'espace exogène au début des trois films. *L'Étrange Noël de monsieur Jack* commence par la présentation d'un cercle d'arbres symbolisant l'entrée dans les différentes fêtes comme Halloween, Pâques ou encore Noël. De son côté, *James et la pêche géante* commence par le souvenir du quatrième anniversaire du jeune garçon. Enfin, *Coraline* est introduite par la création de la petite poupée aux traits de la protagoniste, dans l'antre de l'Autre Mère. Cet espace exogène, ou imaginaire sera à l'origine de l'entrée en fiction secondaire et par la même occasion, le fil rouge de l'espace extradiégétique du générique, l'espace exogène qui amorce l'entrée dans la réalité des personnages suivi par l'entrée dans l'univers fantasmé dans lesquels ils vont naviguer tout au long du film. Ces trois niveaux de compréhension permettent de développer une nouvelle manière d'aborder l'univers imaginaire tout en conditionnant l'image rassurante ou non que cet univers renvoie aux spectateurs.

Ces séquences introductives matérialisées dans l'espace exogène, au sein d'un univers diégétique construit spécialement pour le spectateur, lui donnent une place particulière et privilégiée puisqu'il détient des informations sur l'histoire et les protagonistes qui ne seront jamais évoquées au cours de la narration. Ainsi, la première image de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* commence par un carton sur fond noir sur lequel le titre est inscrit en lettres gothiques orange aux couleurs d'Halloween. Par la suite, un plan en plongée zénithale entame une descente sous la forme d'une spirale vers le centre d'un cercle d'arbres percés de portes.

Cela rappelle le mouvement des flocons de neige qui accompagne Jack dans sa chute vers la ville de Noël quelques temps plus tard. À mesure que la caméra se rapproche du sol, une voix grave détruit le quatrième mur et s'adresse aux spectateurs, les questionnant sur leurs connaissances des fêtes dessinées sur les portes qui apparaissent à l'écran. De plus, la voix extradiégétique mentionne que ces univers sont peut-être déjà apparus dans les rêves des spectateurs¹⁰⁴, comme un clin d'œil à la dimension onirique et fantastique de l'histoire qui va suivre. À l'image d'un mot du réalisateur avant le début du film, cette séquence installe le cercle de portes dans la diégèse, avant même que le protagoniste ne le découvre. Cet espace exogène est le lieu d'une découverte pour le spectateur mais aussi d'une entrée dans l'univers, littérale par l'ouverture de la porte d'Halloween, et figurative par la plongée dans la noirceur qui existe derrière celle-ci. Cette entrée dans la fiction est la plus frontale des trois films de ce corpus du fait de la ressemblance entre l'entrée en fiction primaire et secondaire. Après le générique introductif, cousu main pour *Coraline* et constellé d'insectes pour *James et la pêche géante*, la première séquence de ces deux films présente deux situations qui vont s'avérer importantes, voire même déterminantes quelques temps plus tard. Ainsi, dans le cas de *Coraline*, les images attestent de la création de la poupée qui servira d'avatar à l'Autre Mère afin d'observer la jeune fille dans le monde réel. La minutie apportée aux détails physiques de la poupée, ainsi que le rembourrage fait de paillis de jardin, subtile référence au travail des parents de la protagoniste, dénote une certaine connaissance de la jeune fille. À l'instar de la séquence introductive de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, le spectateur détient des informations sur Coraline avant même qu'elle n'apparaisse réellement à l'écran, mais également sur la menace qui pèse sur elle, matérialisée par ces longs doigts métalliques. Ainsi, la présence de l'Autre Mère est introduite par le biais d'un hors-champ, à travers la poupée que Coraline conserve auprès d'elle après l'avoir reçue. Ainsi, le spectateur sait que ce n'est pas juste un jouet mais bien l'incarnation d'un personnage qui n'a pas encore été présenté, et qui, pourtant, connaît déjà l'aspect physique de la protagoniste. Cette poupée est également à l'origine de l'entrée en fiction secondaire puisqu'elle attire Coraline vers la petite porte du salon. De son côté, l'entrée en fiction primaire de James est marquée par le souvenir du dernier anniversaire qu'il a fêté avec ses parents. C'est dans cette séquence que le projet de ses parents de l'emmener à New York lorsqu'il sera plus grand est abordé. Ainsi, la

104 « C'était il y a longtemps, plus longtemps qu'il n'y paraît, dans un endroit que vous avez peut-être vu dans vos rêves, l'histoire dont vous allez être le spectateur s'est tenu dans le monde des fêtes. Vous vous demandez sûrement d'où viennent ces fêtes ? Si ce n'est pas le cas, je dirais que c'est le moment de s'interroger » *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, (Henry Selick 1993).

motivation de James à quitter ses tantes, et plus généralement la Grande Bretagne pour rejoindre New York, est justifiée par l'idée de prolonger le rêve de ses parents, qui s'inscrit par ailleurs dans le mythe du rêve américain. Le brutal retour à la réalité de l'enfant par le cri de ses tantes dans la chambre mansardée située en Angleterre, ancre ce rêve dans un espace diégétique qui n'existe plus que dans l'esprit du jeune garçon. Ainsi, cette séquence repose elle aussi sur une forme d'espace exogène, voué à présenter la vie initiale de James, la raison de sa détresse actuelle et son envie de voyager.

Contrairement à l'entrée dans la fiction primaire, le spectateur n'est pas privilégié pour l'entrée en fiction secondaire. En effet, le protagoniste et le spectateur sont au même niveau de connaissance concernant la suite des événements. Ainsi, à l'issue d'une errance pour James et Jack, et à la sortie du sommeil, voire même au cours de son sommeil pour Coraline, les trois protagonistes découvrent l'entrée d'un univers parallèle au leur. De cette manière, le réalisateur construit une frontière physique entre les deux mondes, matérialisée par une porte, sans pour autant tracer une rupture franche entre la réalité et un état second dans lequel se trouvent les personnages, errant dans leur propre esprit. Ainsi, Jack découvre le cercle de portes présenté au début du film, alors que, de son côté, Coraline emprunte la petite porte du salon qu'elle a repérée grâce à la poupée plus tôt dans la journée. Enfin, James trouve le moyen de partir pour New York, idée qu'il formulait durant la séquence introductive. À son arrivée devant le cercle de portes, Jack arrive de la forêt de la ville d'Halloween dans laquelle il errait sans but. Il enlève les mains de ses orbites et baille comme s'il sortait d'une nuit de sommeil, à demi éveillé, sans repère relatif à ce lieu qu'il affirme être « un lieu nouveau¹⁰⁵ ». Ce constat est exact puisque l'environnement ne ressemble en rien à ce qu'il connaissait précédemment, les rayons du soleil affleurant aux troncs d'arbres espacés, dans un décor épuré en comparaison de la ville d'Halloween saturé. La silhouette et le costume rayé du squelette se fondent parmi les arbres et le sol, eux-aussi marbrés de rayures blanches. Au même titre que dans la séquence de présentation de la fiction principale, un plan panoramique du point de vue de Jack présente toutes les portes, à l'image d'une vue d'ensemble des possibilités offertes au personnage avant que son regard ne se fige sur la porte de Noël. Émerveillé par les couleurs du sapin, Jack écarquille les yeux comme un enfant devant ses cadeaux de Noël. À l'instar des spectateurs en début de film, Jack tombe au fond de l'arbre, où il va y découvrir la ville de Noël et non celle d'Halloween. La différence entre ces univers

105 *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, (Henry Selick, 1993), 00 :13 :10.

réside dans le fait que l'entrée ne s'effectue pas dans un espace noir mais bien plus clair, marqué par les flocons de neige et la teinte blanche glacée du vent d'hiver tourbillonnant à mesure que Jack se rapproche de la fiction secondaire. La ronde des portes est présentée comme un lieu exogène à l'espace fictionnel principal, comme un sas d'entrée dans les fictions superposées. Par cette ronde, le réalisateur présente l'entrée en fiction de la même manière et dans le même environnement, que ce soit pour la fiction primaire ou secondaire.

Dans le cas de *Coraline*, la relation de la fiction primaire et secondaire n'est pas reliée par l'espace exogène qui amorce le film mais bien par la poupée qui provient de cet espace. Rapidement, la poupée attire l'attention de Coraline sur la petite porte du salon, sans que cette dernière ne puisse aller plus loin du fait du mur en brique qui obstrue la porte. Lors de cette découverte, la protagoniste ne perçoit pas l'entrée de l'autre monde. Cela peut s'expliquer à la fois par le fait que cela se déroule en pleine journée et qu'elle ne peut y entrer que lorsqu'elle dort, dans le cadre de son imaginaire. L'autre hypothèse consiste à dire que, du fait de la présence de ses parents, de la présence d'adultes, l'autre monde est imperceptible pour la jeune fille, qui ne peut s'enfoncer dans un univers enfantin. La véritable entrée en fiction secondaire se déroule quelques séquences plus tard, après qu'un plan ait présenté la protagoniste en train de se coucher. Par la suite, dans un espace exogène à la fiction principale, qui n'existe que pour le spectateur, la porte du salon s'ouvre sur le mur de briques et des souris découpées dans du papier forment une ronde de l'arrière-plan à l'avant-plan.

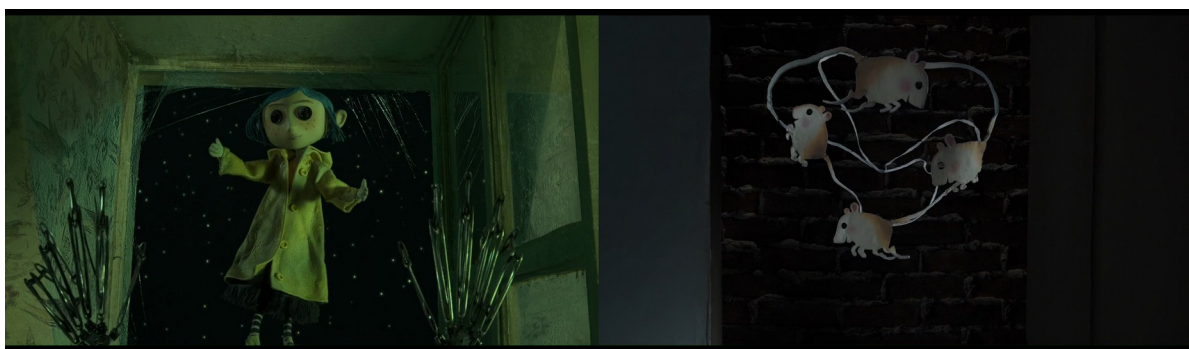


Illustration 7 : Entrée primaire et secondaire dans la fiction dans Coraline (Henry Selick, 2009) à 0.33.01

Ce plan resserré et sur cadré par le chambranle de la porte, rappelle la fin de la première séquence au cours de laquelle l'Autre Mère renvoie la poupée d'où elle vient,

quittant le premier plan vers l'arrière-plan, sur cadré cette fois-ci par l'encadrement de la fenêtre. Les deux séquences semblent se répondre, la première s'éloignant du spectateur tandis que la seconde amorce l'entrée dans la fiction secondaire par une animation dans un espace extradiégétique. Ainsi, dès la nuit suivante, la jeune fille poursuit les souris au saut du lit, du pas de sa porte à celle du salon ouvrant sur l'autre monde. Au même titre que Jack, la distinction entre le rêve et la réalité n'est pas perceptible du fait qu'elle sort à peine du sommeil. En apportant des informations déterminantes pour la compréhension de la diégèse dans ces différents espaces exogènes, le réalisateur encourage les spectateurs à s'impliquer dans l'histoire, imaginaire et fantastique, tout en donnant un statut particulier aux spectateurs. Par cette technique, Henry Selick construit une diégèse sur laquelle repose les interdits dans le premier monde tandis que le second est basé sur une plus grande liberté d'action. La psychologue Chantal Zaouche-Gaudron, rappelle que les comportements encouragés et refusés dans une société conditionnent la construction de l'enfant :

La société est alors une réalité organique et le milieu, par ses sollicitations et par les variations qu'il impose aux comportements, des plus automatiques aux plus complexes, influence le développement de l'enfant par les possibilités qu'il valorise ou qu'il contraint selon ses normes et ses règles¹⁰⁶.

Cette idée s'applique également dans *James et la pêche géante* puisque l'introduction dans la fiction secondaire ancre l'aventure du personnage dans l'imaginaire de ce dernier. L'entrée en fiction secondaire de James est marquée par la magie, plus précisément grâce à l'ingestion d'un des vers qui a transformé la pêche en un fruit géant. En effet, le jeune garçon rencontre un magicien, qui surgit du hors-champ à plusieurs reprises pour conseiller à James d'aller au bout de ses rêves, de rejoindre New York. Ce personnage ne semble pas exister dans la réalité de James, puisqu'il est le seul à le voir et, à la fin du film, le magicien va briser le quatrième mur et s'adresser aux spectateurs pour marquer la fin de la fiction primaire et secondaire. Comme pour l'introduction de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, le fait de s'adresser directement aux spectateurs ancre ces deux films dans l'observation d'un moment de vie, comme l'introduction d'une fable menant à une morale à la fin de la quête. En l'occurrence, comme beaucoup de contes et de fables, l'aventure de James est basée sur un élément magique qui va lui permettre d'entrer dans la fiction secondaire. Au moment où James mange le morceau de pêche, dans lequel un ver s'est introduit, le jeune garçon perçoit

106 Zaouche-Gaudron Chantal, *Le développement social de l'enfant*, Paris, Dunod, 2002, p. 22.

un tunnel creusé dans la pêche et y pénètre. Comme pour Jack et Coraline, le jeune garçon n'est pas dans son état normal, il ne sort pas du sommeil mais semble dans un état second. Dans le plan très serré sur le visage de James lorsqu'il mange un morceau de la pêche, la musique s'intensifie et les aigus sont plus présents, comme pour signifier le moment de bascule qui amorce le changement d'univers du jeune garçon. De plus, dans ce même plan serré, l'action est ralentie, marquant l'effet du ver sur James et sur son esprit. Son expression change, ses yeux se plissent et le jeune garçon recule. Contrairement à Jack et Coraline, l'introduction de la fiction primaire et secondaire ne se déroule pas au même endroit, ni selon les mêmes codes. Toutefois, la fiction secondaire est centrée sur la réalisation du rêve émis durant l'entrée dans la fiction primaire, rejoindre New York.

Henry Selick emploie des techniques semblables pour faire entrer le spectateur dans la fiction primaire suivie par l'entrée du personnage principal dans la fiction secondaire. Cela est toujours marqué par un univers hors-champ, au sens littéral comme l'espace exogène de la ronde des portes de Jack ou figuratif dans le cas de James et Coraline qui perçoivent des éléments oniriques dans leur réalité initiale, incarnés par la poupée et le voyage vers New York. Ainsi, les codes et éléments énoncés et présentés durant l'entrée dans la fiction primaire existent également lors du passage dans la fiction secondaire, créant à cette occasion une relation d'un monde à l'autre. De la même manière, les tons colorimétriques employés d'un monde à l'autre se font écho ou, à l'inverse, s'opposent pour distinguer les deux mondes, sans pour autant créer une réelle séparation.

b. Deux mondes complémentaires ? Une approche colorimétrique de la mise en scène d'Henry Selick

Les tons colorimétriques utilisés dans le monde originel et le monde fantasmé des personnages se complètent dans certains cas et s'opposent dans d'autres. L'univers originel, caractérisé par la tristesse, l'ennui et la solitude est représenté par des couleurs fades, des scènes statiques, peu colorées voire même ternes. À l'inverse, l'univers parallèle est un lieu chaleureux, dont les couleurs vives tranchent avec le monde précédent. Henry Selick propose ici deux univers colorimétriques qui s'opposent et définissent deux versions de la personnalité

de ses protagonistes. Ainsi, James, Coraline et Jack en parcourant un monde aux couleurs vives, font abstraction de la tristesse et du malheur qu'ils ressentent jusqu'à présent. Comment le réalisateur associe un code couleur à chaque univers ce qui induit, une fois ces couleurs associées, la représentation de la diversité des émotions et expressions de protagonistes enfantins dont on dépeint le passage d'un âge à un autre ?

Pour expliquer l'impact des couleurs dans le cerveau humain, Mathilde Gollety, Nathalie Guichard et Marina Cavassilas, professeures de marketing, définissent trois critères de perception de la couleur : « La couleur est généralement définie selon trois dimensions (Divard et Urien, 2001 ; Rouillet et al., 2003) : la teinte (ou tonalité), la luminosité (ou clarté) et la saturation (pureté chromatique)¹⁰⁷ ». L'entomologiste Moses Harris, dépeint le premier cercle chromatique scindant les couleurs selon une classification primaire et secondaire, comme l'explique Georges Roque, théoricien de la couleur :

C'est dans l'ouvrage *The Natural System of Colours* (vers 1770), d'un autre naturaliste, Moses Harris, qu'on trouve les deux premiers cercles chromatiques montrant clairement, l'un les trois couleurs primaires (rouge, jaune et bleu), l'autre les trois couleurs composées (orange, vert et pourpre), assortis de l'indication expresse que deux couleurs opposées sur le cercle, le long d'un même diamètre, forment entre elles un contraste [...] ¹⁰⁸.

À partir de cette conception des couleurs, l'auteur rappelle le principe de complémentarité des couleurs primaires et secondaires : « [...] une des trois [couleurs] primaires du peintre est dite complémentaire de celle qui résulte du mélange des deux autres : ainsi le rouge est complémentaire du vert, lequel résulte du mélange du jaune et du bleu ¹⁰⁹ ». Ce principe est utilisé dans les trois œuvres de ce corpus, à plusieurs reprises, tant sur les décors que les vêtements des personnages. Ainsi, pour commencer l'analyse des décors de ce corpus d'un point de vue colorimétrique, le contraste des deux mondes de *James et la pêche géante* est le plus flagrant. Tout d'abord le monde originel de James est en prise de vues réelles, avant de se transformer en un monde animé en *stop motion*, dès qu'il entre dans le

107 Gollety Mathilde, Guichard Nathalie et Cavassilas Marina, « Goût préféré vs couleur préférée Le dilemme du goût et de la couleur dans le choix d'un packaging par les enfants », 25^{ème} congrès International de l'AFM, Londres, 2009, p. 3 [En ligne : https://www.afmmarketing.org/fr/system/files/publications/20120301150843_AFM09_144_7343.pdf], (consulté le 14 avril 2021).

108 Roque Georges, « Les couleurs complémentaires : un nouveau paradigme », *Revue d'histoire des sciences*, vol. 47, n° 3, juillet 1994, p. 407.

109 *Ibid.*, p. 415.

monde imaginaire. Pour accentuer cette idée, l'univers originel du jeune garçon lorsqu'il réside chez ses tantes est désaturé, avec une très faible luminosité même en plein jour et avec peu, voire pas de contraste entre les arbres, le sol et la maison. Dans un clair-obscur amorçant l'aurore, le visage du jeune garçon est plongé dans l'ombre pendant qu'il accomplit des tâches dans le jardin inhospitalier de ses tantes. En parallèle, le réalisateur met en scène le quotidien des deux femmes solitaires assises dans un salon de jardin, en tenues d'été pourvues de dentelles. Leurs vêtements sont blancs, agrémentés d'un châle translucide et de fleurs exotiques dont la faible saturation du vert peine à donner vie à ce lieu. Les différents plans rapprochés marquent le teint cireux des deux femmes qui contraste avec le ciel bleu teinté de nuages blancs en arrière-plan. À l'issue d'un échange vigoureux entre les tantes, le cadre se relâche en un plan large pour présenter le peu de profondeur de champ existant, comme pour noter le fait que James n'a pas la possibilité de s'échapper de ce lieu mort, dans lequel même les arbres ne poussent pas. Cet environnement triste, marqué par les tons sombres et le manque de luminosité, renforce le comportement abusif de ses tantes, notamment lorsqu'elles l'entourent de toute leur hauteur, en lui rappelant que « personne ne pourrait tolérer une petite chose inutile comme [lui]¹¹⁰ ». Ainsi, comme les végétaux, James ne peut grandir correctement dans cet environnement malsain.

En revanche, l'imaginaire du petit garçon est habité par la vie, des couleurs et des perspectives d'avenir. Bernard Roulet, professeur en neurosciences, apporte des éclaircissements sur la théorie des couleurs évoquée par Guichard, Cassavilas et Gollety : « Les trois dimensions de la couleur sont à l'origine des illusions perceptuelles provoquées par la couleur. Une plus grande saturation et une plus grande clarté augmenteraient l'impression de visibilité¹¹¹ ». Comme une réponse à ce postulat, Henry Selick dépeint un environnement acidulé pour marquer l'évolution du statut de James dans la pêche géante. Ainsi, quand James entre dans le monde fantastique, il atterrit dans un cocon, entouré par la chair d'un fruit sucré, protégé des agressions extérieures. La colorimétrie générale au sein de la pêche oscille entre la douceur du jaune et de l'orange lumineux, s'éloignant drastiquement de la sombre pâleur du monde originel. Divard et Urien, chercheurs en marketing, ont noté que les couleurs chaudes et les couleurs froides n'ont pas les mêmes retentissements sur le comportement :

110 (Ma traduction ; Texte original : « No one else tolerate a worthless little nothing like you »)

111 Roulet Bernard, « L'influence de la couleur en marketing : vers une neuropsychologie du consommateur », Thèse en science de gestion, Université Rennes 1, 2004, p. 76 [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00208003>], (consulté le 11 avril 2021).

« [...] la plupart des recherches aboutissent à la conclusion que les couleurs “chaudes” (le rouge ou l'orangé, par exemple) ont un effet plus stimulant que les couleurs “froides” (telles que le bleu et le vert)¹¹² ». Ainsi, c'est dans ce monde aux couleurs « chaudes », que James prend des initiatives, prend de l'assurance dans ses actions, affirmant à cette occasion sa personnalité. En créant deux univers dont les thèmes colorimétriques s'opposent, Henry Selick forme deux mondes à la fois complémentaires et opposés, tant du point de vue colorimétrique que narratif.

Dans cette opposition, le réalisateur met en scène un univers rassurant, dans lequel le protagoniste est encouragé à prendre des initiatives, ce que le psychologue Abraham Maslow associe à un sentiment de sécurité :

[Le sentiment de sécurité] signifie comprendre les limites, connaître les attentes et se sentir confortable et en sûreté. C'est un préalable pour une estime de soi positive. L'enfant doit avoir un sentiment de sécurité avant de pouvoir se percevoir de façon réaliste et prendre des initiatives¹¹³.

Ce principe de sécurité existe également dans l'autre monde de *Coraline* puisqu'il a été façonné par l'Autre Mère pour plaire à la jeune fille. Le monde originel de Coraline, matérialisé par une nouvelle maison dans laquelle la famille vient d'emménager, est synonyme d'ennui et est représentée dans un dégradé de teintes fades et impersonnelles. Dans un premier temps, le monde originel de la jeune fille est présenté comme hostile, tel qu'en témoignent quelques analyses du film, dont celle de Yasmine Phan sur le blog *Cinémanie* : « Le vrai monde se caractérise alors par une palette chromatique terne, des objets morts et uniformes, illustrés par l'uniforme scolaire que sa mère lui achète. C'est un monde d'interdits et de froideur¹¹⁴ ». Dans cette même séquence d'achat d'uniforme scolaire, la mère refuse d'offrir des gants colorés à sa fille sans donner plus d'explications. Ainsi, le monde des adultes est à l'image de ces uniformes dont la couleur et la standardisation déplaisent à Coraline. Les seuls échanges avec la mère de Coraline semblent déconnectés de la réalité lorsque la jeune fille décrit sa dernière exploration dans les alentours du Pink Palace. Dans un plan très large, la cuisine, dont les meubles apparaissent vieillis, paraît terne, ce qui est justifié par le fait que la pluie et le brouillard empêchent la lumière d'entrer et limitent donc la

112 Divard Ronan et Urien Bernard, « Le consommateur vit dans un monde en couleurs », *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 16, n^o 1, 1 mars 2001, p. 6 [En ligne : <https://doi.org/10.1177/076737010101600102>], (consulté le 11 avril 2021).

113 Dudoit Corinne, *op. cit.*

114 Yasminephan, *op. cit.*

profondeur de champ. Ce cadrage amplifie l'artificialité de la scène, d'autant plus qu'éclairée par la lumière bleue de son écran, la mère de Coraline semble absorbée par celui-ci, ce qui impose une distance entre elle et le monde réel, et par conséquent l'univers de sa fille. Bien que séparées d'un bout à l'autre du cadre par la table de la cuisine, Coraline se rapproche de sa mère, en accord avec le rétrécissement du cadre. Toutefois, la mère de Coraline lui impose de la laisser seule en lui confiant la mission d'aller ranger sa chambre. Par cette scène, Henry Selick démontre la formation d'un mur invisible entre les deux personnages qui ne peuvent dialoguer, ou à défaut s'écouter mutuellement. Ce faisant, le réalisateur confirme la position solitaire de la jeune fille qui ne trouve pas non plus d'écho dans le bureau de son père, qui est tout aussi concentré sur son écran d'ordinateur. Ceci au point de ne remarquer Coraline que dans le reflet de son écran verdâtre des années 1990, rendant la jeune fille d'autant plus étrangère à ce monde. Cette séquence présente les relations familiales de la jeune fille qui seront reconduites, mais de manière inversée dans l'autre monde au contact de ses autres parents.

Dans cet univers parallèle, la cuisine est baignée de lumière jaune orangé intradiégétique, les meubles apparaissent comme neufs. Contrairement à la mère biologique de Coraline, l'Autre Mère est apprêtée, porte du rouge à lèvres et est affairée à préparer le repas. Seuls les boutons remplaçant ses yeux dénotent l'anormalité de la situation. Ces deux environnements se complètent du point de vue des couleurs primaires comme l'explique Georges Roque : « [...] le rouge est complémentaire du vert, lequel résulte du mélange du jaune et du bleu¹¹⁵ ». L'utilisation de couleurs stimulantes apportent à Coraline une image positive de l'autre monde qui est pensé comme un parc d'attractions : « Quel que soit l'âge de l'enfant, le packaging a deux objectifs : être équilibrant et rassurant d'une part, et ludique et identifiant, d'autre part¹¹⁶ ». Équilibrant du point de vue affectif du fait de l'intérêt des autres parents, l'autre monde est également ludique puisque toutes les activités sont vouées à divertir Coraline. Dans cette idée, la séquence de présentation des autres parents de Coraline reprend les mêmes codes que dans le monde originel. En entrant dans le bureau de son autre père, la protagoniste découvre une pièce rangée, chaleureuse, au centre de laquelle son autre père présente un teint rosé, et n'a pas de cernes, contrairement à son père originel au teint olivâtre et cerné. De plus, les tenues des deux hommes sont complémentaires considérant que son père biologique porte un pull vert tandis que l'autre père porte une robe de chambre rouge. À

115 Roque Georges, *op. cit.* p. 415.

116 Gollety Mathilde, Guichard Nathalie et Cavassilas Marina, *op. cit.*, p. 2.

l'inverse, Coraline présente au moins deux couleurs primaires grâce à ses cheveux bleus, son anorak jaune, ou encore son pyjama rouge orangé. Au-delà de la complémentarité des couleurs attribuées aux personnages, le comportement de l'autre père est le pendant de son père originel. Ainsi, il accueille Coraline avec joie et une chanson de bienvenue qui captive l'attention de la jeune fille. Il est animé au sens propre comme au figuré, au point qu'il ne contrôle plus les mouvements de ses mains dans les gants rattachés au piano. Par de nombreux plans aériens, Henry Selick provoque le regard du spectateur, l'incitant à chercher les différences entre ces deux séquences de présentation. Ainsi, le réalisateur amène le spectateur à s'identifier à Coraline et à vivre son aventure dans un univers coloré complémentaire à son monde originel délavé, tandis qu'elle apprécie les attentions dont elle ne faisait plus l'objet dans son monde.

Contrairement à James et Coraline, le rapport des couleurs dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack* ne réside pas dans les couleurs complémentaires mais dans la coexistence du noir et du blanc associée aux deux univers du film. La ville d'Halloween est présentée par un plan aérien sillonnant les rues, entre des bâtiments sombres, tordus, dont les lignes de force brisent la perspective des alentours. Symboliquement, ces éléments indiquent que la ville n'est pas droite, et que sa stabilité ne repose pas sur une réelle organisation, hormis sur le travail de Jack. Cela explique pourquoi la routine de la ville va voler en éclat lorsque Jack va agir à sa guise, sans se préoccuper des conséquences de ses actes. Dans la séquence de présentation de la ville, les plans sont cadrés sur Jack, malgré sa grande stature, les autres personnages l'entourent et l'enferment dans un dégradé de couleurs sombres, allant du vert de la fontaine, au teint blafard des sorcières, en passant par le blanc sale des bandages de la momie. Cet univers n'est pas propre au sens colorimétrique du terme. Aucune couleur de cette séquence n'est pure, elles sont tâchées, ou nuancées, impressions renforcées par le faible éclairage intra-diégétique hormis celui de la lumière de la lune. C'est d'ailleurs la blancheur de la lune qui va servir de point de jonction entre la ville d'Halloween et celle de Noël. Au cours de sa complainte, Jack déclame ses envies, sautant de tombe en tombe, créant un rappel de teinte entre la rondeur et la blancheur de son crâne avec la pleine lune. Peu après, il tombe dans le monde de Noël, dans lequel il fait face à une inversion stricte des éléments qui composent son quotidien. C'est ainsi que le monde de Noël est représenté par une dominante blanche, ponctuée de vert et de rouge. Georges Roque y associe les notions classiques

d'interdiction et de permission : « À cet égard, l'un des trois couples de complémentaires, l'opposition rouge/vert, connaîtra un développement exceptionnel, lorsque s'y greffera le couple sémantique interdiction/permission¹¹⁷ ». Ainsi, les tons colorimétriques du monde de Noël sont complémentaires sans même les comparer avec les couleurs de la ville d'Halloween. D'ailleurs les tenues colorées des habitants renforcent l'effervescence de la ville, marquant le rythme de vie rapide des personnages, opposé à la lenteur des habitants d'Halloween. La ville de Noël est dotée de multiples couleurs allant du jaune, orangé, rouge, jusqu'au vert et déborde de l'innocence des lutins qui patinent sur un terrain ovale. Ceux-ci se lancent des boules de neige dont les courbes rondes n'entachent pas la douceur des lignes de force des bâtiments, adoucies par la neige qui efface toutes leurs arrêtes. La ville est éclairée par une lumière blanche, dont l'origine extradiégétique ne provoque pratiquement aucune ombre dans la pureté de ce monde. Jack investit la ville dans un déplacement arachnéen, montant sur les façades des maisons pour observer l'intérieur des foyers. La mise en scène d'Henry Selick propose un changement de perspective du protagoniste. En effet, Jack ne se comporte plus comme un adulte mature, mais comme un enfant, émerveillé devant la moindre lumière, guirlande ou décoration de Noël.

La complémentarité des deux univers présents dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack* est mise en jeu sur le plan technique par l'opposition du noir de la ville d'Halloween avec des lignes de force très appuyées et les tons blancs et adoucis par la rondeur de la neige de la ville de Noël. La présence d'éléments colorés dans la ville de Noël rajoute une dissemblance entre les deux mondes. Cette complémentarité est également perceptible dans l'exploration de la personnalité de Jack. Ainsi, Jack est perçu dans un premier temps par les habitants de la ville d'Halloween, comme le maître incontesté de cette fête tant dans son organisation que par sa créativité. Néanmoins, il va, dans un second temps, devenir, aux commandes de la fête de Noël, un être immature, irresponsable voire égoïste au détriment des habitants de la ville de Noël. La signification des couleurs a un rôle primordial dans la perception de l'univers parallèle des trois films de ce corpus. En effet, cela conditionne le regard et l'interprétation que le spectateur et le personnage peuvent avoir de ce nouvel univers. En fuyant la réalité dans un monde imaginaire, Henry Selick décrit la manière dont des figures enfantines trouvent refuge au sein de leur propre esprit, qui est coloré, rassurant et chaleureux, contrairement à leur quotidien ennuyeux et terne. De cette manière, le discours narratif trouve

117 Roque Georges, *op. cit.* p. 532.

appui dans l'utilisation de différentes tonalités de couleurs qui permettent de recréer visuellement les impressions et les sentiments des personnages. En affrontant leurs peurs de cette manière, les personnages construisent leur personnalité et le rapport qu'ils ont avec le monde extérieur, sans s'y exposer frontalement. L'évolution de la perception du monde et de l'imaginaire des protagonistes est en étroite relation avec la dégradation graduelle des décors, qui s'amplifie à mesure qu'ils ne trouvent d'écho et d'intérêt dans cet univers parallèle à leur réalité.

c. L'imaginaire, support d'évasion, d'expérimentation et de reconstruction

L'entrée dans la fiction primaire et secondaire, ainsi que les codes colorimétriques utilisés, représentent l'image de l'univers parallèle des trois films de ce corpus. Cette image va progressivement perdre de son charme avant d'être détruite à mesure que les personnages mûrissent et ne ressentent plus le besoin d'échapper à leur quotidien dans un univers merveilleux. Andrée Archambault et Michel Venet, professeurs de psychologie, démontrent dans la « Revue des sciences et de l'éducation » comment l'enfant incarne le personnage principal de leur imaginaire : « Selon Harris (2002), l'enfant démontre par ses jeux symboliques qu'il a, comme l'adulte, la capacité de changer de perspective, d'adopter le point de vue du personnage principal, [...] et de ressentir des émotions face à une situation imaginaire, c'est-à-dire détachée de l'ici et maintenant¹¹⁸ ». Pour revivre une situation familiale saine, James s'inscrit dans un monde parallèle au sein duquel il est aimé, et écouté. De plus, en affrontant le deuil de ses parents, incarné par le rhinocéros, James n'a plus besoin de vivre dans un monde fantastique puisqu'il atteint le rêve de son père, la ville de New York. De son côté, Coraline n'a plus besoin d'être infantilisée, rendant caduque l'existence de l'autre monde qui visait à combler le manque d'attention dont elle souffrait jusqu'alors. Jack est, encore une fois, un cas particulier de ce corpus puisque l'évolution de sa mentalité est précipitée par la destruction de la fête de Noël, le ramenant à la réalité et à ses responsabilités au service de la ville d'Halloween. Comment Henry Selick entame-t-il la destruction du monde parallèle, à mesure que le protagoniste vainc ses peurs et modifie sa perception de la réalité ?

118 Archambault Andrée et Venet Michel, *op. cit.*, p. 19.

La bonne tenue du monde parallèle de *Coraline* repose sur la volonté de l'Autre Mère de séduire la jeune fille pour lui voler ses yeux et par extension, son âme. Dès lors que Coraline affirme plus fermement son refus, l'autre monde se désagrège puisqu'il ne remplit pas la mission d'attirer la jeune fille dans les griffes de l'Autre Mère. De ce fait, cet univers merveilleux est métamorphosé en un piège mortel, comme exsangue des belles couleurs qu'il arborait, pour finir par ne présenter que les volumes les plus simples, sans texture, laissant voir les pixels du ciel. Après un énième argument avec l'Autre Mère, Coraline erre sur le chemin de Terre qui s'éloigne de l'autre Pink Palace, accompagnée par Le Chat. Au cours de leur discussion, un champ/contre-champ s'installe entre la jeune fille cadrée en contre-plongée et l'animal présenté selon le point de vue de Coraline, en plongée. D'un plan à l'autre, le ciel se morcelle en petites figures géométriques, trahissant l'artificialité de la voûte céleste ponctuée d'étoiles.



Illustration 8 : Ré-actualisation de l'autre monde après que Coraline en ait fait le tour dans Coraline (Henry Selick, 2009) à 0.55.45

Après quelques secondes, les arbres perdent de leur consistance jusqu'à devenir de fins traits dans le néant de l'espace¹¹⁹. Comme pour appuyer l'anormalité de la situation, Coraline mentionne que le vieux puits devrait se trouver là où elle marche, sur une surface

¹¹⁹ Cette scène rappelle la marche solitaire de Jack Skellington dans les bois de la ville d'Halloween, quand le décor et les arbres se raréfient avant de laisser percevoir les portes menant aux différentes fêtes.

blanche, qui ne ressemble à rien de ce qu'elle a pu apercevoir jusqu'à présent. De cette manière, le réalisateur permet ainsi d'annoncer le changement de décor par la parole de la protagoniste, et par la même occasion amorce la discussion qui va suivre entre les deux personnages. Le spectateur est accompagné par la narration afin de comprendre la faible étendue de ce monde. Cet univers blanc n'ayant plus rien de réaliste, ni début, ni fin, au point où Coraline et Le Chat disparaissent simultanément du cadre et de l'espace diégétique, marquant la courbure du sol sur lequel ils marchent. C'est d'ailleurs au cours de cette discussion dans le néant, dans cet univers qui n'est pas régi par l'Autre Mère, que Le Chat évoque clairement les intentions prédatrices de cette dernière : « c'est la partie vide de ce monde, elle n'a créé que ce qui pourrait t'impressionner [...] Mais pourquoi ? [...] peut-être bien qu'elle veut seulement quelque chose à manger¹²⁰ ». Par cette mise en scène, Henry Selick perturbe la notion d'espace et de temps diégétique. Les personnages et les angles de caméras ne respectent pas l'axe vertical et horizontal, considérant que de telles références n'existent plus au sein de cette séquence. Du point de vue du spectateur, au cours de ces quelques dizaines de secondes, Coraline et Le Chat ont fait littéralement le tour de la sphère qu'est l'autre monde. Elle va faire l'expérience inverse quelques temps plus tard, quand cette partie du monde va également se déliter, au point de disparaître complètement lorsque l'Autre Mère se transforme en prédatrice.

Ce monde n'a plus de raison d'exister dans la perspective de séduire Coraline puisque l'Autre Mère n'est plus dans cette optique mais uniquement dans l'objectif de la dévorer. Lorsque le temps imparti pour retrouver les âmes des enfants fantômes est écoulé, et alors même que Coraline a complété les missions imposées, l'Autre Mère triche et cherche à piéger la jeune fille dans l'autre monde. Ainsi, l'inversion du processus évoqué précédemment se met en place, ou plutôt, se délite. En effet, les éléments perdent à nouveau leurs couleurs, le sol devient entièrement gris tandis que les buissons, l'herbe et le ciel s'effacent de l'espace diégétique, ne laissant que le néant. Des parcelles entières de l'herbe et des marches du bâtiment se désolidarisent pour remonter vers le ciel vide. Les particules prennent de la hauteur tandis que la caméra dépeint dans un plan zénithal, l'effondrement de la profondeur de champ, du sol et plus généralement de l'univers en lui-même par le morcellement graduel du décor tout autour du Pink Palace. Ainsi, Henry Selick affirme dans la destruction de cet autre monde superficiel, la manière dont Coraline s'est trouvée piégée au sein de l'autre Pink

120 *Coraline* (Henry Selick, 2009), 0 :55 :45.

Palace, enfermée avec l'Autre Mère. La rupture entre l'aspect magique et la véritable facette de l'autre monde, est d'abord mise en abyme par l'artificialité de ce monde. Puis, le délitement partiel auquel Coraline a assisté, se transforme en une véritable vague destructrice en raison de l'ascendant pris par la jeune fille sur l'Autre Mère et sa victoire dans le défi. Cette dégradation graduelle du décor n'existe pas sous la même forme dans les deux autres films de ce corpus, les implications narratives qui en découlent diffèrent également.

Contrairement à *Coraline*, l'altération de l'univers de James arrive brutalement, à l'issue de la confrontation de l'enfant à sa plus grande peur : le décès de ses parents, symbolisé par un rhinocéros. La pêche ne se morcelle pas, mais tombe en droite ligne de l'univers fantastique et animé vers le monde en prises de vues réelles, plantée sur la pointe de l'Empire State Building. Bien que la rupture avec le monde animé soit brutale, l'affrontement est annoncé dans un plan très large, à la limite du grand angle. La pêche est dans l'angle inférieur droit du cadre, seul point de couleur dans le ciel sombre, alors qu'un amas de nuages venu du fond du champ se précipite vers le fruit, comme animé par une entité. Ce n'est que quelques secondes plus tard, au travers des rais de lumière provoqués par les éclairs, que la forme du rhinocéros prend l'espace du cadre, chargeant James et son équipage. Dans cette séquence, Henry Selick figure à la fois James affrontant sa peur, mais aussi l'acceptation du deuil de ses parents par le jeune garçon. Dans un travelling centré sur le regard de James, ses yeux sont cadrés en très gros plan, donnant à voir aux spectateurs la scène qui se déroule devant le jeune garçon dans le reflet de la lumière de ses pupilles. Ainsi, à travers les yeux de James et par extension à travers son âme, l'animal paralyse l'esprit du jeune garçon, occupant tout l'espace, l'empêchant ainsi de combattre cette peur. Cependant, grâce à l'intervention des insectes, James reprend confiance en lui et l'affronte, non plus uniquement par le regard, mais aussi par la voix. La mise en scène d'Henry Selick s'appuie d'autant plus sur la tension exercée sur l'enfant considérant qu'il est cadré en plongée, du point de vue du rhinocéros, changeant par la même occasion la place du spectateur. À l'issue de ce combat, matérialisé par un champ/contre-champ de deux cadres très serrés, le rhinocéros n'atteint pas son but. Toutefois, l'un des éclairs dont il est accompagné touche la pêche, détruisant toutes les constructions de l'équipage depuis le début de leur aventure. De cette manière, à mesure que le chemin entourant la pêche est détruit, et que James est bousculé jusqu'à tomber dans le fruit, Henry Selick marque la fin de ce voyage, durant lequel le protagoniste a mis un terme à

une peur paralysante, qu'il ne savait contrôler. Dans un champ/contre-champ, entre le contre plongé du point de vue de James et la plongée accentuant la chute du jeune garçon, la pêche s'enfonce dans le cadre pour finir par y disparaître. Un dernier plan zénithal ajoute l'image de James sous la forme animée, en train de tomber irrémédiablement dans un espace sombre, sans fin, ni limite définie. Ici, la transformation de James en garçon fait de chair et d'os n'est pas montrée à l'image contrairement au processus inverse en début de narration. L'auteure Catherine Lester décrit cela comme une preuve de réalisme d'autant plus puissante pour signifier ce retour au réel sans pour autant montrer le choc de l'impact : « C'est un autre moment rare de réalisme dans l'horreur enfantine, et ainsi le moment évite d'être graphique en ne montrant ni la collision ni son résultat¹²¹ ». En ressortant sous forme humaine en haut de l'Empire State Building, le jeune garçon clôt cette aventure en quittant le monde animé, le monde imaginaire dans lequel il s'était réfugié. De cette manière, Henry Selick crée une causalité entre la maturation de James ayant fait face au décès de ses parents, la peur que cela a provoqué et la rupture entre la perception du monde fantasmé et du monde réel.

Paradoxalement, la rupture entre la fête de Noël de Jack et la réalité est tout aussi brutale que dans *James et la pêche géante* mais légèrement plus nuancée dans *Coraline*. Après avoir découvert la ville de Noël, Jack se documente et cherche à comprendre comment le Père Noël et les lutins apportent du bonheur aux enfants. Dans sa tour, Jack se lamente dans plusieurs plans assez larges, démontrant le désordre causé par ses recherches. Durant ce passage, le protagoniste entame des pas de danse dans la pièce circulaire, dont le cadre garde toujours en amorce ou dans un angle la présence du sapin de Noël décoré de couleurs contrastant avec l'uniformité sombre des lieux. Comme un indice sur la suite des événements, Jack enlève la guirlande du sapin en déclamant son envie et son droit d'avoir son propre Noël : « Pourquoi cette fête serait-elle la leur ? Tout le monde a droit au bonheur ! Non ! Sûrement pas tout le monde ! Moi seul ! Je ferai de Noël mon linceul ! [...] Ce sera l'enfer, un point... c'est... tout !¹²² ». Par ces quelques lignes de monologue, Henry Selick amorce la pente malveillante dans laquelle Jack va se lancer avant que les humains ne mettent un terme à la catastrophe en tirant sur son traîneau avec des obus. Cela est également renforcé dans la séquence de danse dans la tour de Jack, au niveau de la mise en scène par les débris des

121 Lester Catherine, « The Children's Horror Film: Characterizing an "Impossible" Subgenre », *The Velvet Light Trap*, vol. 78, septembre 2016, p. 19 [En ligne : <https://doi.org/10.7560/VLT7803>], (consulté le 8 avril 2021), (Ma traduction ; Texte original : « This is another rare moment of realism in children's horror, and thus the moment avoids being graphic by not showing the collision or its result »).

122 *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, (Henry Selick 1993), 0 :33 :08.

boules de Noël sur le sol, ou encore l'éclatement des ampoules de la guirlande de Noël branchée sur la chaise électrique, qui ne supporte pas le survoltage. De l'innocence de l'enfant, caractérisée par les guirlandes de Noël, à la mort, symbolisée par la chaise électrique, Henry Selick décrit ici une combinaison d'éléments qui ne devraient pas exister ensemble. De plus, cela peut-être un présage quant à la tournure de la fête de Jack, qui va se terminer sur une chute, sur l'échec de son projet. Au cours de la tournée de Jack, plusieurs éléments sont placés à la vue des spectateurs et au déni du protagoniste notamment des plans de coupe qui décrivent la réaction horrifiée des enfants et des parents qui découvrent leurs cadeaux de Noël trafiqués. Puisque c'est de cela qu'il s'agit, Jack introduit sa malveillance dans ces foyers, contaminant l'esprit de Noël par ses horreurs. C'est pourquoi de rapides plans de coupe présentent la manière dont les humains tentent d'échapper à cette tournée catastrophique en barricadant leurs cheminées. Cette idée est d'ailleurs explicitée par un plan en plongée, montrant la parution d'un bulletin d'information dans le monde des humains, décrivant Jack comme un « usurpateur [...] se moquant et mutilant cette joyeuse fête¹²³ ». Contrairement aux deux autres protagonistes de ce corpus, Jack est à l'origine de la destruction de l'univers parallèle puisque, après avoir été abattu par les humains à la suite de sa tournée de Noël désastreuse, le squelette prend conscience de ses actes, sans pour autant les regretter. Dans un sens, Henry Selick rappelle qu'un comportement capricieux est incompatible avec l'âge de Jack, qui n'est pas excusé mais au contraire condamné à la mort par les humains. Pour terminer, les actes de Jack ont des conséquences sur le quotidien des humains, lesquels répliquent à l'offensive face à la dénaturation de la tradition de Noël. La frénésie de Noël de Jack prend fin lorsque l'un des obus touche son attelage, le faisant tomber du ciel vers la terre. Ironiquement, la dernière ligne de dialogue de Jack en tant que Père Noël, alors même qu'il n'a pas touché le sol, est : « Joyeux Noël à tous et bonne nuit¹²⁴ ! ». Jack Skellington ne s'énerve pas et ne semble même pas exprimer de regrets sur ses actes, il souhaite juste que son entreprise ait apporté du bonheur aux enfants qu'il a visités. Ce n'est que dans le cimetière dans lequel il chute, qu'il confirme ce sentiment d'avoir pris plaisir à détenir cette nouvelle forme de pouvoir, et d'avoir apprécié de voler tel un prédateur au-dessus de la ville : « je planais dans le ciel comme un épervier¹²⁵ ». En transformant la fête de Noël en un cauchemar, le squelette reprend goût à son travail quotidien. Dès les préparatifs de cette fête,

123 *Ibid*, 0 :58 :22.

124 *Ibid*, 1 :00 :52.

125 *Ibid*, 1 :03 :58.

la catastrophe se profile, notamment dans les expérimentations de Jack, transformant des monstres en cadeaux. Pourtant, Jack est heureux d'avoir assouvi sa pulsion et retourne rapidement à ses occupations, comme une crise identitaire soudaine désormais résolue.

Dès que l'univers parallèle ne répond plus aux besoins de l'Autre Mère dans *Coraline*, mais aussi pour James dans le film éponyme et enfin pour les humains dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, ce dernier est détruit grâce aux changements de perspectives des protagonistes. Ironiquement, c'est en s'enfonçant dans leur propre imaginaire que les protagonistes entament une ouverture sur le monde et par la même occasion, la destruction du monde miroir qu'ils fuyaient : « Ainsi, l'ouverture de l'enfant au monde va entraîner la disparition de l'imagination qui, se réintégrant dans l'intelligence, devient un des pôles de la pensée (Piaget, 1972)¹²⁶ ». James, Coraline et Jack sont des personnages aux comportements et aux caractères en pleine construction ou reconstruction dans le dernier cas, dont l'instabilité met à mal l'état des décors de l'autre monde. En ce sens, l'autre monde est l'un des éléments de la construction mentale des personnages leur permettant d'exprimer et d'explorer les différents versants de leur personnalité afin de mûrir, s'affirmer et grandir. C'est pourquoi l'autre monde, en perdant sa valeur d'expiation, disparaît pour permettre aux protagonistes d'explorer leur nouvelle perception de la réalité.

Les procédés techniques et narratifs mis en place par Henry Selick conditionnent le regard du spectateur sur l'univers imaginaire des protagonistes comme leur univers de référence. En ce sens, les trois paliers amorçant l'entrée dans l'espace diégétique sont déterminants pour établir une relation entre les deux univers. De même, la colorimétrie de chaque monde est influencée par son opposé, particulièrement pour jouer des différences et des ressemblances, afin de créer une disparité de sensations et d'impressions chez le spectateur. C'est pourquoi, dans la suite logique de ces deux idées, l'univers parallèle tombe en désuétude jusqu'à être détruit, quand les personnages n'ont plus besoin de cet espace imaginaire, du fait même qu'ils peuvent vivre sainement dans leur réalité originelle. Cette idée de quitter un univers malheureux pour un univers merveilleux se retrouve dans les productions Disney. Plus généralement, de nombreux éléments Disneyens existent dans la filmographie d'Henry Selick, tout comme des références à l'organicité de Jan Svankmajer ou encore aux procédés de construction de l'imaginaire de Lewis Carroll. En ce sens, les

126 Archambault Andrée et Venet Michel, *op. cit.*, p. 11.

personnages et l'imaginaire selickien font partie d'un univers référencé dans lequel la psychologie enfantine est détaillée par le biais de l'exploration d'un monde parallèle.

**PARTIE 3 : L'animation comme lieu d'interrogation de la
psychologie enfantine**

Après avoir déterminé les particularités et les composantes de l'univers imaginaire d'Henry Selick, et des personnages qui s'y trouvent. L'objectif de cette partie consiste à prendre du recul sur la technique du *stop motion*. Dans un premier temps, en étudiant les multiples références qui ont alimenté le cinéma selickien. Puis dans un second temps, en mettant en perspective la manière dont la technique d'animation image par image constitue un médium intéressant pour retranscrire l'instabilité d'une figure enfantine en pleine transition entre l'enfance, l'adolescence et l'âge adulte.

Chapitre 5 : Figurer la psychologie enfantine par l'animation : un travail référencé

L'imaginaire selickien et la caractérisation des héros de ce corpus repose sur des références variées et les inspirations du réalisateur. La manière dont Henry Selick présente le point de vue d'un enfant est influencée par de nombreuses sources, émanant tant de sa carrière professionnelle que de sa vie personnelle. Ainsi, le réalisateur a débuté sa carrière dans les studios Disney qui ont largement développé les mythes du prince charmant et de la princesse en danger dans leurs productions devenues des standards, tant pour le jeune public que les adultes. Henry Selick a été indéniablement marqué par ces concepts durant ses années d'animateur junior au sein de ces studios. Cependant, à l'issue de cette expérience, il a choisi de travailler, à l'appui de l'animation, de nouvelles approches en créant un univers opposé aux grands standards jusqu'alors en vigueur. Son bestiaire monstrueux et son approche décalée de l'imaginaire enfantin oppose son cinéma à celui des productions Disney, notamment dans la caractérisation de personnages souffrant de solitude, de détresse psychologique et affective. A l'aseptisation de l'animation disneyenne, que le cinéaste rejette clairement, répond un travail organique, explorant le corps et l'esprit qui trouve ses racines dans le traitement animé des peurs profondes développé par Jan Svankmajer. Son travail sur *Alice*, réalisé en 1988, entame un nouveau champ d'étude et de représentation sur la mise en scène de l'esprit enfantin par le *stop motion*. Cette histoire originale de Lewis Carroll influence d'ailleurs également Henry Selick sur la perception et le développement d'un imaginaire merveilleux dans lequel se réfugie la jeune Alice. La jeune fille et le lapin blanc ont accompagné Henry Selick tout au long de sa carrière, tout d'abord dans ses modèles tels que Jan Svankmajer, puis dans son lieu de travail au sein des studios Disney et, enfin, dans ses collaborations avec Tim Burton. La relation du réalisateur au pays des merveilles est une histoire de longue date.

a. La féerie disneyenne opposée à la monstruosité selickienne

L'industrie disneyenne s'est imposée dans le paysage de l'animation américaine et a ensuite conquis tous les continents. Dans un premier temps, cet univers repose sur la construction du mythe de la princesse en danger, du prince charmant, notamment dans *Blanche Neige et les sept nains*, réalisé en 1937, mais aussi du conte de fées dans des films comme *La Belle au bois dormant* produit en 1959. Ainsi, les caractérisations des personnages féminins, consistent en des figures qui ne savent pas se défendre seules, des foyers pauvres sauvés par la magie et des rencontres extraordinaires entre deux personnages ne pouvant se rencontrer initialement en raison de leurs origines opposées, tel que l'affirme Ariane Temkine, chargée d'études à l'INHA :

La féminité martyre, virginale et dépendante des jeunes filles est plébiscitée par le système des studios Disney par opposition à celle autonome, mais castratrice, des méchantes. [...] La féminité passive des proies est de manière sérielle affirmée par le film comme la féminité appropriée et désirable¹²⁷.

Le jeune spectateur se trouve face à des films finissant toujours bien, pourvus d'une morale rassurante en guise de conclusion comme lorsque Blanche Neige épouse le prince par exemple. La filmographie d'Henry Selick n'a que peu à voir avec ces codes, et pourtant, sa carrière a débuté dans ces mêmes studios. C'est la raison pour laquelle de nombreux concepts disneyens comme l'aide provenant de personnages anthropomorphiques à l'image de *Cendrillon*, en 1950, préexiste dans ce corpus. De plus, et avec ce même exemple de *Cendrillon*, les antagonistes féminines et autoritaires sont des personnages qui sont importants dans les productions de Disney, notamment dans le rôle de la marâtre correspondant aux tantes de James. Toutefois, Henry Selick déploie cette idée d'une figure inquiétante en exploitant des caractéristiques physiques tout au long du film. La version maléfique de l'Autre Mère ou encore Oogie Boogie sont, contrairement à la sorcière de *Blanche Neige* par exemple, des personnages qui présentent, et pour une bonne partie du film, des visages et des postures effrayantes. En présentant la violence morale et la pression psychologique qui se jouent dans ces trois films, Henry Selick aborde une partie de l'enfance sombre, laissée de

127 Temkine Ariane, « Sorcières, Marâtres, Tyrans : Personnages de méchantes dans les longs-métrages d'animation Disney 1937-1989, ou l'incursion en dystopie masculiniste », *Les Cahiers de l'École du Louvre. Recherches en histoire de l'art, histoire des civilisations, archéologie, anthropologie et muséologie*, n° 15, 20 octobre 2020, p. 13 [En ligne : <https://doi.org/10.4000/cel.10212>], (consulté le 8 avril 2021).

côté par la plus grande société de production de films pour enfants et ouvre simultanément la voie à une animation populaire différente du modèle disneyen. La question est ici de prendre du recul sur les procédés narratifs de Disney et ceux de Selick, afin d'en identifier les ressemblances et dissemblances, qui ont forgé la manière de travailler d'Henry Selick.

Le parti pris des studios Disney réside dans le fait de créer un environnement visuel sécurisé, doté d'une narration accompagnant les jeunes spectateurs tout au long de l'histoire. Ainsi, les parents sont en confiance et n'ont pas de crainte au moment de se rendre au cinéma pour la dernière sortie Disney garantissant ainsi de bons chiffres au box-office. Ces productions ont également une démarche marketing très calibrée induisant, dès la sortie d'un film, une multitude de produits dérivés à l'effigie des personnages phares de la production. Ces *goodies* à l'image de Minnie et Mickey, les personnages phares du studio, vont être développés dans le monde entier et vont devenir véritablement la marque de fabrique des films Disney. Par la suite, les studios vont modifier leurs méthodes de narration comme l'évoque Alexandre Bohas, docteur en économie politique internationale : « Comme Eisner, ancien directeur des studios, l'a dit : "les enfants grandissent". Cette blague était vouée à souligner le fait que les générations actuelles semblent plus matures, et en demande par rapport au passé dans les sujets audiovisuels¹²⁸ ». De plus, les problématiques adultes, telles que les difficultés financières ou professionnelles sont des éléments abordés plus couramment au sein de la famille, transformant les jeunes enfants en acteurs passifs de ces problèmes, ce qui n'était pas forcément le cas auparavant. Henry Selick a compris cela dès qu'il a eu la possibilité de travailler sur *L'Étrange Noël de monsieur Jack* puis sur les deux autres films de ce corpus. Toutefois, dans ces univers, le réalisateur ne s'adresse pas à un jeune public qui aurait évolué, mais bien à tous les âges, qui ne vivent, ni ne perçoivent les choses de la même façon. En effet, tous les publics peuvent trouver un écho dans la filmographie d'Henry Selick. C'est notamment le cas lorsqu'il s'agit du plaisir visuel relatif à un squelette vêtu en Père Noël mais aussi face à une marâtre telle que l'Autre Mère de Coraline devenue araignée, ou encore l'évolution du petit James vivant avec des insectes au cœur d'une pêche géante. Dans l'imaginaire selickien, les actes anormaux deviennent la norme tandis que les comportements

128 Bohas Alexandre, « Transnational Firms and the Knowledge Structure: The Case of the Walt Disney Company », *Global Society*, 10 décembre 2014, p.37 [En ligne : <https://www.tandfonline.com/distant/bu.univ-rennes2.fr/doi/abs/10.1080/13600826.2014.961126>], (consulté le 9 avril 2021), (Ma traduction ; Texte original : «As Eisner, former head of the company, reportedly said: "Kids are aging." This joke was intended to underscore the fact that current generations appear to be more mature and demanding than before in audiovisual matters »),

héroïques des personnages principaux provoquent un événement dans le monde imaginaire. En ce sens, la victoire des protagonistes face aux antagonistes justifie la démarche entamée en entrant dans le monde parallèle. Le processus réflexif mis en place par Henry Selick vise à répondre aux problématiques et questionnements internes qui préoccupent ses personnages tout en suscitant ces mêmes interrogations dans l'esprit des spectateurs, favorisant ainsi une totale immersion dans l'histoire. En opposition à ses créations de début de carrière, Henry Selick décrit un univers imaginaire torturé, qui se présente uniquement sous un aspect déformé et anormal. C'est également en ce sens que les productions disneyennes et selickiennes s'opposent tout en se complétant.

Alors que Disney règne sur l'univers du dessin animé, le studio offre la possibilité à Tim Burton et Henry Selick de produire *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, par leur filiale *Touchstone*. À cette occasion, Disney, sans impliquer son nom et sa réputation, s'accorde une nouvelle part de marché jusqu'à présent peu abordée par ses productions précédentes. De son propre aveu, Tim Burton développe une nouvelle facette de la firme aux grandes oreilles : « Ce dernier [Tim Burton] reconnaît que ce conte inquiétant appartient à la "face obscure" de Disney¹²⁹ ». De plus, Henry Selick y voit une chance donnée par les studios pour créer quelque chose de nouveau, d'innovant, sans réellement engager la ligne éditoriale de leurs productions habituellement bien moins sombres et inquiétantes :

Je suis tellement heureux que nous ayons pu le faire et qu'il ait eu cette vie. [C'était ce] petit succès initial, il a fait le double de son argent, ils ont fabriqué quelques jouets et il est parti. Et puis c'est lentement devenu cette *autre* chose. En fin de compte, ils ont fait plus d'un milliard de dollars en *merchandising*. Donc, en fait, c'est très bien fait pour Disney financièrement, mais pour moi, je suis tellement heureux que nous ayons pu y arriver et que cela continue¹³⁰.

Henry Selick rejoint les principes artistiques de Disney dans la mesure où il veut créer une représentation fidèle de ce que son jeune public vit et va vivre au cours de son évolution psychique et physique. C'est pourquoi les trois histoires de ce corpus regroupent et problématisent les enjeux d'une telle évolution. Deerie Persson décrit ce traitement de l'enfance en rapport avec la monstruosité, comme moyen de comprendre la mutation du statut

129 Brion Patrick, *op. cit.*, p. 185.

130 Weiner David, « Le réalisateur de "Nightmare Before Christmas" sur la blague de Tim Burton qu'il a dû couper », *The Hollywood Reporter*, 27 octobre 2018 [En ligne : <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/nightmare-before-christmas-was-forced-cut-joke-tim-burton-1154243>], (consulté le 13 mars 2021).

de l'enfant et de l'adolescent : « Il est tout de même important de comprendre comment la place de l'enfant et de l'adolescent est en train de muter. Les arts s'en font écho, et le monstre, squatteur tenace, prend souvent la forme de l'enfant pour exprimer tout le malaise qu'il incarne¹³¹ ». Se faisant, les films de Disney mettent en valeur un monde féérique qui traite du bien et du mal, de l'innocence enfantine contre la perversion des adultes. De plus, la conception de l'enfance selon Disney est un moteur de reconnaissance et d'identification pour tous types de publics : « Car Disney ne s'adresse pas aux enfants mais à l'enfance, celle nichée au plus profond d'un adulte qui sera capable de refaire surface dès qu'un stimulus (un brin pavlovien) l'y invitera¹³² ». A contrario, Henry Selick ne représente pas l'enfance, il privilégie le monde du point de vue de l'enfant et s'adresse aux enfants comme aux adultes, poussant ainsi la représentation des volontés artistiques des studios Disney en prenant le risque de choquer les spectateurs les plus sensibles.

En premier lieu et ironiquement, les aventures des trois personnages de ce corpus ont elles aussi été allégées concernant l'aspect violent et la pression psychologique des personnages afin de convenir au jeune public. Cela s'explique par le fait que les œuvres originales déployaient de nombreuses descriptions et une multitude de procédés narratifs afin de retranscrire la terreur des protagonistes. Toutefois, contrairement aux personnages disneyens, Jack, James tout comme Coraline expriment physiquement et oralement divers sentiments tels que la surprise, la peur ou l'incompréhension ressentis au cours de leurs aventures. À ce titre, le professeur Christian Chelebourg décrit les codes mis en place par Disney comme les bases d'un récit féérique, qui sont en opposition avec les fondations de l'univers selickien : « Entre les deux guerres, Walt Disney cristallise le phénomène en saisissant les affinités du dessin animé et de l'hypotypose de l'irréel qu'institue, dans les contes de fées, l'incipit "Il était une fois" et ses différentes variantes¹³³ ». La manière dont sont contés ces récits s'inscrit dans une conception édulcorée d'un univers parfois brutal et mesquin voire mortel. Dans cette même mouvance, et dans un objectif marketing affirmé, le studio Disney détourne, modifie ou coupe les passages les plus violents des contes originaux afin de produire un dessin animé tous publics : « Disney, dans sa quête éperdue du beau - alliée à celle d'un public le plus large possible - érode les contes de leurs aspects les plus négatifs (et pourtant formateurs) qui pourraient ne pas correspondre à ces valeurs de

131 Persson Deerie Sariols, *op. cit.*, p. 28.

132 Dastugue Gérard, « LA CHANSON CHEZ DISNEY une stratégie en chanté », *Inter-Lignes*, n° 21, octobre 2018, p. 3.

133 Chelebourg Christian, *op.cit.*, p. 2.

l'*American way of life* qu'il souhaite véhiculer à travers ce spectacle familial¹³⁴ ». Ce lissage occultant des pans de narration considérés comme inadaptés par Disney au profit d'une féérisation d'un univers, bercé par des mélodies entêtantes, intervient au détriment des textes originels interdisant de fait aux spectateurs de réellement percevoir la manière dont les personnages ont vécu leurs aventures. En présentant ses personnages dans toutes leurs dimensions allant de la tristesse à la peur, mais aussi tous leurs questionnements, Henry Selick offre aux spectateurs la possibilité d'entrer dans l'esprit des personnages, d'en ressentir les émotions et, ainsi, de s'impliquer pleinement dans leurs péripéties. De ce fait, le choix d'enlever les aspects les plus négatifs des contes n'est pas uniquement une volonté marketing pour les productions d'Henry Selick mais aussi une manière de présenter les peurs et les appréhensions des protagonistes sous un aspect cinématographique acceptable pour tous les âges.

Selon Raphaël Roth, maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication, l'univers fantastique des productions Disney est un lieu proche de la réalité des protagonistes, assez pour rendre crédible cet univers de rêve : « C'est ce que dit Walt Disney dans ses productions [...] le rêve ne peut exister que parce qu'il contient une part de réel, d'accessible, de réalisable : parce qu'il est à portée de main¹³⁵ ». De ce fait, les récits disneyens présentent des mondes fantastiques, tout en gardant contact avec la réalité sécurisée que les spectateurs connaissent. À l'inverse, Henry Selick tente de représenter l'irreprésentable pour faire écho à l'esprit et à l'imagination des spectateurs et non à ce qu'ils côtoient dans leur quotidien. Par l'animation en *stop motion*, le réalisateur propose une expérience d'exploration d'un monde connu et inconnu à la fois, dont les règles et les références n'appartiennent qu'aux personnages de l'histoire. Cela se manifeste par la mise en image du deuil de James, mais aussi par l'appréhension du temps qui passe pour Coraline ou encore la peur de l'obsolescence des compétences de Jack. À cette occasion, le réalisateur entraîne le spectateur à pénétrer dans l'esprit des personnages principaux afin de mieux appréhender et cerner les raisons pour lesquelles ces figures enfantines expriment leur besoin de s'évader de leur quotidien terne et ennuyeux. Ce procédé entre en écho avec la manière dont Jan Svankmajer déconstruit l'imaginaire enfantin pour y explorer les peurs inhérentes à l'enfance, notamment dans son film *Alice*.

134 Dastugue Gérard, *op. cit.*, p. 1.

135 Roth Raphaël, « Bande originale de film, bande originale de vie : pour une sémiologie tripartite de l'emblème musical : le cas de l'univers Disney », Thèse d'information-communication, Université d'Avignon, 2013, p. 28 [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00987167>], (consulté le 9 avril 2021).

b. Selick : héritier de Jan Svankmajer ?

Le travail du corps de Jan Svankmajer, notamment dans l'adaptation d'*Alice au pays des merveilles*, développe l'aventure de la jeune fille entre réalité et imaginaire. Pour ce faire, l'animateur joue avec les matériaux et approfondit la thématique de l'horreur enfantine : « Les “morts-vivants” sont une préoccupation du genre de l'horreur, que Paul Wells décrit comme présente dans la “vie” de tout objet animé (Wells 2002 : 4), transposée dans la “vie intérieure” composée de peur, d'anxiété et de pulsions sexuelles réprimées, sadiques et perverses dans les films de Svankmajer¹³⁶ ». Dans son film, Jan Svankmajer décrit les relations d'Alice comme étant conflictuelles avec les personnages qui l'entourent, au point de les dévorer : « Ce joyeux massacre allégorise les jeux d'enfants, dont le sadisme ne surprend plus que les adultes naïfs : « personne ne sait être aussi cruel qu'un enfant » rappelle Svankmajer¹³⁷ ». Henry Selick approfondit cette étude sociologique des peurs et de l'anxiété dans le comportement de James face au décès de ses parents, puis dans la manière qu'a Coraline d'affronter la solitude qui lui est imposée par le travail de ses parents, et enfin lorsque Jack laisse libre court à son égoïsme en réalisant sa propre fête de Noël. La conception brutale et cruelle de l'enfance selon Jan Svankmajer existe de plusieurs manières dans la filmographie d'Henry Selick.

Entre représentation monstrueuse de l'enfance et étrangeté du monde imaginaire de l'enfant, Jan Svankmajer s'inscrit dans une réécriture d'un conte introspectif, sous l'angle d'une transition difficile :

Apprendre à grandir, ce n'est pas toujours gagner en liberté comme Alice en fait l'expérience au cours du film, c'est surtout faire l'expérience de la difficulté d'appartenir au monde. Un monde trop grand ou trop petit pour soi, à l'image du corps d'Alice qui grandit ou rapetisse à mesure de ses auto-expérimentations. L'inventivité de Svankmajer trouve peut-être ici l'une de ses plus belles illustrations : l'hybridation des prises de vue réelles et des procédés d'animation

136 Vasseleu Cathryn, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », *The Senses and Society*, 16 avril 2015, p. 97 [En ligne : <https://doi.org/10.2752/174589309X425102>], (consulté le 4 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « The “undead”, a thematic preoccupation of the horror genre, which Paul Welles points out is literally present in the “life” of any animated object (Wells 2002 :4), is transfigured into the 'inner life' of fear, anxiety and repressed sexual, sadistic and perverted impulses in Svankmajer's film »).

137 Leroy Alice. « Critique : Alice », *Critikat (blog)*, 6 septembre 2011 [En ligne : <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/alice/>], (consulté le 31 mai 2021).

n'est jamais aussi fluide que dans les métamorphoses successives de l'enfant en poupée¹³⁸.

C'est précisément cette idée d'hybridation du monde réel et de l'imaginaire grâce à l'emploi de deux techniques qui tisse un lien entre la création de Jan Svankmajer et Henry Selick. En effet, James Trotter ne trouvant pas sa place dans le monde réel, s'enfonce dans son imaginaire dans lequel il n'est pas correctement proportionné du fait de sa tête démesurée. De la même façon, Coraline comme Jack évoluent dans cette idée de ne pas trouver leur place, de ne pas réellement appartenir au monde, du fait même de leur état transitionnel de l'enfance à l'adolescence. Pour représenter l'imaginaire enfantin dans son aspect le plus bestial, Jan Svankmajer, comme Henry Selick quelques années plus tard, emploie des figures monstrueuses pour mettre en scène la peur et la terreur : « [...] Svankmajer fait allusion à des peurs innommables et des besoins primaux qui rentrent en conflit avec les idéaux d'une culture "civilisée" [...] C'est pour cela que la "touche de Svankmajer" est opposée avec véhémence à la "touche Disney" qui présente une forme de réalisme illusoire censé donner vie aux objets et aux dessins¹³⁹ ». L'imaginaire de Svankmajer instille de l'étrangeté dans les éléments les plus classiques d'un foyer ou d'une chambre d'enfant. Par cet acte, le réalisateur développe une peur de ce qui entoure le personnage, tout en développant une curiosité morbide pour ce qui ne devrait pas être vivant, mais qui l'est dans l'esprit de l'enfant :

Dans l'esprit de Svankmajer, le monde de l'enfant ne rompt pas avec la réalité, il la transfigure. Les procédés d'animation auxquels il a recours, marionnettes baroques actionnées en *stop motion*, animaux empaillés rendus à la vie, assemblages composites de poils, plumes, œil de verre et autres objets de récupération, n'ont d'autre enjeu que de distiller cette "inquiétante étrangeté" que Freud soupçonnait dans le quotidien le plus banal. L'espace du quotidien porte en germes les indices de nos plus profondes angoisses¹⁴⁰.

Ainsi, Henry Selick reprend ce procédé, notamment en s'inspirant de l'univers originel des protagonistes pour déployer des aspects étranges et insolites dans leur univers imaginaire. Par ce biais, Selick tisse un lien entre la réalité et l'imaginaire tout en explorant les angoisses des protagonistes en les présentant comme l'ennemi qui les empêche de retrouver une stabilité émotionnelle. C'est la raison pour laquelle, le processus de transition d'un monde à l'autre de

138 *Ibid.*

139 Vasseleu Cathryn, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », *op. cit.*, p. 99, (Ma traduction ; Texte original : « [...]Svankmajer alludes to unspeakable fears and primal urges that conflict with the ideals of 'civilised' cultures. [...]That is why, above else, the 'Svankmajer touch' is vehemently opposed to the 'Disney touch', a form of illusory realism said to give life to objects and drawings »).

140 Leroy Alice, *op. cit.*

ce corpus, fait écho à la conception du voyage introspectif comme l'explique Jan Svankmajer en justifiant l'emploi de la phrase introductive de son film *Alice* :

L'ordre "fermez les yeux" dans *Alice* signifie (pas dans tous les cas) orientez votre vue en vous-même. Et puisqu'il ne s'agit pas d'obscurité et de tâtonnements impuissants autour de soi aux fins d'une survivance utilitaire, mais au contraire, de l'ouverture d'un "nouveau" monde de souvenirs, d'associations et de rêves, il s'agit donc d'un "ordre" de percevoir le monde avec imagination¹⁴¹.

En ce sens, le réalisateur crée un triangle relationnel entre le spectateur, sa perception du personnage et la perception du monde qu'a ce personnage. Cathryn Vasseleu, auteure traitant du toucher au cinéma, comme le cœur du travail de Jan Svankmajer explique la particularité de sa technique : « Svankmajer n'utilise pas de techniques d'animation pour créer des mouvements illusoires. Il éveille les sens pour animer des objets¹⁴² ». C'est justement ce que fait Henry Selick dans les trois films de ce corpus pour créer un lien et tenir l'attention des spectateurs sur le sort de ses protagonistes. De plus, Selick travaille en étroite relation avec les nouvelles technologies au fur et à mesure de sa carrière, faisant d'autant plus évoluer la manière de représenter le point de vue moderne d'un enfant. De cette adaptation aux technologies récentes, Henry Selick appuie et renforce le sentiment d'étrangeté amorcé dans le cinéma de Jan Svankmajer. Gabrielle Germain explique cette étrangeté suivant la manière dont le spectateur conçoit la réalité de l'animation : « Mais là où l'enfant trouve normal de percevoir la poupée en tant qu'humain, l'adulte, lui, sait qu'il est impossible que la poupée prenne vie. Et si elle le fait, elle devient, alors, inquiétante¹⁴³ ». L'animation en *stop motion* étant devenue un média courant, la suspension de l'incrédulité à propos du mouvement animé par l'animateur est quelque chose de normal pour un adulte. A contrario, pour un jeune enfant, cela rentre dans la logique des aventures imaginaires qu'il développe dans son esprit pour jouer et s'amuser seul ou avec des amis en créant des histoires dont ils sont les héros. La conception et la représentation de l'imaginaire enfantin de Selick et Svankmajer présentent des similitudes à la fois dans le traitement de la monstruosité et de l'étrange, mais aussi dans la manière dont ils dépeignent l'introspection de leur personnage : « L'introspection, méthode

141 Jodoin-Keaton, Charles et Plotzovd Katerina. « Entretien avec Jan Svankmajer ». *24 images*, n°88-89, Automne 1997, p. 67.

142 Vasseleu Cathryn, *op. cit.*, p. 98, (Ma traduction ; Texte original : « Svankmajer doesn't use animation techniques to create illusory motion. He awakens the senses to animate objects »).

143 Germain Gabrielle, « Adaptations cinématographiques d'*Alice au pays des merveilles* et de *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll », *Mémoire en littérature et des arts de la scène et de l'écran*, Université de Laval, Québec, 2014, p. 72 [En ligne : <https://corpus.ulaval.ca/jspui/handle/20.500.11794/25116>], (consulté le 19 février 2021).

privilegiée des surréalistes, organise ici un récit à tiroirs – à tous les sens du terme, puisque le passage d’Alice d’une séquence à une autre s’effectue à travers des tiroirs magiques, libre évocation du miroir de Lewis Carroll¹⁴⁴ ». Dans le récit d’origine, Alice emprunte un miroir pour entamer son processus d’introspection. De son côté, Svankmajer emploie des tiroirs magiques tandis que Selick développe une frontière sous la forme d’une porte. D’une histoire à l’autre, les trois auteurs conceptualisent un imaginaire fantastique et décalé pour le premier, alors que les deux autres sont plus axés dans un combat interne, en cherchant à se construire entre deux âges. Les ressemblances entre le monde selickien et celui de Svankmajer trouvent leurs origines dans l’univers de Lewis Carroll, qui traite la transition de l’enfance à l’âge adulte par le biais du rêve : « Mettant tous deux à profit le royaume de l’enfance, Svankmajer et Carroll explorent l’inconscient à travers l’univers du rêve¹⁴⁵ ». Quant à lui, Selick concentre le traitement de l’enfance sous l’angle de l’imaginaire torturé, dans lequel les peurs de l’abandon s’opposent à la joie de la liberté.

Jan Svankmajer est un réalisateur qui analyse et décrypte l’esprit de l’enfant grâce à une alternance entre la réalité et le rêve, au sein duquel les fantasmes et les pulsions sont maîtres. Par ce développement de l’ « inquiétante étrangeté » intrinsèque au quotidien, Henry Selick s’inscrit dans la continuité du travail de Svankmajer, ce qui l’ancre dans une perception surréaliste du monde, employant l’introspection pour trouver des réponses à l’instabilité de ses personnages. De la même façon, Henry Selick redéfinit l’imaginaire fantastique d’*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll pour y emprunter des notions comme l’anthropomorphisme et le décalage entre réalité et imaginaire.

c. L’importance de Lewis Carroll dans la figuration de l’imaginaire enfantin

L’aventure créée par Lewis Carroll en 1862, durant une promenade en plein air, a inspiré beaucoup d’auteurs modernes. À l’image des princesses Disney, l’univers imaginaire d’Alice a conditionné la perception d’un univers fantastique par la présence de l’étrange. Gabrielle Germain le décrit même comme un répertoire d’idées, de concepts et de personnages tous plus irréalistes les uns que les autres : « Les contes de Carroll sont un

144 Leroy Alice, *op. cit.*

145 Germain Gabrielle, *op. cit.*, p. 71.

réservoir de personnages excentriques littéraires et illustrés, de jeux de mots et d'accumulation de *nonsenses*, dans lesquels chaque lecteur peut puiser, peu importe son âge¹⁴⁶ ». À partir de cette idée, s'inspirer d'*Alice au pays des merveilles* signifie intégrer des éléments étranges et insolites dans son histoire. Henry Selick fait partie de ces auteurs influencés par l'étrangeté et la bizarrerie du pays des merveilles, qu'il retranscrit – peut-être inconsciemment – dans les trois œuvres de ce corpus. Afin de faire ressortir les caractéristiques carrolliennes présentes dans l'univers d'Henry Selick, il est important d'en définir les contours et les règles, s'il en existe. Maryse Durocher, étudiante en Lettres Modernes, dépeint la raison du succès de l'histoire d'Alice, du fait que l'auteur ne catégorise pas le jeune public comme des êtres ignorants :

C'est d'ailleurs cette absence de ton moralisateur et de propos éducatifs qui séduit le public dès la publication d'*Alice au pays des merveilles* [...] Les univers chaotiques de Carroll attiraient les lecteurs puisqu'ils s'opposaient à la réalité souvent terne de l'enfant. [...] le lecteur enfantin n'est pas construit comme un écolier qu'il faut former, mais comme une personne déjà intelligente et subtile qui aime voir les adultes paraître absurdes, parfois même fous¹⁴⁷.

En quoi Henry Selick emprunte-t-il dès lors des codes narratifs à l'œuvre de Lewis Carroll pour construire la narration de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, *Coraline* et *James et la pêche géante* ?

Dans sa thèse, Maryse Durocher propose une analyse de la construction et de la structure de la narration d'*Alice au pays des merveilles*. Pour ce faire, elle déconstruit les étapes de présentation du monde imaginaire : « Premièrement, l'univers merveilleux est un monde onirique qui ne possède aucune structure stable et qui masque d'emblée les frontières séparant les espaces "réels" et imaginaires¹⁴⁸ ». De plus, Alice est la seule personne à percevoir ce monde imaginaire puisque, lorsqu'elle revient dans le monde réel, personne de son entourage ne semble avoir remarqué sa disparition, comme si elle ne s'était jamais déplacée. Cette idée est également perceptible dans *Coraline*, puisque les parents biologiques de la jeune fille ne comprennent pas ce dont elle parle lorsqu'elle mentionne le plaisir de les revoir après qu'ils ont été kidnappés par l'Autre Mère. James et Jack évoluent eux aussi dans

146 *Ibid.*, p. 1.

147 Durocher Maryse, *op cit.*, p. 36.

148 *Ibid.*, p. 38.

des mondes dont l'existence pour le premier et la crédibilité pour le second, échappent à leur entourage. C'est ainsi que les protagonistes sont placés automatiquement au centre de la narration puisque, sans eux, le monde imaginaire ne pourrait être présent sous les yeux des spectateurs. Dans l'histoire d'Alice, il n'y a jamais de réelles cassures entre la réalité et le monde du rêve. Toutefois, la logique du monde, comme la notion de gravité par exemple, semble être abolie : « Même si l'univers du rêve n'est pas tout à fait dissocié de la réalité d'Alice comme l'est souvent l'espace magique du conte traditionnel, il est certainement un monde de non-sens où les relations logiques sont perturbées et inversées¹⁴⁹ ». Le principe de frontière entre les deux mondes des films d'Henry Selick est un peu plus marqué, notamment par la présence d'une démarcation prenant la forme d'une porte. Malgré cela, la notion de « relations logiques [...] perturbées et inversées », correspond parfaitement aux mondes originels et aux mondes fantasmés de ce corpus, particulièrement dans un rapport d'opposition entre la normalité et l'anormalité de la perception de l'enfant. Dans l'œuvre originale de Lewis Carroll, la jeune Alice s'ennuie dans le jardin et suit un lapin blanc habillé d'une redingote, d'un monocle et d'une montre à gousset, incarnant l'élément déclencheur de l'entrée dans l'étrange et le fantastique. Elle le suit jusqu'au creux d'un arbre, à l'image du passage de Jack Skellington dans l'arbre de Noël, avant de tomber dans un tunnel vertical et infini vers le monde des merveilles. Ce passage, adapté par Disney puis par Tim Burton, est cadré de profil en trois dimensions, comme pour faire corps avec le tunnel et suivre les réactions de la jeune fille et des objets qui l'entourent, en temps réel durant sa chute qui ne finit jamais. De son côté, Jack tombe lui aussi dans le creux d'un arbre, poussé par des bourrasques de neige. Dans un plan zénithal, il s'enfonce dans un puits sans fond, accompagné par des flocons de neige avant d'arriver dans le monde de Noël. Dans le cas de James, le jeune garçon s'engouffre dans un passage creusé en diagonale à même la pèche, pour rejoindre le centre du noyau. Comme Alice, il est cadré de profil en deux dimensions, sans profondeur de champ, traversant le cadre du bord inférieur droit au bord supérieur gauche. Enfin, le schème de l'entrée par une porte est également présent dans *Coraline*, lorsque la protagoniste traverse la petite porte du salon et s'engage dans le tunnel horizontal. Contrairement à tous les exemples vus précédemment, cette traversée est filmée du point de vue de la jeune fille, laissant voir l'issue du tunnel, matérialisée par le chambranle d'une porte identique, dont l'ouverture est surexposée par une lumière douce, ne permettant pas de voir de

149 *Ibid.*, p. 38.

l'autre côté. Symboliquement, au fur et à mesure de ses productions, Henry Selick adoucit le passage d'un monde à l'autre, passant d'une chute brutale pour Jack, à un simple tunnel horizontal aux allures de boyau rassurant pour Coraline. En ce sens, ce passage n'est finalement que la caractérisation de l'étape transitionnelle dans laquelle se situent tous les protagonistes de ce corpus. Le retour à la réalité de Jack est plus flagrant du fait même que c'est un adulte qui est mis face à ses responsabilités de roi d'Halloween. À l'inverse, le processus de construction identitaire de Coraline étant en cours, ses déplacements d'un monde à l'autre sont justifiés du fait même qu'elle n'est pas encore adulte, et conserve une part d'enfant en elle.

Il existe une autre théorie sur la symbolique de ce passage entre deux univers, l'un réaliste et l'autre déréalisé. L'utilisation d'un autre monde basé sur l'imaginaire du personnage est un moyen d'investir l'esprit, les peurs et les envies du protagoniste, sans qu'il n'ait besoin de réellement les exprimer puisque cela apparaît à l'image. Mélissa Mokrycki, étudiante en Lettres, reprend cette idée et la décrit comme l'un des critères définissant une littérature qui traite l'existence humaine dans son essence : « Pour les artistes français, la fiction de Lewis Carroll est donc marquée par le cauchemar et la mort. Révélatrice des angoisses destructrices de l'être, elle devient le modèle d'une littérature qui traite des sujets graves de l'existence humaine¹⁵⁰ ». De ce fait, il semble cohérent d'affirmer qu'Henry Selick construit également son monde imaginaire comme un lieu révélateur des angoisses de ses protagonistes. Pour prolonger cette analyse, le pays des merveilles n'a rien de merveilleux aux premiers abords, puisque la féerie du monde laisse rapidement place à l'étrange et l'anormal. Dans son mémoire, Mélissa Mokrycki décrit la découverte du pays des merveilles par Alice comme l'entrée dans un cauchemar et non un rêve merveilleux :

[...] il s'agit d'un espace qui invite à la déambulation, à la répétition, à l'angoisse que produit l'absence de repères et qui correspond parfaitement à l'idée que le rêve d'Alice est davantage un cauchemar. Souvent perdue, Alice n'a de cesse de retrouver son chemin. Et lorsque celle-ci trouve enfin quelqu'un susceptible de l'aider, il ne fait que la dérouter davantage¹⁵¹.

En partant de ce postulat, le monde des merveilles n'est donc pas un environnement magique et féérique, mais un lieu qui ne respecte pas les règles de la logique, incitant donc la

150 Mokrycki Mélissa, « Alice : étude du mythe comme processus de reprise dans des textes graves de littérature adulte. », Mémoire de Lettres modernes, Université du Maine, 2012, p. 23.

151 *Ibid.*, p. 16.

protagoniste à perdre ses repères et à ne plus savoir comment agir. Alice ne présente plus son propre caractère et ses propres réactions considérant qu'elle ne sait plus où elle est, qui elle est, ni si elle est la vraie ou la fausse Alice. Elle se transforme en un avatar, prêt à accueillir le point de vue du spectateur : « Alice est donc en cela l'incarnation parfaite de l'enfance, insouciant et vierge de tout vécu. Elle accède à un Pays que personne avant elle n'a foulé, comme une nouvelle Eve, avec aisance et ingénuité¹⁵² ». En un sens, les trois protagonistes de ce corpus découvrent également un monde nouveau, portant les traces de l'univers Carrollien, dans lequel ils doivent réapprendre les codes de cet univers vierge.

L'exemple le plus marquant de l'influence carrollienne dans le travail d'Henry Selick réside dans le fait d'adapter *Coraline*, qui est une réécriture des *Alice Books*. L'autre monde de *Coraline* trahit l'oppression et l'ambiance dérangeante du pays des merveilles lorsqu'Alice le découvre pour la première fois :

[...] l'héroïne éponyme, dont le prénom évoque le créateur mythique d'Alice mais aussi – grâce à l'interversion Coraline/Caroline dont se rendent coupables les nouveaux voisins de la petite fille – le détournement du mythe auquel se livre cet avatar contemporain d'*Alice*, sillonne l'espace oppressant de la maison où vient d'emménager sa famille et de son jardin¹⁵³.

Henry Selick s'inspire de la manière dont l'auteur Britannique a construit le pays des merveilles, et la façon dont la protagoniste y pénètre tout en restant extérieure au comportement irréaliste et déréalisé des personnages secondaires. En effet, ces personnages sont incapables de s'extraire de la folie du pays des merveilles, puisque l'environnement est toxique pour Alice : « Par contre, il est bien certain que les personnages animaux d'« Alice au Pays des Merveilles » ne sont pas tourmentés par leur conscience. Ils suivent leur caprice, sont parfaitement amoraux, ne se créent aucun problème sur les mérites et la valeur de leur comportement¹⁵⁴ ». C'est ainsi que le lapin blanc est obsédé par le temps, sans jamais atteindre son lieu de rendez-vous, à l'instar de monsieur Bobinsky dans *Coraline*, qui est obsédé par ses souris. Pour sa part, le chapelier fou est puni par le temps, contraint de vivre à l'heure du thé, comme le maire de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* qui se trouve dans l'obligation de préparer les festivités d'Halloween dans l'ombre de Jack. Enfin, le chat de

152 *Ibid.*, p. 13.

153 Renaud-Grosbras Pascale, Gasquet Lawrence et Marret Sophie, *Lewis Carroll et les mythologies de l'enfance*, Presses universitaires de Rennes, 2005, p. 27 [En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pur.34642>], (consulté le 16 avril 2021).

154 Dupont Victor, « Le Monde et les personnages animaux dans « Alice au Pays des Merveilles » », *Caliban*, vol. 3, n° 1, 1966, p. 166 [En ligne : <https://doi.org/10.3406/calib.1966.920>], (consulté le 20 mars 2021).

Cheshire s’amuse de la perte de repère d’Alice comme le font les tantes de James face au jeune garçon à qui elles imposent de travailler sans relâche. Tous ces éléments, l’appréhension, le malaise, la peur sont des perceptions émises par le personnage principal de chacune des histoires évoquées précédemment. Or, le principe même d’une perception est d’être propre à la personne qui la ressent, sans pouvoir être transmise à autrui. Dans un article de la revue *Les Lettres de la PSF*, Ali Benmakhlouf, philosophe, décrit la relation de cause à effet d’une perception seule et d’une perception mise en relation avec d’autres perceptions :

En réalité, une perception considérée pour elle-même est un objet à part entière, et une perception considérée dans sa liaison avec d’autres perceptions est un acte de l’esprit. Il n’y a donc pas de dualité, mais un simple changement de point de vue. Ici, les perceptions ne sont pas reliées pour faire esprit, ce sont donc les choses elles-mêmes¹⁵⁵.

À l’aune de cette citation, dans son imaginaire, Alice ne ferait pas d’actes de l’esprit, mais prendrait uniquement chaque personnage et chaque lieu comme un objet à part entière, sans relation les uns avec les autres. En ce sens, Henry Selick reproduit cette idée d’un monde à l’autre dans chacune des diégèses de ce corpus. En effet, chaque monde à sa propre image, ses propres personnages mais aussi des codes sociétaux différents.

Par cette comparaison avec l’œuvre de Lewis Carroll, il est possible d’établir de nouveaux éléments constitutifs de l’imaginaire selickien, notamment dans le rapport du personnage principal avec ses envies qu’il assouvit dans le monde imaginaire sans se soucier des conséquences sur les personnages qui l’entourent. Maryse Duocher exprime dans sa thèse en quoi la personnalité et le caractère banal d’Alice sont compensés par son aventure au sein du monde imaginaire, trahissant ainsi l’étendue de sa fantaisie : « Pour cette raison, les livres de Carroll, tout comme les romans de Baum plus tard, sont particuliers puisqu’ils mettent en scène une petite fille bien ordinaire qui réussit, malgré sa normalité, à surmonter plusieurs défis, ce qui l’aide à s’affirmer comme individu¹⁵⁶ ». C’est à partir de ce postulat, qu’il est possible d’émettre l’hypothèse qu’Henry Selick s’est inspiré de l’univers Carrollien. En effet, Jack, James et Coraline ne sont pas des personnages classiques et, à l’inverse d’Alice, s’enfoncent dans un imaginaire encore plus irréaliste pour retrouver la raison et déployer une

155 Benmakhlouf Ali, « Alice au pays des merveilles : les métamorphoses », *Les Lettres de la SPF*, vol. 32, n° 2, 2014, p. 55.

156 Duocher Maryse, *op. cit.*, p. 28.

conception plus supportable de leur monde originel. Ce processus se retrouve également à l'analyse des références avec les studios Disney et l'œuvre de Jan Svankmajer. C'est la raison pour laquelle, l'univers imaginaire d'Henry Selick n'est pas seulement un endroit irréaliste, mais bien le lieu de la construction identitaire des protagonistes. La définition de leur personnalité est également impactée par le développement et l'exploration d'une vision particulière du cinéma d'animation. En effet, la musique y tient un rôle important, notamment pour apporter une dimension de l'étrange par le biais du son. De plus, cette conception du *stop motion* est théorisée par Hervé Joubert-Laurencin qui met en tension le cinéma d'animation et la place des figurines avec le cinéma en prises de vues réelles.

Chapitre 6 : L'animation comme représentation psychologique de l'enfance

À partir de cette construction référencée de l'enfance, Henry Selick développe un univers par le biais de la musique mais aussi de l'animation en *stop motion* et par conséquent en instillant de l'humanité dans des figurines de plasticine. Ainsi, d'une part, l'étrangeté de l'univers selickien est représentée sur le plan musical par la collaboration de Danny Elfman, Bruno Coulais et Randy Newman. Ces trois auteurs participent alors à la vision particulière de l'enfance d'Henry Selick et plus généralement sa manière de concevoir le *stop motion*. Cette vision de l'animation, image par image, est en l'occurrence commentée par Hervé Joubert-Laurencin dans son texte « Le joujou du riche » écrit en 1992. La conception théorique de l'auteur sur le monde de l'animation nous incite à développer une autre manière d'appréhender la représentation de l'enfance selickienne par le biais de l'animation en *stop motion*, que la filmographie et plus particulièrement les trois films de ce corpus exploitent de différentes manières. De plus, la figurine, en tant qu'objet et en tant qu'acteur d'une histoire pose la question de la représentation de l'enfant par l'un des objets qu'il connaît le mieux, le jouet.

a. L'imaginaire musical enfantin, étrange, décalé et hors du temps

La construction d'un monde, d'autant plus s'il est alternatif à la réalité, repose sur une identité visuelle et sonore, ce qui est également le cas pour la caractérisation des personnages

qui évoluent dans cet environnement. Ainsi, l'une des composantes de cet univers et de ces personnages repose sur la musique, sur le thème attribué au monde originel, au monde parallèle et aux personnages qui les traversent. Elena Boschi et Tim McNellis traduisent cette idée comme une manière de développer la personnalité des héros : « La bande originale conduit le récit filmique et enrichit le développement des personnages : les musiques articulent des facettes de la personnalité des protagonistes qui n'auraient jamais fait surface autrement¹⁵⁷ ». Ce travail est engendré par la composition musicale, combinant un leitmotiv¹⁵⁸, mélodie le plus souvent associée à un personnage ou un lieu pour le personnaliser d'un point de vue sonore, et des thèmes musicaux caractérisant les différents univers que le protagoniste traverse, formant une homogénéité auditive entre deux mondes séparés d'un même univers diégétique. Que ce soit entre le monde originel et l'autre monde de *Coraline*, le monde réel et le monde fantastique de *James* ou encore le monde de Noël et d'Halloween de *Jack*, les deux mondes en miroir sont souvent caractérisés par des thèmes musicaux clairs, opposés à des mélodies et des notes sombres dans l'autre monde. En l'occurrence, Henry Selick s'est associé à trois compositeurs de cinéma différents, qui ont tous apporté leur savoir-faire particulier tout en gardant la ligne directrice du réalisateur. L'imaginaire des trois figurines enfantines de ce corpus est marqué par ces collaborations, ne présentant plus uniquement la perception du monde émise par Selick, mais bien une vision du monde construite et élaborée par plusieurs artistes. À l'image de chefs d'orchestre donnant le tempo de l'intrigue, Bruno Coulais, Danny Elfman et Randy Newman ont participé à la vision d'un imaginaire étrange, lieu de tous les possibles et de toutes les fantaisies.

L'univers d'Henry Selick repose sur la dualité, imaginaire et réalité, les excès de joies et de malheurs d'un monde à l'autre mais aussi le pendant image et son. Ici, ces deux éléments ne peuvent exister l'un sans l'autre, compte tenu du fait que l'ambiance et l'identité des films en perdraient tout leur charme. Juan Aldana confirme cette idée dans un article de *New Review of Film and Television Studies*, à propos d'une relation entre la vue et l'ouïe : « [...] [Renato] Candia souligne l'existence d'un "double récit" que la narration filmique utilise avec l'objectif d'une désambiguïsation réciproque : ce qu'"on voit" et ce qu'"on

157 Boschi Elena et McNellis Tim, « 'Same Old Song' : On Audio-Visual Style in the Films of Wes Anderson », *New Review of Film and Television Studies*, 31 janvier 2012, p. 29 [En ligne : <https://www.tandfonline.com/distant/bu.univ-rennes2.fr/doi/abs/10.1080/17400309.2012.631174>] (consulté le 12 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « The soundtracks often drive the filmic narrative and enrich the development of the characters; songs articulate sides of the characters' personalities that would not otherwise surface »).

158 « Leitmotifs, a Wagnerian concept of themes that are associated with a character, place, situation, or emotion, are heavily utilized within film music [...] », Sell Chad, *op. cit.*, p. 44.

entend¹⁵⁹». Des schèmes communs existent dans l'univers musical des trois compositeurs de ce corpus, portant notamment sur des tonalités Jazz chez Danny Elfman, la musique populaire américaine chez Randy Newman¹⁶⁰ ou encore les chœurs comme base musicale chez Bruno Coulais. Chaque compositeur ayant sa propre carrière, il est intéressant de découvrir la manière dont ils ont contribué à la construction du point de vue enfantin d'Henry Selick. Dans le cadre de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, le réalisateur n'était pas à l'initiative des paroles ou des musiques puisque Tim Burton, auteur original du poème, avait déjà commencé un travail d'écriture avec son compositeur attitré, Danny Elfman : « Burton dessinait l'image des personnages de son poème [...] [Il] décrit l'action et comment il envisage la réponse des personnages puis Elfman produit une musique avec ces informations¹⁶¹ ». Ainsi la logique musicale de ce film repose sur deux thèmes identifiant la ville d'Halloween et celle de Noël, servant de base pour mettre en valeur les mélodies attribuées au héros et aux personnages secondaires. Le leitmotiv de Jack alterne entre des notes majeures et mineures en fonction de l'état mental changeant du personnage. D'abord traînante voire lancinante au début du film, la mélodie en gamme mineure appuie la tristesse et la lenteur des mouvements de Jack. Cela est d'autant plus marqué par les quelques notes de *Jingle Bells*, habituellement jouées en accords majeurs, qui sont ici transformées en accords mineurs, muant la joie de cette chanson en un hymne triste accompagnant Jack dans ses déambulations : « [...] remarquable dans la version désabusée de *Jingle Bells* jouée par le groupe dans un angle dans la rue¹⁶² ». Ce type de contrepied sonore est perceptible tout au long du film, notamment lorsque les quelques notes joyeuses, scintillantes à l'image et cristallines à l'oreille, accompagnant les flocons de neige, envahissent le thème sinistre d'Halloween avant d'entraîner Jack dans le monde de Noël. Les accords joyeux au cœur de la ville de Noël, suivis de notes sombres appuyant la déception de Jack qui n'en comprend pas les règles correspondent parfaitement aux codes classiques de Danny Elfman :

159 Aldana Juan Alberto Conde, « L'audiovision dans le cinéma d'animation : contribution à la sémiotique ». Thèse de fin d'études sociologiques, Université de Limoges, 2016, p. 67 [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01877580>], (consulté le 4 mars 2021).

160 « Randy Newman's music has a distinctive and instantly recognisable sound, yet it deliberately draws elements from other musical styles, especially those evoking older American popular music. », Winkler Peter, « Randy Newman's Americana* », *Popular Music*, vol. 7, n° 1, janvier 1988, p. 1 [En ligne : <https://doi.org/10.1017/S02611430000249X>], (consulté le 9 avril 2021).

161 Sell Chad, *op. cit.*, p. 44, (Ma traduction ; Texte original : « Burton would draw pictures of the characters in his poem [...] describing the action and how he envisioned characters responding, and Elfman creating a song with that information »).

162 *Ibid.*, p. 45, (Ma traduction ; Texte original : « especially seen in the street corner band that performs a despondent version of *Jingle Bells* (Halfyard, 2010). »).

Dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, toutes les caractéristiques des musiques d'Elfman sont présentes et magnifiquement incorporées dans la partition : grosses explosions de laiton, des motifs complexes de percussion, de délicats moments de piano céleste, des cordes à la fois spiccato et flamboyantes, des tons “oompah-ing low” et des références jazz¹⁶³.

De plus, les thèmes d'Halloween et de Noël ne se mélangent jamais complètement sauf quelques exceptions comme les flocons de neige par exemple ou encore durant la tournée de Jack au-dessus de la ville des humains. Dans ce passage, les tons clairs de Noël et les notes graves, à la limite d'une lamentation provenant d'Halloween sont au coude à coude dans le ciel des humains, symbolisant l'hybridation de deux mondes. Cette idée est définie par Juan Aldana, notamment à propos de la puissance de représentation de la dimension sonore d'un film :

La narration peut osciller de la dimension sonore à la dimension visuelle en amplifiant ultérieurement la portion d'univers, réelle ou irréelle, qu'elle soit représentée ou représentable. Le son rend représentable l'imaginaire et en même temps, rend imaginaire ce qui est en train d'être représenté¹⁶⁴.

Danny Elfman a donc formulé un sous texte auditif à la narration visuelle, qui, à plusieurs reprises, rendent les intentions de Jack compréhensibles au vu de la complexification de la musique, notamment lorsqu'il se trouve dans sa tour et effectue des recherches sur la fête de Noël. Le rythme s'accélère, les notes aiguës sont amplifiées avant de se radoucir pour laisser la place aux graves lorsque le protagoniste obtient la solution afin de créer sa propre fête de Noël. Par le biais de cette double narration, visuelle et sonore, l'aventure de Jack est à la fois complexifiée du fait que différents éléments et informations existent à l'image et d'autres au son. Ce principe d'une double narration existe également dans les autres collaborations du réalisateur de ce corpus, notamment avec Bruno Coulais, compositeur de *Coraline*.

À l'instar d'Elfman, Bruno Coulais ne se destinait pas à la musique de films, et encore moins au monde du cinéma qu'il détestait durant sa jeunesse. Pourtant, il va se faire connaître

163 Sell Chad, *op. cit.*, p. 44, (Ma traduction ; Texte original : « In Nightmare, all of the previously identified characteristics of Elfman's sound are present and incorporated magnificently into the score : big brass explosions, complex percussive patterns, delicate celesta and piano moments, both spiccato and soaring strings, oompah-ing low tones, and jazz references. »).

164 Aldana Juan Alberto Conde, *op. cit.*, p. 71.

par son travail de composition artisanale et personnalisée pour chaque partition qu'il compose. C'est d'ailleurs de cette manière qu'il va être amené à travailler avec Henry Selick :

C'est pourquoi [Henry Selick] décida alors de temp-tracker [minuter] entièrement son film avec des extraits de deux partitions de Bruno Coulais : "Microcosmos" et "Le Peuple Migrateur". Ignorant alors qui était l'auteur de ces deux partitions, Selick finit par rentrer en contact avec Bruno Coulais qui hérita finalement des rennes de la partition de "Coraline", une première pour le compositeur qui n'avait jusqu'à présent jamais écrit pour un film animé américain¹⁶⁵.

Cette rencontre fortuite va permettre aux deux artistes de combiner leurs envies et leurs arts pour construire quelque chose d'innovant. L'univers musical de Bruno Coulais, marqué par des chœurs d'enfants et des tonalités claires va participer au thème déréalisé de l'autre monde. De plus, les chœurs d'enfants rappellent la question de l'enfance, à la fois particulière du fait d'un rassemblement de beaucoup d'enfants pour chanter, tout en étant étrange du fait des notes profondes, et parfois « célestes » émises par le groupe. Le compositeur explique dans une interview évoquant Coraline qu'il conçoit la musique comme provenant du décor en lui-même : « Dans Coraline, je crois que la musique est parfois cachée derrière les murs, comme des fantômes qui hantent le film. [...] Au début elle est très sereine et réaliste, tout comme le monde. Et puis, petit à petit, elle évolue jusqu'à devenir vraiment inquiétante à la fin du film¹⁶⁶ ». Ce parti pris d'entreprendre une musique en relation avec l'évolution de la perception du monde imaginaire de Coraline met en lumière l'importance de la musique pour caractériser et différencier un univers du suivant.

Coulais s'est investi dans la création de paroles inintelligibles prononcées par un groupe d'enfants, dont la soliste se nomme réellement Coraline pour l'anecdote : « Pour Coraline, j'ai utilisé des jouets d'enfants, des voix qui chantent dans des langues imaginaires, pour créer quelque chose d'insolite¹⁶⁷ ». Bruno Coulais décrit ici les enjeux de ce mémoire, en définissant son processus de travail par un lien entre l'enfance et l'insolite. En ce sens, le travail du compositeur participe à la formalisation de l'étrange et plus particulièrement à l'aspect décalé de l'univers imaginaire de Coraline. Pour se mettre à la place d'un enfant, il

165 Anonyme, « CORALINE Analyse Score », *brunocoulaismusic* (blog), consulté le 4 février 2021 [En ligne : <https://pope-albinoluciani.wixsite.com/composer/copie-de-vidocq-analyse-score-1>], (consulté le 4 février 2021).

166 Altan, « Entretien avec Bruno Coulais, compositeur de la musique de Coraline », *Elbakin.net*, 19 avril 2009 [En ligne : <http://www.elbakin.net/interview/traduction/Entretien-avec-Bruno-Coulais-compositeur-de-la-musique-de-Coraline>], (consulté le 9 avril 2021).

167 Bruno Coulais, « Bruno Coulais, star de la musique de films ». *Ouest-France.fr*, 7 avril 2018 [En ligne : <https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/bruno-coulais-star-de-la-musique-de-films-5683117>], (consulté le 9 avril 2021).

choisit d'employer beaucoup d'instruments à cordes et des percussions afin de marquer la graduation du stress et de l'angoisse de la jeune fille¹⁶⁸. Dans cette combinaison du sentiment de peur dans l'univers enfantin, l'auteure Catherine Lester évoque certaines scènes et cadrages comme étant proches d'un film d'horreur, sentiment contrecarré par la musique de Bruno Coulais, notamment dans la séquence de découverte du puits sans fond : « Le fait d'éviter la violence distingue également *Coraline* des slashers destinés aux adultes comme *Halloween* [...] tout malaise créé est considérablement atténué par la douce et agréable partition musicale de Bruno Coulais [...]»¹⁶⁹. Ce compositeur apprécie de jouer entre l'impression donnée par l'image et celle donnée par la musique :

Le son peut être anaphorique par rapport aux événements qu'il accompagne. Le son peut anticiper, convaincre, évoquer. Peut multiplier ou diminuer la représentabilité de la réalité et de l'irréalité en faisant écouter des sons d'un événement qui ne se déroule pas en premier plan, mais dont on peut pressentir qu'il aura son importance dans le développement de l'histoire¹⁷⁰.

Pour illustrer cette idée, diverses nuances musicales existent dans le leitmotiv de l'Autre Mère, notamment afin de représenter tous les versants du caractère du personnage. Bruno Coulais développe ce principe dans une interview donnée quelques mois après la sortie du film : « [...] j'y ai tout de même glissé une mélodie de hautbois en contrepoint, très lyrique. L'opposition entre le rythme marqué, la violence de la musique et la douceur du hautbois peut modifier notre perception du personnage de l'Autre Mère¹⁷¹ ». Le rôle de la composition dans la compréhension de la diégèse et dans l'appréhension de cet univers est primordial pour la cohérence de ces mondes. C'est pourquoi Henry Selick décrit leur collaboration comme fructueuse et surtout porteuse de sens pour le film : « Bruno m'a tellement transmis, j'ai toujours été heureux du travail qu'il a accompli. La musique a donné de la force au film. Et elle m'a donné du courage, de refuser par exemple de couper certains plans que le producteur jugeait trop sombres¹⁷² ». Cette force que le réalisateur mentionne, se retrouve dans sa perception du compositeur en lui-même et de son univers : « Bruno est en quelque sorte en

168 « J'ai utilisé un quatuor à cordes, beaucoup de percussions, et il y a une séquence en particulier, la fanfare du cirque des souris, pour laquelle j'ai tenté de me mettre à l'échelle des souris. Alors j'ai utilisé des instruments miniatures et des instruments chinois mêlés aux instruments de fanfare traditionnels. », Altan, *op. cit.*

169 Lester Catherine, *op. cit.*, (Ma traduction ; Texte original : « The avoidance of violence also distinguishes *Coraline* from adult-oriented slashers like *Halloween* due to the fact that the former's subjective shots do not culminate in violence, and that any uneasiness created is significantly lessened by Bruno Coulais' gentle, pleasant musical score that accompanies this particular scene – a stark contrast to the dread evoked by *Halloween's* iconic score »).

170 Aldana Juan Alberto Conde, *op. cit.*, p. 71

171 Altan, *op. cit.*

phase avec ce que j'appelle "la vraie enfance", les vraies terreurs, la beauté et l'émerveillement, mais le genre d'enfance où si un enfant rencontre un animal mort, il le pique avec un bâton¹⁷³ ». Grâce à cette citation du réalisateur, le film *Coraline* et plus généralement ce corpus, ne caractérise pas seulement un aspect étrange de l'imaginaire, il se met plutôt en scène des sentiments profonds comme la terreur et l'émerveillement. Le travail de Coulais et de Selick sur *Coraline* ne représente pas la protagoniste comme une jeune fille apeurée par l'autre monde, mais bien un personnage en quête, en recherche et à cet effet, curieux de découvrir les aspects les plus sombres de son imaginaire. Ironiquement, quelques mois après cette interview donnée par Henry Selick, Bruno Coulais définit l'enfance, mais aussi la manière dont il la perçoit dans un film : « Il me semble que lorsqu'on est très jeune, on est dans un âge de peur, de terreur. Alors, quand au travers des films on utilise quelque chose qui se rapproche de l'enfance, on crée une certaine peur, et du fantastique¹⁷⁴ ». Finalement, le postulat d'Henry Selick n'est pas seulement la quête identitaire et la construction de l'enfant, mais plus particulièrement l'approfondissement d'une période effrayante. Pour se faire, il emploie la technique du *stop motion* mettant, de fait, en abyme l'animation de figurines et l'exploration de l'imaginaire, mais exploite aussi un univers de peurs, d'inconnus et de découvertes. En ce sens, *Coraline* est une ode à la jolie peur, à la peur excitante, celle qu'il faut explorer pour satisfaire sa curiosité et sa soif d'apprendre. Henry Selick et Bruno Coulais, comme avec Danny Elfman et Randy Newman, s'investissent dans un travail sur l'enfance sous le prisme de la peur représentée par le biais de monstres qui déclenchent l'évolution des personnages

Pour faire l'analyse de ces nombreuses facettes visuelles et sonores, Andrew Powell rappelle dans sa thèse, consacrée à Danny Elfman, les trois questions qui se posent au cours d'une analyse de musique de film :

Les tendances concernant l'analyse de la musique de film se sont concentrées sur trois questions principales : la symétrie entre événements musicaux et visuels (en parallèle ou en contrepoint), le lieu de la source musicale par rapport à

172 Faudeux Stéphan, « La passion du cinéma français à Richmond, Virginie », *Mediakwest* (blog), 22 août 2017, [En ligne : <https://mediakwest.com/mk22-la-passion-du-cinema-francais-a-richmond-virginie/>], (consulté le 3 février 2021).

173 Capone, *op. cit.*, (Ma traduction ; Texte original : « Bruno is sort of in tune with what I call "true childhood," the true terrors and beauty and wonder, but the sort of childhood where if a kid comes across a dead animal, it pokes it with a stick »).

174 Altan, *op. cit.*

l'expérience filmique et/ou au récit et les connotations narratives générées par la partition musicale¹⁷⁵.

Selon cette idée de symétrie musicale et visuelle, les musiques de *James et la pêche géante* créent un lien entre les actions du jeune garçon et les informations transmises à l'image. Ainsi, les intentions pacifiques des insectes sont transmises par les notes enjouées de la musique alors que les plans de caméra les présentent comme des monstres. De la même façon, lorsque James est bordé par l'araignée, les notes douces de la musique rappellent la mélodie entendue quand James la sauvait à l'époque où il était encore humain. De manière générale, la bande musicale et sonore du film accompagne le voyage et les mouvements du jeune garçon du début à la fin du film. Cette idée s'associe au principe de linéarité sonore mise en place par Conde Aldana dans sa thèse : « D'après Beauchamp, le son fournit la linéarité qui adoucit les effets de la progression non linéaire des images. L'auteur souligne que les sons sont presque toujours linéaires, sans découpage, et les images "parasitent" cette linéarité¹⁷⁶ ». Grâce à la musique, l'aventure de James garde une ligne directrice, ponctuant les affrontements de quelques rebondissements graves, pressants ou encore adoucis lorsque James affronte les différents ennemis qu'il rencontre sur son chemin. Quelques analyses de la musique du film confirment cette idée : « Ici, les chansons provoquent davantage une coupure ainsi qu'une impression de lassitude, puisque les moments sont similaires, rendant chaque épisode musical quasiment interchangeable¹⁷⁷ ». Les partitions musicales des deux univers de *James et la pêche géante* sont à l'image des deux autres films, le monde original est composé de notes lancinantes, très lentes et qui semblent être allongées au maximum, tandis que le monde fantastique présente des notes très acidulées, se rapprochant de l'aiguë, aux consonances entraînantes. Le fait que ces thèmes joyeux se rapprochent des codes musicaux disneyens s'explique par le fait que Randy Newman, compositeur de *James et la pêche géante* a travaillé sur de nombreux longs métrages de la firme, notamment la série des *Toy Story*. L'origine de son style est décrite par Susan Smith, auteure du film retraçant l'aventure des jouets, qui

175 Powell Andrew, « A Composite Theory of Transformations and Narrativity for the Music of Danny Elfman in the Films of Tim Burton », Thèse de philosophie, Université du Kansas, 2018, p. 19 [En ligne : <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/27106>], (consulté le 17 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « Trends concerning film music analysis have focused on three primary issues: symmetry between musical and visual events (either running parallel or counterpoint to each other), the locus of the musical source with respect to the filmic experience and/or the narrative, and the narrative connotations generated by the musical score »).

176 Aldana Juan Alberto Conde, *op. cit.*, p. 65.

177 Chloé, « James and the Giant Peach – ROALD DAHL », *Voyage au-delà des pages* (blog), 24 novembre 2014, [En ligne : <https://audeladespages.wordpress.com/2014/11/24/james-and-the-giant-peach-de-roald-dahl/>], (consulté le 7 février 2021).

l'évoque comme sincère et chaleureux : « Souvent associé à une distance ironique, le style de prestation sincère et presque conversationnel de Newman évoque à cette occasion une chaleur et une sincérité qui résonnent avec le thème de la chanson, l'amitié sans faille et la mise en scène colorée des séquences¹⁷⁸ ». Ce style entraînant associé aux *Toy Story* existe également dans l'œuvre d'Henry Selick, qui, ironiquement, traite lui aussi de jouets animés qui cherchent à trouver un sens à leur vie. Le réalisateur dans une interview décrit le style de son compositeur comme étant doux et agréable à l'oreille :

Ses chansons pop d'il y a quelques années étaient toujours pleines d'ironie et d'un peu de cruauté. Je ne le considérais donc pas comme trop sucré. Pour JAMES, sa musique est parfois sucrée mais pas sirupeuse, et si elle est dans la tendance actuelle, elle est dans la bonne tendance actuelle. Il a respecté le film et essayé d'écrire une musique qui lui soit complémentaire. J'en suis satisfait¹⁷⁹.

Randy Newman s'inscrit dans la mouvance étrange et insolite de Selick, notamment dans ses compositions de musique pop aux notes plus ou moins incisives. Le réalisateur apprécie la prise de liberté du compositeur qui participe à l'éclectisme de l'œuvre.

Les expériences respectives de Danny Elfman, Bruno Coulais et Randy Newman ont participé à la création de l'univers sonore et de l'identité des trois films de ce corpus. Chacun à leur manière, ils ont construit la distinction entre deux univers d'un même monde dans lequel les dialogues et les sons participent autant à la narration que les images et l'animation. Conde Aldana traduit cette idée comme un « double récit » :

Dans son ouvrage écrit avec François Jost, Gaudreault reprend la question de la monstration et, cette fois, les auteurs consacrent quelques lignes au “double récit” du cinéma sonore : le récit visuel en charge de la monstration, et le récit sonore, construit par les paroles et les sons en général¹⁸⁰.

Les trois compositeurs de ce corpus s'inscrivent parfaitement dans cette idée de monstration, d'abord pour personnaliser les antagonistes par le biais de leitmotifs, mais aussi

178 Smith Susan, « Toy Stories Through Song: Pixar, Randy Newman and the Sublimated Film Musical », In *Toy Story: How Pixar Reinvented the Animated Feature*, édité par Noel Brown, Susan Smith, et Sam Summers, Londres: Bloomsbury, 2018, p. 111, (Ma traduction ; Texte original : « Often associated with ironic distance, Newman's earnest, almost conversational style of delivery on this occasion evokes a warmth and sincerity that chime with the song's theme of unstinting friendship and the sequence's brightly coloured mise-en-scène »).

179 Gordie, *op. cit.*

180 Aldana Juan Alberto Conde, *op. cit.*, p. 93.

en déployant une opposition entre des gammes majeures et mineures pour jouer de la peur de l'enfance, au sens littéral comme figuré, la peur de l'enfant et de ses constructions imaginaires. La musique est à la fois une ligne directrice pour la narration, un support pour la transmission d'émotion, ainsi qu'un sous-texte pour transfigurer l'état d'esprit des personnages à l'écran. Conde Aldana qualifie d'ailleurs la musique d'appui pour l'animation des marionnettes : « C'est sur la base de la musique, en effet, que l'animateur fait marcher, courir et mobiliser ses personnages¹⁸¹ ». Grâce à ces trois collaborations, Henry Selick développe l'aspect effrayant du monde de l'imaginaire et des monstres qui peuvent s'y cacher. Pour ce faire, le réalisateur joue entre les mélodies, les notes et les thèmes musicaux pour accentuer l'étrangeté des mondes comme pour explorer les possibilités de l'animation en *stop motion*. En ce sens, il exploite ce mélange de la peur et de la joie, par le biais d'un médium souvent mal considéré, mais aussi et surtout, utilisé pour décortiquer et déconstruire les codes du cinéma en prise de vues réelles comme le conçoit Hervé Joubert-Laurencin.

b. Le joujou du riche ?

Comme évoqué au cours de ce mémoire, Henry Selick développe une conception de l'animation en *stop motion* en mettant à profit un processus technique censé représenter le monde de l'enfance. Ce procédé entre en écho avec la perspective qu'Hervé Joubert-Laurencin développe dans son texte « Le Joujou du riche ». Ce texte joue de l'opposition avec l'image précieuse du jouet que Charles Baudelaire évoque dans « Le joujou du pauvre ». Ainsi, dès le premier paragraphe, Hervé Joubert-Laurencin explique quelle est sa conception du cinéma d'animation :

L'animation est tout cela pour le cinéma : une embarrassante question ; un enfant modèle, dépiautant consciencieusement sa machine, avec les gestes répétés d'une ritualité inaccessible aux adultes ; un lieu différent et semblable à la fois, pour penser le cinéma comme écriture du mouvement : la question de sa question¹⁸².

En ce sens, l'animation fonctionne de manière enfantine par rapport au cinéma en prises de vues réelles, notamment dans l'idée de déconstruire, de « casser le joujou » pour découvrir et investir le mouvement humain. Pour aller plus loin, l'animation image par image

181 *Ibid.*, p. 74.

182 Joubert-Laurencin Hervé, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, Printemps 1992, p. 106.

« dépiaute » l'automatisation des machines du cinéma en prises de vues réelles et révèle ainsi l'étrangeté d'un déplacement, d'un geste qui n'en est pas un. En effet, le *stop motion* associe des images fixes les unes aux autres, des images mortes dans un sens, pour animer des objets inertes. Par cette technique, le réalisateur souligne l'étrangeté inhérente à la perception des enfants par rapport aux adultes, qui n'ont pas encore acquis tous les codes et toutes les règles. En ce sens, grâce à l'étrangeté d'un mouvement reconstruit par l'animation en *stop motion*, Henry Selick met en lumière la bizarrerie du monde adulte du point de vue d'un enfant. En effet, l'animation n'a rien d'un mouvement naturel tout comme les réflexions et les perceptions d'un enfant n'ont rien de naturel pour lui. Or, face à ces incompréhensions et ce manque de connaissance, l'enfant comble ses lacunes par le biais de l'imaginaire : « [...] écrire sur l'enfance, joujou théorique, n'est-ce pas, aussi, tout à la fois vouloir casser quelque chose (on n'écrit que sur son enfance), et scruter son âme ?¹⁸³ ». Dans les trois films de ce corpus, Henry Selick étudie à la fois la place du cinéma d'animation dans le grand monde du cinéma, tout en exploitant cette technique pour retranscrire voire même transfigurer la perception composite d'un enfant, mêlant réalité et imaginaire.

L'animateur de cinéma d'animation en *stop motion* instille de la vie dans des figurines qui en sont dénuées. Par ce biais, le professionnel construit un personnage empli de contradictions de par son statut de marionnette : « À travers la technique de l'animation et les procédés de mise en abyme qu'elle lui permet, il [l'animateur] met en scène les rapports entre la vie et la mort, la raison et l'irrationnel dans la fiction cinématographique¹⁸⁴ ». En ce sens, Henry Selick s'inscrit dans une vision de l'enfance marquée par la peur et il retranscrit cette idée par l'animation de corps inertes. Pour Hervé Joubert-Laurencin, l'animation est le rouage manquant du cinéma en prises de vues réelles entre le mouvement et l'immobilité : « L'animation est la machine manquante entre le mouvement figé et le mouvement réglé [...] ¹⁸⁵ ». C'est la raison pour laquelle l'animation en *stop motion* questionne, il s'agit du point de bascule, la fois invisible et nécessaire pour constituer un mouvement à l'image. Ana-Maria Perez-Guerrero et Andrés Forrero-Serna expliquent cette idée sous l'angle de l'horreur, accentuant encore une fois la dimension étrange et insolite du cinéma d'Henry Selick :

183 *Ibid.*, p. 106.

184 Schifano Laurence, *op. cit.*, p. 78.

185 Joubert-Laurencin Hervé, *op. cit.*, p. 110.

Dans le même temps, la technique suscite des sentiments d'étrangeté et de malaise dus à la panne d'éléments prévisibles ou routiniers, visibles dans les petites imperfections du mouvement, du design et de l'éclairage. Cette fonction d'animation image par image est très efficace pour les histoires d'horreur parce qu'elle suggère cet espace sinistre exploré par Freud (1919) dans lequel les frontières entre réalité et fiction sont floues¹⁸⁶.

C'est justement cette frontière entre réalité et fiction qu'Henry Selick exploite dans ses histoires grâce à la technique du *stop motion*. L'idée même de l'inquiétante étrangeté théorisée par Freud, développée dans l'introduction de ce mémoire, décrit un sentiment de déjà-vu dérangeant. Ainsi, par ce corpus, Henry Selick développe trois perceptions de l'imaginaire et du monde de l'enfance sous l'angle d'une déformation de l'ordinaire pour provoquer la peur et l'inquiétude chez le spectateur. Laurence Schifano développe cette idée sous la forme d'une expérience extérieure à soi, comme un « miroir dépoli de la vie » :

Ce n'est qu'au point de contact du réel et de l'illusion, du désir et de la peur qu'on peut saisir le nœud gordien qui fait que le cinéma [d'animation] représente "l'inquiétante étrangeté de l'ordinaire". Comme dispositif représentant l'ordinaire de manière extraordinaire et donnant à percevoir l'expérience vécue dans le cadre spécifique d'une expérimentation, le cinéma serait alors, comme la poésie pour Hoffman, une sorte de "miroir dépoli" de la vie"¹⁸⁷.

En ce sens, le choix d'utiliser le *stop motion* est un média parfait pour offrir du recul aux spectateurs sur les aventures des trois protagonistes de ce corpus. L'aventure de Jack, James et Coraline est extraite de leur quotidien ordinaire pour devenir une épopée extraordinaire. La psychiatre Vannina Micheli-Rechtman, rappelle que le sentiment d'implication des spectateurs inhérent aux aventures et plus particulièrement aux films, est amplifié lorsque celui est perçu émotionnellement :

Ce sentiment de réalité signifie que quel que soit l'événement merveilleux qui se produit à l'écran, le spectateur en devient le témoin et parfois le participant, tout en comprenant consciemment le caractère irréel de ce qui se passe devant lui, il le perçoit émotionnellement comme un événement réel¹⁸⁸.

186 Pérez-Guerrero Ana-Maria et Forero-Serna Andrés, *op. cit.*, p. 4, (Ma traduction ; Texte original : « At the same time, the technique arouses feelings of strangeness and unease due to the breakdown of predictable or routine elements, which can be seen in the small imperfections in movements, design, and lighting. This feature of stop-motion animation is very effective in horror stories because it suggests that sinister space explored by Freud (1919) in which the lines between reality and fiction are blurred »).

187 Schifano Laurence, *op. cit.*, p. 280.

188 Micheli-Rechtman Vannina, *op. cit.*, p. 197.

Comme l'explique Hervé Joubert-Laurencin, les films ne répondent plus à une logique de sens, mais bien à une logique de sensation¹⁸⁹. C'est d'ailleurs pour cette raison que le *stop motion*, que l'auteur dépeint comme étant l'élément clé entre la fixité et le mouvement, permet à Henry Selick de reconduire le sentiment d'inconfort progressif des personnages dans le monde inversé qu'ils vont découvrir au fur et à mesure du film. De plus, en utilisant des personnages enfantins sous la forme de figurines, l'âge des spectateurs ne conditionne pas le fait d'être touché par l'aventure des protagonistes. Les enfants s'inquiètent du sort d'un personnage qui leur ressemble tandis que les adultes sont amenés à reconduire les peurs évoquées dans le film sur leur propre passé :

En effet, comme le note Bentley (2002) [dans *That's Just the Way We Like it : The Children's Horror Film in the 1980's*] les héros et les monstres sont souvent incarnés par les parents, de plus, il faut noter que les personnages malveillants sont aussi des imposteurs ou des personnages qui veulent usurper la place de bons parents, comme les belles-mères despotes des contes de fées¹⁹⁰.

L'idée de Bentley fait écho aux antagonistes des trois films de ce corpus, qui sont, dans deux cas sur trois, reliés à la famille et aux parents proches. Par la caractérisation de personnages malveillants dans le cercle proche des protagonistes, ces derniers n'ont plus de points de repères fiables et sont d'autant plus solitaires au cours de leur quête identitaire. De plus, en instillant des émotions et en présentant les réflexions de figures de plasticine, cela renforce cette idée d'anormalité de la technique, et par conséquent, d'anormalité de la perception mise en jeu.

La technique et les enjeux développés par Henry Selick dans ce corpus font écho aux préoccupations d'Hervé Joubert-Laurencin à propos de la place et de l'importance du cinéma d'animation dans l'univers cinématographique. En effet, Alice Gambrell dépeint son concept par une allégorie du processus créatif du *stop motion* dans le monde de *L'étrange Noël de monsieur Jack* :

189 « Au cinéma, le temps ne répond pas seulement à une logique de sens, mais aussi à une logique de la sensation », Joubert-Laurencin Hervé, *op. cit.*, p. 110.

190 Pérez-Guerrero Ana-Maria et Forero-Serna Andrés, *op. cit.*, p. 4, (Ma traduction ; Texte original : « Indeed, as Bentley (2002) notes, heroes and monsters are often incarnated by parents, although it should be noted that malevolent figures are also impostors or characters who want to usurp good parents such as the despotic stepmothers of fairy tales »).

L'atmosphère d'usine de Christmas Town rappelle bien sûr les processus de travail rationalisés qui ont permis à l'animation celluloïd de devenir dominante (et en fait, Christmas Town gagne enfin la bataille pour la propriété de Noël dans le monde du film), tandis qu'Halloween Town adopte l'esprit débauché et improvisé de la propre entreprise du film de Selick lui-même¹⁹¹.

Cette citation symbolise et caractérise le travail d'Henry Selick. En construisant un imaginaire particulièrement décalé, effrayant et monstrueux, le réalisateur fait écho à l'idée d'Hervé Joubert-Laurencin, en déconstruisant les jouets et le mouvement animé, pour scruter l'âme de ces figurines : « L'animation tiendrait ce rôle pour le cinéma, dans sa réalité historique non chronologique. Cela s'appellerait la *fantasmagorie*. Ce serait l'Enfance du cinéma, l'origine de son Histoire. On pourrait, de *nouveau*, faire joujou¹⁹² ». De plus, en mettant en abyme ce principe de « faire joujou », par l'utilisation de figurines pour incarner ses personnages torturés, Henry Selick met en perspective l'idée même de l'animation pour représenter l'enfance. Quoi de mieux qu'un jouet pour personnaliser l'aventure imaginaire d'un enfant ?

c. De la figurine animée au jouet d'enfant

Le plateau d'un tournage d'animation est un immense terrain de jeu, qui est toutefois régi par des *deadlines*, des budgets et le *storyboard* de l'histoire. En ce sens, dès l'étape de l'animation, les décors comme les figurines sont le fruit de l'imagination des différents auteurs et artistes qui ont participé aux premiers stades de la production. Du fait des sujets abordés par les trois films de ce corpus, toutes les figurines ont des particularités et caractéristiques qui touchent au monde réel et qui peuvent se confondre entre la diégèse de l'histoire et le monde imaginaire des personnages. Comme l'explique le psychologue Pascal Le Maléfan en démystifiant ce phénomène, le jeune enfant ne distingue pas encore correctement le réel de l'imaginaire. C'est ce qui justifie qu'il va prendre beaucoup de plaisir à voir des jouets s'animer devant ses yeux :

191 Gambrell Alice, « In visible hands: the work of stop motion », *Animation Practice, Process & Production*, vol. 1, n° 1, 1 mars 2011, p. 122 [En ligne : <https://doi.org/10.1386/ap3.1.1.1071>], (consulté le 20 mars 2021), (Ma traduction ; Texte original : « Christmas Town's factory-like atmosphere is of course reminiscent of the streamlined work processes that enabled celluloid animation to rise to dominance (and in fact Christmas Town finally does win the battle for ownership of Christmas in the world of the film), while Halloween Town enacts the profligate, improvisatory spirit of Nightmare's own undertaking »).

192 Joubert-Laurencin Hervé, *op. cit.*, p. 116.

Dans *L'inquiétante étrangeté*, Freud, à propos des relations entre les enfants et leurs poupées, note que, lors des premiers jeux, l'enfant ne fait généralement pas la distinction entre l'animé et l'inanimé, et qu'il éprouve même une sorte de plaisir à traiter sa poupée comme un être vivant et à désirer qu'elle le devienne. Ce plaisir, constate Freud, est donc l'exact opposé de la réaction d'inquiétante étrangeté que peut ressentir l'adulte face à des objets inanimés comme les poupées artificielles¹⁹³[...].

Dans cet article, le psychologue oppose le plaisir enfantin à la peur de l'adulte face au mouvement d'un objet originellement inerte. Cette dualité de perception, de l'enfant à l'adulte, est au cœur de ce mémoire, notamment parce que les trois protagonistes de ce corpus déconstruisent l'étrangeté de l'environnement imaginaire pour mieux se l'approprier et appréhender la réalité dont ils proviennent. Par ce processus réflexif, motivé par la dégradation du monde imaginaire, originellement parfait, le réalisateur démontre la transition d'un comportement enfantin, voire infantile et capricieux pour Jack à une perception plus factuelle et rationnelle du monde. Claire Brognez prolonge cette idée, pour établir le constat du potentiel expressif d'une marionnette : « Ainsi, par sa condition d'être artificiel, la marionnette est en mesure de raconter, en sous-texte, beaucoup plus que le dénouement d'une intrigue, et générer de nombreuses questions philosophiques et idéologiques¹⁹⁴ ». L'utilisation des jouets dans les trois diégèses, par le biais des figurines incarnant les personnages mais aussi des jeux et jouets présents dans ces trois univers, approfondissent l'idée que l'enfance est un stade où l'imaginaire laisse libre cours aux peurs et aux envies de l'enfant, tandis que la maturation apporte une réponse et démystifie l'imaginaire monstrueux mis en place par Selick.

Avant même de décrire la place de la figurine au cinéma, il est important d'expliquer pourquoi cette forme extérieure à soi est un moyen détourné d'exprimer le mal-être, la peur, et la gêne ressentie. Les figurines ou les jouets sont souvent utilisés en psychologie, tant par les enfants que les adultes, comme réceptacles de colère, peur ou tout autre ressenti. Ainsi, ce transfert vers l'objet permet d'établir une distance entre l'individu et ledit objet, permettant à cette occasion de ne pas s'attribuer des sentiments négatifs. De ce fait, c'est un bon outil pour mettre en valeur les relations et les comportements humains : « La poupée animée investie par

193 Le Maléfan Pascal, « La marionnette, objet de vision, support de regard ; objet ludique, support psychothérapeutique », *Cliniques méditerranéennes*, vol. 70, n° 2, 2004, p. 229.

194 Brognez Claire, « Intimité et sensations dans les films d'animation en volume de Girilin Bassovskaja », *Mémoire d'études cinématographiques*, Université de Montréal, 2016, p. 23 |En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/16139>, (consulté le 8 février 2021).

les préoccupations et les émotions d'êtres humains devient, paradoxalement, le meilleur réceptacle pour révéler l'aliénation de la condition humaine¹⁹⁵ ». En ce sens, Henry Selick inscrit des comportements humains dans des figurines originellement inanimées, les transformant en répliques d'adultes et d'enfants sous la forme de jouets. Or, l'essence même d'un jouet est d'apporter divertissement, réconfort et plaisir à l'enfant, ce qui est également le cas d'un film d'animation. Antoine Dauphagne, chercheur en psychologie, étudie l'impact de la présence d'un jouet dans une fiction cinématographique : « L'articulation du jouet et de la fiction n'est donc pas réductible à un rapport de subordination d'une logique à une autre. Ainsi un média comme le cinéma peut investir les jouets d'une charge fictionnelle supplémentaire¹⁹⁶[...] ». En l'occurrence, la charge fictionnelle attribuée aux trois protagonistes de ce corpus est de vaincre la monotonie de la vie d'adulte dans laquelle ils sont contraints de vivre, en s'échappant dans un univers fantastique incarnant les aspects merveilleux de l'enfance. De plus, la présence de l'écran entre les figurines et les spectateurs incite ces derniers à s'impliquer dans la narration projetant à cette occasion leurs propres réactions sur les personnages principaux sans en ressentir de culpabilité ou de peur. Vanessa Lalo, psychologue clinicienne, analyse ce processus sous l'angle d'une rupture avec la réalité, satisfaisant ainsi les envies du spectateur à l'image d'un rêve :

De même que la figurine, l'écran, en posant une limite entre le réel et le virtuel, permet finalement à la rêverie de se déployer au sein d'un objet externe, contenant et transformant. L'écran favorise ainsi la "satisfaction hallucinatoire de désir", car le spectateur, passif, regarde une histoire se dérouler comme s'il s'agissait d'un rêve (Freud S., 1900)¹⁹⁷.

Ainsi, par le biais des figurines animées, Henry Selick facilite l'entrée dans la diégèse des jeunes spectateurs, notamment en imposant une distance entre l'univers diégétique et la réalité de l'enfant en utilisant des figurines et des jouets mais aussi par la présence d'une porte et d'un tunnel entre les deux mondes qui marquent une frontière. Dans le même article, Vanessa Lalo prolonge cette idée d'un jouet comme objet extérieur à soi pour assouvir ses désirs, notamment dans l'idée d'une transition entre la perception de l'imaginaire et de la réalité de l'enfant :

195 *Ibid.*, p. 22.

196 Dauphagne Antoine, « Les objets de la culture ludique enfantine : entre réifications et mises en fiction », *Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 4, 20 novembre 2012, p. 5 [En ligne : <https://doi.org/10.4000/strenae.751>], (consulté le 28 avril 2021).

197 Lalo Vanessa, *op. cit.*, p. 25.

Cette manipulation réelle de la figurine permet d'extérioriser les conflits et d'éprouver la résistance et la persistance de la réalité. Le jouet, ou l'objet utilisable en tant que tel, sera alors le point de départ du jeu, l'"objet transitionnel" venant contrer l'angoisse de séparation et autres angoisses archaïques (Winnicott D. W., 1971). Ce premier objet "non-moi" est entre-deux, entre le "dedans" et le "dehors", entre l'imaginaire et le réel¹⁹⁸.

Cette idée d'objet transitionnel est d'ailleurs l'objectif principal du « doudou » qui accompagne le jeune enfant durant ses premières années. La peluche, le jouet ou encore le nounours sont une manière de créer un refuge émotionnel pour le jeune enfant afin de lui permettre de s'éloigner du monde réel à court terme jusqu'à ce qu'il n'en ait plus besoin à mesure qu'il grandit et évolue. C'est également le processus du monde parallèle mis en place par Henry Selick, dans lequel il emploie des figures de jouets pour retranscrire la fragile frontière entre le réel et l'imaginaire que ses protagonistes traversent au cours de leurs aventures respectives. Pour compléter cette idée, le réalisateur emploie également des jouets dans les décors comme les jouets que Jack confectionne pour Noël ou encore la poupée dans *Coraline*. De ce fait, la figurine n'est plus seulement une représentation visuelle attrayante et amusante pour les enfants, mais également un support d'expression pour le réalisateur afin de transmettre des messages comme l'évolution mentale de ses personnages et la stabilisation de leurs peurs à la fin de leur voyage. Le psychologue Marc-André Klockebring dépeint la marionnette et la figurine comme des méthodes de communication entre le montreur et le récepteur : « Art de la représentation, la marionnette s'inscrit dans une dimension sociale et acquiert une signification. Elle implique un processus d'échange et de communication entre le marionnettiste, montreur, acteur, locuteur, et les spectateurs, récepteurs ou destinataires¹⁹⁹ ». Paradoxalement, c'est en matérialisant un jouet à l'écran, à la place d'un véritable enfant, qu'Henry Selick décrit le mieux la perception étrange d'un monde réel, fantasmé par de grands enfants que sont les animateurs. Le fait que tous les personnages de ce corpus soient des figurines, aux traits humains ou animaux, met en perspective la place même de l'Homme dans ces trois narrations. En ce sens, les pensées et les réflexions des personnages sont produites et animées par des adultes, s'employant à reproduire les réactions et les peurs d'enfants qu'ils ne sont plus. Ironiquement, c'est en s'amusant avec des jouets, que les animateurs de ces films ont retranscrit au mieux la réalité du mal-être de ces enfants. Dans sa thèse, Marc-André Klockebring conclut son introduction en nommant le but final d'une

198 *Ibid.*, p. 24.

199 Klockenbring Marc-André, *op. cit.*, p. 25.

marionnette, à savoir susciter l'attention et l'interrogation du public visé : « Forme d'expression, moyen de communication, instrument de jeu, quels que soient les références et le système de repères que l'on utilise pour définir la marionnette, elle s'avère n'être qu'un moyen, un intermédiaire, un "médium", un point de rencontre, une intersection²⁰⁰ ». En l'occurrence, le but est atteint pour Henry Selick : les trois films de ce corpus interrogent la place de l'enfant en mettant au cœur de la narration des figurines, des jouets qui font partie intégrante de la vie et des processus créatifs des jeunes spectateurs. Le réalisateur retranscrit la complexité de l'esprit d'un enfant par le biais de figurines, s'assurant ainsi l'adhésion et l'attention des plus jeunes spectateurs et par extension la curiosité voire des réminiscences d'adultes.

La place du jouet, de la figurine, de la marionnette ou encore de la poupée est prépondérante dans l'univers d'Henry Selick. Marc-André Klockebring traduit la nature d'une marionnette comme étant duelle, dont la perception change en fonction du spectateur :

La marionnette donc, par sa nature même, implique une différence entre ce qu'elle est et ce qu'elle est censée représenter. Et c'est à la place de cette différence, c'est dans la faille de cette représentation, que le spectateur est invité à créer, à compléter l'identité de ce que la marionnette représente²⁰¹.

Par le biais des jouets, Henry Selick développe trois univers étranges dans lesquels les personnages et les spectateurs peuvent lire, comprendre et inclure leurs propres perceptions de l'identité et de l'imaginaire de Jack, Coraline et James. Grâce à l'animation et aux figurines, Henry Selick transfigure la perception étrange et insolite de trois figures enfantines en pleine construction identitaire. La particularité de ce cinéma n'est pas seulement d'aborder le monde de l'enfance par des personnages enfantins, mais aussi, et plus particulièrement de retranscrire le processus de construction, d'identification des jeunes personnages tout en explorant les recoins sombres et monstrueux de l'imaginaire enfantin. Pour ce faire, le réalisateur emploie et développe la technique du *stop motion*, en déconstruisant le mouvement et la perception du monde.

200 *Ibid.*, p. 10.

201 *Ibid.*, p. 31.

Conclusion

Notre démarche avait pour ambition de démontrer en quoi la cinématographie d'Henry Selick est particulière dans sa représentation de l'enfance, notamment en transfigurant la réalité par le biais du *stop motion*. Par l'analyse de la constitution des figurines de *stop motion*, nous avons vu l'instabilité inhérente à cette technique de visages à remplacement, mais aussi la phase de transition continue d'un état à l'autre. C'est d'ailleurs cette idée qui permet d'identifier l'aspect monstrueux de chaque personnage, à la fois dans sa manière d'agir avec autrui, comme l'incarnation des peurs qui le hantent dans le cas de l'imaginaire de Coraline et James. Par ailleurs, l'image de ces deux personnages incarne véritablement l'aspect d'« inquiétante étrangeté », présent dans la filmographie du réalisateur, notamment par la manière dont il reconstruit un espace mental émanant d'une œuvre littéraire. Grâce au *stop motion*, Henry Selick joue sur de simples détails insolites, provenant parfois du monde originel du protagoniste ou, au contraire, simplement en décalage avec l'univers imaginaire du héros. Par cette technique, le réalisateur développe des aventures introspectives qui n'ont rien à voir avec les œuvres originales dont elles sont issues. De cette manière, Henry Selick construit l'identité de ses personnages à travers un monde imaginaire enfantin, dans lequel les protagonistes assouvissent leurs désirs et envies afin de trouver un équilibre dans leur monde d'origine. À l'issue du voyage dans l'enfance des trois héros, la dimension enfantine de leur personnalité trouve son contrepoids dans le monde des adultes, les faisant ainsi terminer la phase de transition qu'ils avaient entamée au début du film. En l'occurrence, pour accomplir cette transition, et surtout pour obtenir l'équilibre mentionné ci-dessus, les protagonistes ont eu besoin de l'aide de guides, de passeurs d'un monde à l'autre afin de ne pas perdre pied avec la réalité.

Cette notion est développée dans la seconde partie de ce mémoire traitant de l'importance de la caractérisation des personnages secondaires conduisant à l'aboutissement de la transition des personnages principaux. Ainsi, Sally, Oogie Boogie, le Chat, l'Autre Mère et les insectes sont ces partenaires qui permettent aux héros de construire leur personnalité entre deux extrêmes, l'un représentant le monde adulte, la sagesse, tandis que l'autre représente les travers de l'enfance, l'impatience, et la turbulence. En ce sens, les personnages secondaires agissent comme le moteur de la maturation des protagonistes et sont donc primordiaux pour cerner la perception étrange mise en scène par Henry Selick. Par ailleurs,

l'étude de l'environnement, des décors et des procédés introductifs du réalisateur nous amène à établir un lien entre les caractéristiques techniques et le développement de la perception des personnages. Ainsi, en introduisant la narration selon différentes étapes, notamment au travers d'espaces exogènes, le réalisateur appuie l'idée d'une différenciation entre chaque monde, comme si chaque étape était un moyen de s'enfoncer plus avant dans l'imaginaire des personnages. À l'appui de cette idée, les tons colorimétriques participent également à la dissociation et à l'identification des espaces, notamment en associant des couleurs ternes au monde réel, et chaudes au monde imaginaire. Grâce à cette construction graphique, Henry Selick renforce l'idée que l'espace mental des personnages n'est qu'éphémère, notamment lorsqu'il tombe progressivement en morceaux à mesure que la perception des personnages se précise et se construit entre réalité et imaginaire. Ainsi, l'univers parallèle est un espace en constante restructuration qui évolue en fonction de l'état d'esprit du personnage. C'est la raison pour laquelle, une fois la phase de transition entre l'enfance et l'adolescence ou l'adolescence et l'âge adulte aboutie, les personnages ne trouvent plus d'intérêt, ni de charme, à ce lieu irréel. En ce sens, la représentation de cet environnement parallèle est primordiale pour figurer l'évolution du personnage, et trouve sa genèse dans les nombreuses références du réalisateur.

Il est nécessaire de prendre du recul sur le travail du réalisateur afin de mettre en perspective les procédés techniques et narratifs qu'il emploie. C'est notamment le cas en raison du lien qu'il tisse entre les œuvres de Disney, de Jan Svankmajer et de Lewis Carroll, avec les trois films de ce corpus. Ainsi, il a été possible d'établir la relation de longue date entre Henry Selick et le pays des merveilles, initié par Lewis Carroll, mais aussi l'aspect monstrueux de son cinéma, qui découle d'une lassitude, voire d'une aversion du modèle féerique développé par les studios Disney. Paradoxalement, le réalisateur construit ses histoires comme des productions Disney, tout en y ajoutant une dimension monstrueuse et anormale afin de renforcer l'aspect terrifiant de l'imagination brute qu'un enfant développe dans le but de trouver des réponses à une réalité qu'il n'est pas encore en mesure de comprendre et d'appréhender correctement. C'est d'ailleurs cet aspect d'incompréhension et, par conséquent, de peur de l'inconnu qui est utilisé par les trois compositeurs de ce corpus dans la formulation des bandes originales étranges et décalées. Par l'utilisation de chœurs d'enfants, mais aussi par des musiques anaphoriques, ces professionnels de la musique construisent une autre narration, en parallèle des événements qui se déroulent à l'image. Cela

rejoint une nouvelle fois la dualité du cinéma d'Henry Selick, qui déploie des caractéristiques étranges et effrayantes, à l'image comme au son, dans le but de présenter une expérience immersive aux spectateurs, les plongeant au cœur de sa conception de l'imaginaire enfantin. Cet espace, représentant « l'âge de la peur et de la terreur », tel que l'évoque Bruno Coulais, est exploré et détaillé par la technique du *stop motion*, dont la conception théorique et la mise en pratique technique fait écho à l'approche de certains théoriciens, notamment Hervé Joubert-Laurencin. L'animation image par image procède en effet à une déconstruction du mouvement, et par conséquent opère telle une analyse, ce que Selick reprend à son compte dans sa manière de présenter la phase de transition par laquelle cheminent les personnages principaux de ce corpus. En scrutant l'âme de ses figurines par la décomposition de leurs mouvements, tant dans l'espace réel que dans l'espace imaginaire, Henry Selick met en relation la transition comportementale de ses personnages avec la dimension instable et la constante mutation des figurines qui les incarnent. Par ailleurs, il met, plus encore en abyme, l'image du stop motion, et l'évolution des personnages, par l'utilisation de jouets afin de représenter tout autant les enfants que, plus généralement, le processus conduisant de l'enfance à l'âge adulte. En ce sens, Henry Selick révèle l'étrangeté de sa perception de l'enfance en mettant en scène trois protagonistes aux caractéristiques physiques et mentales en constante évolution, plus particulièrement en mettant en lumière ce processus de transition au sein d'un univers imaginaire monstrueux.

Henry Selick, par le biais des trois films de ce corpus, offre une nouvelle image de la technique du *stop motion* en développant une nouvelle manière de voir l'enfance. Ce n'est pas uniquement un endroit merveilleux, au sein duquel les enfants réalisent leurs rêves, mais aussi un lieu dans lequel leurs peurs sont personnifiées. En ce sens, le réalisateur construit un nouvel imaginaire qui va impacter aussi bien l'univers cinématographique enfantin que le monde du *stop motion*. Cela s'explique d'abord par le développement d'un nouveau genre de films pour enfants. Depuis 2010, de nombreux jeunes réalisateurs, comme des réalisateurs plus établis, tentent de sortir un film en *stop motion*, qui traite de l'enfance, mais aussi des problèmes sociétaux plus globaux, ou encore du regard des autres. Plusieurs exemples permettent d'étayer cette idée, notamment *Kubo et l'Armure magique*, film en *stop motion* réalisé en 2015, par Travis Knight, qui est d'ailleurs l'un des animateurs chefs de *Coraline*. À l'instar de *Coraline*, le jeune héros de ce film est entouré de jouets, qu'il anime d'ailleurs par

sa musique, lorsqu'il mendie dans les rues. Ainsi, l'animation en *stop motion* est mise en abyme pour démontrer les capacités extra-ordinaires de Kubo. À contrario, le film *Ma vie de Courgette* du réalisateur français Claude Barras, réalisé en 2016, investit l'aspect brut de l'animation image par image en représentant l'évolution de Courgette, un jeune orphelin, qui entre à l'orphelinat, et qui est amené à grandir trop vite pour son âge. Tout comme pour *James et la pêche géante*, le réalisateur représente les transformations de l'enfant par un aspect organique des marionnettes. Contrairement à *Coraline* ou *Kubo*, *Ma vie de Courgette* présente une esthétique très artisanale, avec peu d'ajouts numériques, comme pour pointer la difficulté « d'être au monde » de ce protagoniste. Enfin, le film le plus récent qui étaye l'hypothèse qui émerge à la fin du processus réflexif de ce travail, est le film *L'île aux Chiens* réalisé en 2018 par Wes Anderson. Ce réalisateur est connu pour des films aux narrations élaborées, notamment dans *Le Grand Budapest Hôtel* en 2014, ou *Fantastic Mr Fox* en 2009, qui est d'ailleurs lui aussi en *stop motion*. Ce film présente l'histoire d'un univers dystopique dans lequel le protagoniste est un animal et non un enfant. C'est cet élément, mettant en lumière le combat d'un animal et d'un enfant, qui déroge à la tendance purement enfantine observée depuis le début de cette conclusion. Toutefois, cela permet d'élargir la réflexion sur les possibilités qu'offre la technique du *stop motion*.

Henry Selick amorce l'idée d'une exploration de l'imaginaire enfantin grâce à la transfiguration de la réalité au sein d'un univers en *stop motion*. Ses productions ont déclenché une nouvelle perception de l'enfance et de l'enfant, mais aussi de la technique présentée à l'écran. À ce titre, Timothy Penner, Masterant en Arts, explique en quoi Wes Anderson prolonge l'idée qui exsude des productions Selick, considérant que l'animation est un médium intéressant pour retranscrire l'imaginaire et les pensées d'un personnage : « La première incursion d'Anderson dans le marché de l'animation et des enfants lui permet d'aborder bon nombre des mêmes thèmes qu'à l'âge adulte et des responsabilités, et à bien des égards, en les approfondissant puisqu'il n'est plus encombré d'acteurs humains²⁰² ». Aussi, la technique de l'animation ne serait-elle pas un support novateur pour approfondir la complexité de l'esprit humain sans s'encombrer de sa présence physique ?

202 Penner Timothy, « The allusive auteur: Wes Anderson and his influences », Mémoire d'Arts, Université de Manitoba, 2011, p. 84 [En ligne : <https://mspace.lib.umanitoba.ca/xmlui/handle/1993/4878>], (consulté le 4 juin 2021), (Ma traduction ; Texte original : « Anderson's first foray into both the animated and children's market sees him approach many of the same themes of adulthood and responsibilities, and in many ways dig deeper into them due to the fact that he is no longer encumbered by human actors »).

Bibliographie

Films cités

Alice (Jan Svankmajer, 1988) 1:23:00

L'Étrange Noël de monsieur Jack (Henry Selick, 1994), 1:16:00

James et la pêche géante (Henry Selick, 1996), 1:19:00

Coraline (Henry Selick, 2009), 1:40:00

Sur Henry Selick

Biographie

Ntikoudis Dimos, « Henry Selick », *IMDB*, [En ligne : <http://www.imdb.com/name/nm0783139/bio>], (consulté le 24 mai 2021).

Entretiens

Capone, « Capone Talks with CORALINE Director and Wizard Master Henry Selick!!! », *Aint It Cool News*, 2 février 2009, [En ligne : <http://legacy.aintitcool.com/node/39977>]; (consulté le 9 avril 2021).

Faudeux Stéphane, « La passion du cinéma français à Richmond, Virginie », *Mediakwest* (blog), 22 août 2017, [En ligne : <https://mediakwest.com/mk22-la-passion-du-cinema-francais-a-richmond-virginie/>], (consulté le 3 février 2021).

Gordie, « Henry Selick parle de James et de sa grosse pêche », *Tim-Burton.net* (blog), 23 octobre 1996, (En ligne : <http://www.tim-burton.net/1996/10/henry-selick-parle-de-james-et-de-sa-grosse-peche/>], (consulté le 4 février 2021).

Weiner David, « Le réalisateur de ``Nightmare Before Christmas'' sur la blague de Tim Burton qu'il a dû couper », *The Hollywood Reporter*, 27 octobre 2018 [En ligne : <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/nightmare-before-christmas-was-forced-cut-joke-tim-burton-1154243>], (consulté le 13 mars 2021).

Critiques des films du corpus

Anonyme, « Coraline, ou la recherche de la perfection », *Nos Pensées* (blog), 16 septembre 2018 [En ligne : <https://nospensees.fr/coraline-ou-la-recherche-de-la-perfection/>] (consulté le 15 mars 2021).

Anonyme, « CORALINE Analyse Score », *brunocoulaismusic* (blog), [En ligne : <https://pope-albinoluciani.wixsite.com/composer/copie-de-vidocq-analyse-score-1>], (consulté le 4 février 2021).

Armstrong Leontine, « Shading in a Violent Shadow: A Hero's Confrontation with the American Shadow in Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas* », *Mythological Studies Journal*, n° 5, 2014, 39-45p.

Chloé, « James and the Giant Peach – ROALD DAHL », *Voyage au-delà des pages* (blog), 24 novembre 2014, [En ligne : <https://audeladespages.wordpress.com/2014/11/24/james-and-the-giant-peach-de-roald-dahl/>], (consulté le 7 février 2021).

Delacotte Loise, « Les anecdotes et secrets de tournage de L'Étrange Noël de monsieur Jack », *Cosmopolitan.fr* [En ligne : <https://www.cosmopolitan.fr/10-secrets-de-tournage-et-anecdotes-sur-l-etrange-noel-de-monsieur-jack,2015036.asp>], (consulté le 4 février 2021).

Gnt Léna, « Rétro-critique: Coraline », *THE WRITINGS ON THE WALL* (blog), 19 juin 2016 [En ligne : <https://thewritingsonthewallsite.wordpress.com/2016/06/19/3654/>], (consulté le 13 mai 2021).

Yasminephan, « CORALINE et la psychanalyse », *Blind Bliss | Cinémanie* (blog), 18 septembre 2016 [En ligne : <https://blindblissblog.wordpress.com/2016/09/18/coraline-et-la-psychanalyse/>], (consulté le 4 février 2021).

Zeethegraduate, « Henry Selick- Tim Burton= Coraline », *British Literature 1700-1900, A Course Blog* (blog), 13 décembre 2019, [En ligne : <https://britlitsurvey2.wordpress.com/2019/12/12/henry-selick-tim-burton-coraline/>], (consulté le 2 février).

Analyse des personnages

González Herrero Laura, « A Tenacious Ragdoll among Monsters »:, *Revista Helice*, vol. 6, n° 1, 2020, p. 39-51p.

Krizalied, « Sally de L'étrange Noël de Mr Jack: Poupée rapiécée, poupée déterminée », *Kriza Lied* (blog), 7 octobre 2015 [En ligne : <https://krizalied.wordpress.com/2015/10/07/sally-de-letrange-noel-de-mr-jack-poupee-rapiecee-poupee-determinee/>], (consulté le 7 février 2021).

Sotinel Thomas, « “Coraline” : les aventures d’une exquise chipie dans un monde parallèle », *Le Monde*, 16 juin 2009 [En ligne : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/06/09/coraline-les-aventures-d-une-exquise-chipie-dans-un-monde-parallele_1204714_3476.html], (consulté le 4 février 2021).

Sven, « Coraline puppet technology - with photos ! », *The Scarlet Letters* (blog), 8 février 2009, [En ligne : http://www.scarletstarstudios.com/blog/archives/2009/02/coraline_puppet_technology_with_photos.html], (consulté le 7 février 2021).

Réalisateur influencé par Henry Selick

Penner Timothy, « The allusive auteur: Wes Anderson and his influences », *Mémoire d'Arts*, Université de Manitoba, 2011, 137p [En ligne : <https://mspace.lib.umanitoba.ca/xmlui/handle/1993/4878>], (consulté le 4 juin 2021).

Sur le cinéma d’animation

Théorie de l’animation

Joubert-Laurencin Hervé, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, Printemps 1992, 106-116p.

Jullier Laurent, *L'écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997, 204p.

Klockenbring Marc-André, « Marionnette et psychose », Thèse de fin d'études de médecine, Université de Strasbourg, 1986, 135p.

Martin Jessie, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De Fantasmagorie à Paprika », *Entrelacs*, n° 8, 2011, 5p [En ligne : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.250>], (consulté le 1 juillet 2020).

Technique de l'animation

Boumaroun Lauren, « Costume Designer / Tout : Identités hybrides dans la production d'animation », *Le Journal du Cinéma et des Médias*, Wayne State University Press, vol. 59, n° 1, Printemps 2018, 7-31p [En ligne : <https://muse-jhu-edu.distant.bu.univ-rennes2.fr/article/705686>], (consulté le 17 mars 2021). Boumaroun Lauren, « Costume Designer / Tout : Identités hybrides dans la production d'animation », *Le Journal du Cinéma et des Médias*, Wayne State University Press, vol. 59, n° 1, Printemps 2018, 7-31p [En ligne : <https://muse-jhu-edu.distant.bu.univ-rennes2.fr/article/705686>], (consulté le 17 mars 2021).

Brognez Claire, « Intimité et sensations dans les films d'animation en volume de Girilin Bassovskaja », Mémoire d'études cinématographiques, Université de Montréal, 28 septembre 2016, 69p. [En ligne : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/16139>], (consulté le 8 février 2021).

Gambrell Alice, « In visible hands: the work of stop motion », *Animation Practice, Process & Production*, vol. 1, n° 1, 1 mars 2011, 107-128p [En ligne : <https://doi.org/10.1386/ap3.1.1.1071>], (consulté le 20 mars 2021).

Leclerc-Chevrier Marie-Evelyne, « Modeler l'image et le mouvement en animation en volume : quand la matière entraine le corps dans une relation d'échange. », Mémoire de cinéma, Montréal, Université Concordia, 2009, 104p.

Maselli Vincenzo, « The Evolution of Stop-Motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations », *International Journal of Literature and Arts*, vol. 6, n° 3, 2018, 54-62p [En ligne : <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>], (consulté le 25 mars 2021).

Schifano Laurence, *La vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses Universitaire de Paris Nanterre, 2012, 317p.

Les outils d'analyse de l'image et de la narration

Colorimétrie

Divard Ronan et Urien Bernard, « Le consommateur vit dans un monde en couleurs », *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 16, n° 1, 1 mars 2001, 3-24p [En ligne : <https://doi.org/10.1177/076737010101600102>], (consulté le 11 avril 2021).

Gollety Mathilde, Guichard Nathalie et Cavassilas Marina, « Goût préféré vs couleur préférée Le dilemme du goût et de la couleur dans le choix d'un packaging par les enfants », Colloque du 25^{ème} congrès International de l'AFM, Londres, 2009, 18p [En ligne : https://www.afmmarketing.org/fr/system/files/publications/20120301150843_AFM09_144_7343.pdf], (consulté le 14 avril 2021).

Roque Georges, « Les couleurs complémentaires : un nouveau paradigme », *Revue d'histoire des sciences*, vol. 47, n° 3, juillet 1994, 405-433p.

Roullet Bernard, « L'influence de la couleur en marketing : vers une neuropsychologie du consommateur », Thèse en science de gestion, Université Rennes 1, 2004, 628p. [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00208003>], (consulté le 11 avril 2021).

Musique

Aldana Juan Alberto Conde, « L'audiovision dans le cinéma d'animation : contribution à la sémiotique ». Thèse de fin d'études sociologiques, Université de Limoges, 2016, 289p. [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01877580>], (consulté le 4 mars 2021).

Boschi Elena et McNelis Tim, « 'Same Old Song' : On Audio-Visual Style in the Films of Wes Anderson », *New Review of Film and Television Studies*, 31 janvier 2012 [En ligne : <https://www-tandfonline-com.distant.bu.univ-rennes2.fr/doi/abs/10.1080/17400309.2012.631174>] (consulté le 12 mars 2021).

Thom Hickey says, « Cab Calloway's Influence on The Nightmare Before Christmas », *Oldschoolnewschoolmusic* (blog), 17 septembre 2015 [En ligne : <https://oldschoolnewschoolmusic.wordpress.com/2015/09/17/cab-calloways-influence-on-the-nightmare-before-christmas/>], (consulté le 13 mai 2021).

Place de l'animal dans la narration

Cambefort Yves, « Entomologie et mélancolie : Quelques aspects du symbolisme des insectes dans l'art européen du X^{IV}e au XX^Ie siècle », in Edmond Dounias, Elisabeth Motte-Florac et Margaret Dunham (dir.), *Le symbolisme des animaux – L'animal, clef de voûte de la relation entre l'homme et la nature ?*, Paris, IRD Editions, 2007, 12p. [En ligne : https://horizon.documentation.ird.fr/exl-doc/pleins_textes/divers16-08/010041929.pdf], (consulté le 11 avril 2021).

De Witte Marguerite, « Une anthropologie du rapport à l'insecte », Mémoire de philosophie, Université de Liège, 2016, 37p.

Dupont Victor, « Le Monde et les personnages animaux dans "Alice au Pays des Merveilles" », *Caliban*, vol. 3, n° 1, 1966, 133-173p. [En ligne : <https://doi.org/10.3406/calib.1966.920>], (consulté le 20 mars 2021).

Grosset Carole, « Le chat en Egypte: du grenier au musée », Colloque de la Journée de l'Antiquité, Université de La Réunion, 2008, 109-124p.

Latour Marie-José, « Le pas de chat ou la réalité du réel », *L'en-je lacanien*, vol. 23, n° 2, 17 décembre 2014, 131-138p.

Développement du monstre

Chassay Jean-François, Machinal Hélène et Marrache-Gouraud Myriam (dir.), Menegaldo Gilles, *Signatures du monstre*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2017, 338p

Gasmi Amira, « Entre l'humain et le monstre : aux frontières du néogothique », Mémoire de Sciences de l'Homme et Société, Université Grenoble-Alpes, 2018, 102p.

Mazzocut-Mis Maddalena, *Le monstre, l'anomalie et le difforme dans la nature et dans l'art*, Berne:Peter Lang, 2020, 184pp.

Persson Deerie Sariols, « L'enfant monstre, le monstre enfant », *Enfances Psy*, vol. 51, n° 2, 2011, 25-36p.

Approche psychanalytique

Traitement de l'enfance

Chombart de Lauwe Marie-José, « La représentation de l'enfant dans la société urbaine française contemporaine », *Enfance*, vol. 15, n° 1, 1962, 53-67p. [En ligne : <https://doi.org/10.3406/enfan.1962.2280>], (consulté le 24 avril 2021).

De Becker Emmanuel et Lescalier-Grosjean Isabelle, « L'«enfant-Roi» : Une Pathologie Moderne ? Réflexions Sociopsychologiques et Propositions Thérapeutiques à Propos d'un Symptôme de Société », *Archives de Pédiatrie*, vol. 12, n° 9, 1 septembre 2005, 1411-1418p. [En ligne : <https://doi.org/10.1016/j.arcped.2005.02.025>], (consulté le 25 février 2021).

Dauphragne Antoine, « Les objets de la culture ludique enfantine : entre réifications et mises en fiction », *Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 4, 20 novembre 2012, 4p. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/strenae.751>], (consulté le 28 avril 2021).ll

Laterasse Colette, *La psychologie de l'enfant*, [Édition revue et Augmentée], Toulouse/Milan, Les essentiels Milan, 2014, 63p.

Le Maléfan Pascal, « La marionnette, objet de vision, support de regard ; objet ludique, support psychothérapeutique », *Cliniques méditerranéennes*, vol. 70, n° 2, 2004, 227-240p.

Micheli-Rechtman Vannina, « L'image et la représentation dans le cinéma », *Figures de la psychanalyse*, vol. 30, n° 2, 30 septembre 2015, 191-199p.

Ottevaere-van Praag Ganna, « L'adulte vu par l'enfant et l'adolescent dans les récits pour la jeunesse postérieurs à 1960 », *Enfance*, vol. 41, n° 3, 1988, 121-138p. [En ligne : <https://doi.org/10.3406/enfan.1988.2160>], (consulté le 2 mars 2021).

Zaouche-Gaudron Chantal, *Le développement social de l'enfant*, Paris, Dunod, 2002, 160p.

Imaginaire et imagination

Archambault Andrée et Venet Michel, « Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente », *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n° 1, 14 août 2007, 5-24p. [En ligne : <https://doi.org/10.7202/016186ar>], (consulté le 5 avril 2021).

Bellehumeur Christian, Deschênes Gervais et Malette Judith, « L'imaginaire au cœur du développement psycho-spirituel des jeunes : une réflexion interdisciplinaire sur la spiritualité de l'enfance et de la pré-adolescence », *Studies in Religion/Sciences Religieuses*, vol. 41, n° 1, mars 2012, 68-92p. [En ligne : <https://doi.org/10.1177/0008429811429913>], (consulté le 5 avril 2021).

Kelley-Lainé Kathleen, « Peter Pan, la mère morte et la création du double pathologique », *Imaginaire Inconscient*, vol. 7, n° 3, 2002, 87-96p.

Lacouture Fabien, « Pinocchio et Peter Pan : la tragédie de l'enfance », *Revue trans-européenne de philosophie et arts*, vol. 5, n° 2, 2020, 7p.

Lalo Vanessa, « Des figurines aux avatars », *Le Journal des psychologues*, vol. 299, n° 6, 17 juillet 2012, 24-27p.

Meiller Daniel, « Harris Paul L. L'imagination chez l'enfant : son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif », *Revue française de pédagogie*, n° 161, 1 décembre 2007, 126-127p.

Approche du développement social

Dudoit Corinne, « Construction identitaire et Estime de soi », *Corinne Dudoit* (blog), 14 avril 2015 [En ligne : <http://corinnedudoit.blogspot.com/2015/04/construction-identitaire-estime-de-soi.html>], (consulté le 20 novembre 2020).

Juignet Patrick, « Les grandes phases structurantes du psychisme », *Philosophie, science et société*, 2020, [En ligne : <https://philosciences.com/philosophie-et-psycho-pathologie/psycho-pathologie-psychiatrie-psychanalyse/447-phases-structurantes-psychisme>], (consulté le 27 novembre 2020).

Legendre Marie-Françoise, « Fondation Jean Piaget - Présentation de l'œuvre », *Fondation Jean Piaget*, [En ligne : http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/ModuleFJP001/index_gen_page.php?IDPAGE=324&IDMODULE=72], (Consulté le 25 mai 2021).

Vasey Christopher, « Les âges de la vie ». *christophervasey.ch*, 27 octobre 2020 [En ligne : http://www.christophervasey.ch/francais/articles/les_ages_de_la_vie.html], (consulté le 3 février 2021).

Modifications du modèle familial

Dagenais Daniel, *Chapitre VII. Signification des transformations contemporaines de la famille* in *La fin de la famille moderne : La signification des transformations contemporaines de la famille*, Presses universitaires de Rennes, 2000 [En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pur.24098>], (consulté le 25 février 2021).

Collaborateurs d'Henry Selick

Danny Elfman

Powell Andrew, « A Composite Theory of Transformations and Narrativity for the Music of Danny Elfman in the Films of Tim Burton », Thèse de philosophie, Université du Kansas, 2018, 253p. [En ligne : <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/27106>], (consulté le 17 mars 2021).

Sell Chad, « It's a strange place : the narrative film music of Danny Elfman », Souterraine University, Mémoire de fin d'étude cinématographiques, 2017, 66p. [En ligne : <https://firescholars.seu.edu/honors/81>] (consulté le 17 mars 2021)

Randy Newman

Smith Susan, « Toy Stories Through Song: Pixar, Randy Newman and the Sublimated Film Musical », In *Toy Story: How Pixar Reinvented the Animated Feature*, édité par Noel Brown, Susan Smith, et Sam Summers, Londres :Bloomsbury, 2018, 12p.

Winkler Peter, « Randy Newman's Americana* », *Popular Music*, vol. 7, n° 1, janvier 1988 [En ligne : <https://doi.org/10.1017/S026114300000249X>], (consulté le 9 avril 2021).

Bruno Coulais

Altan, « Entretien avec Bruno Coulais, compositeur de la musique de Coraline », *Elbakin.net*, 19 avril 2009 [En ligne : <http://www.elbakin.net/interview/traduction/Entretien-avec-Bruno-Coulais-compositeur-de-la-musique-de-Coraline>], (consulté le 9 avril 2021).

Coulais Bruno, « Bruno Coulais, star de la musique de films ». *Ouest-France.fr*, 7 avril 2018 [En ligne : <https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/bruno-coulais-star-de-la-musique-de-films-5683117>], (consulté le 9 avril 2021).

Influences d'Henry Selick

Disney

Brion Patrick, « La face cachée de Walt Disney », *Revue des deux mondes*, février 1995, 183-187p.

Bohas Alexandre, « Transnational Firms and the Knowledge Structure: The Case of the Walt Disney Company », *Global Society*, 10 décembre 2014, 23-41p. [En ligne : <https://www.tandfonline-com.distant.bu.univ-rennes2.fr/doi/abs/10.1080/13600826.2014.961126>], (consulté le 9 avril 2021).

Dastugue Gérard, « LA CHANSON CHEZ DISNEY une stratégie en chanté », *Inter-Lignes*, n° 21, octobre 2018, 6p.

Temkine Ariane, « Sorcières, Marâtres, Tyrans : Personnages de méchantes dans les longs-métrages d'animation Disney 1937-1989, ou l'incursion en dystopie masculiniste »,

Les Cahiers de l'École du Louvre. Recherches en histoire de l'art, histoire des civilisations, archéologie, anthropologie et muséologie, n° 15, 20 octobre 2020, 17p. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/cel.10212>], (consulté le 8 avril 2021).

Roth Raphaël, « Bande originale de film, bande originale de vie : pour une sémiologie tripartite de l'emblème musical : le cas de l'univers Disney », Thèse d'information-communication, Université d'Avignon, 2013, 660p. [En ligne : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00987167>], (consulté le 9 avril 2021).

Jan Svankmajer

Jodoin-Keaton, Charles et Plotzovd Katerina. « Entretien avec Jan Svankmajer ». *24 images*, n° 88-89, Automne 1997, p. 67.

Kawakami Haruka, « Manipulation: Jan Švankmajer's Animation Technique and Criticism on Civilization », *Journal of Urban Culture Research*, vol. 9, 1 décembre 2014, 78-84p [En ligne : <https://doi.org/10.14456/jucr.2014.8>], (consulté le 4 mars 2021).

Vasseleu Cathryn, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », *The Senses and Society*, 16 avril 2015, 91-101p [En ligne : <https://doi.org/10.2752/174589309X425102>], (consulté le 4 mars 2021).

Lewis Carroll et Alice au pays des merveilles

Benmakhlouf Ali, « Alice au pays des merveilles : les métamorphoses », *Les Lettres de la SPF*, vol. 32, n° 2, 2014, 51-64p.

Durocher Maryse, « Allons au pays des merveilles : la construction des univers merveilleux dans les récits de voyage imaginaire pour la jeunesse », Thèse de Lettres Françaises, Université d'Ottawa, 2014, 144p. [En ligne : <https://doi.org/10.20381/ruor-6350>], (consulté le 20 mars 2021).

Germain Gabrielle, « Adaptations cinématographiques d'Alice au pays des merveilles et de De l'autre côté du miroir de Lewis Carroll », Mémoire en littérature et des arts de la scène et de l'écran, Université de Laval, Québec, 2014, 209p. [En ligne :

<https://corpus.ulaval.ca/jspui/handle/20.500.11794/25116>], (consulté le 19 février 2021).

Renaud-Grosbras Pascale, Gasquet Lawrence et Marret Sophie (dir.), *Lewis Carroll et les mythologies de l'enfance*, Presses universitaires de Rennes, 2005, 222p [En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pur.34642>], (consulté le 16 avril 2021).

Mokrycki Mélissa, « Alice : étude du mythe comme processus de reprise dans des textes graves de littérature adulte. », *Mémoire de Lettres modernes*, Université du Maine, 2012, 74p.

Leroy Alice, « Critique : Alice », *Critikat (blog)*, 6 septembre 2011 [En ligne : <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/alice/>], (consulté le 31 mai 2021).

Genres cinématographiques et littéraires

Aït-Touati Frédérique, « Ceci n'est pas une fiction », *Vacarme*, vol. 54, n° 1, 2011, 40-41p.

Bazin Laurent, « Une communauté désenchantée Métamorphoses du merveilleux dans le roman contemporain pour adolescents », *Strenæ*, n° 8, 2015, 8p. [En ligne : <https://doi.org/10.4000/strenae.1351>], (consulté le 15 mai 2021).

Chelebourg Christian, « La Féerie est un long fleuve tranquille : les mutations du merveilleux des frères Grimm à Walt Disney », *Cahiers d'études nodiéristes*, n° 8, mai 2019, 199p.

Pérez-Guerrero Ana-Maria et Forero-Serna Andrés, « Between Reality and Fantasy: The Narrative Strategies of the Horror Genre in Productions by Laika Studios (2009-2015) », *Communication & Society*, vol. 32, n° 2, 2019, 13-26p. [En ligne : <https://doi.org/10.15581/003.32.2.13-27>], (consulté le 3 février 2021).

Lester Catherine, « The Children's Horror Film: Characterizing an "Impossible" Subgenre », *The Velvet Light Trap*, vol. 78, septembre 2016, 22-37p. [En ligne : <https://doi.org/10.7560/VLT7803>], (consulté le 8 avril 2021).

Auteurs originaux

Tim Burton

Pommereuil Jane, « Autoportraits de Tim Burton en cinéaste : Ed Wood, Big Fish et Big Eyes », Mémoire de cinéma, Université Panthéon-Sorbonne, 2019, 144p.

Salisbury Mark, *Tim Burton, entretiens avec Mark Salisbury*, Paris, Sonatine, 2009, 400p.

Roald Dahl

Haegenborgh Van, « The Gothic in Narratives by E.A. Poe, H.P. Lovecraft and Roald Dahl », Mémoire de Littérature, Université de Gent, 2015, 127p.

Neil Gaiman

Sarfati Sonia, « Neil Gaiman: le fabuleux destin de Coraline Jones », *La Presse*, 7 février 2009 [En ligne : <https://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/entrevues/201207/17/01-4551962-neil-gaiman-le-fabuleux-destin-de-coraline-jones.php>], (consulté le 4 février 2021).