

# CINÉMA FANTASTIQUE ET CORPS PLASTIQUES: PREMIÈRES NOTES POUR UNE ÉTUDE DE LA FIGURINE

Dick Tomasovic, Université de Liège

*La marionnette remue en nous des choses profondes.  
Elle est l'art de la partie pour le tout;  
c'est la main à la place de la tête, ou du corps entier.  
Le plaisir qu'on éprouve devant elle  
a quelque chose de la connaissance érotique:  
en possédant un fragment du corps d'un autre ou d'une autre,  
on croit posséder l'être même, le monde par surcroît,  
et cette soif renaît sans cesse.*

Antoine Vitez

Il semble aujourd'hui indéniable que Hollywood, dans sa production quotidienne où les cinémas d'action, d'épouvante et fantastique ont été contraints de fusionner, a fait des acteurs d'étonnantes et authentiques *figurines*. La grande machine à blockbusters transforme les corps des comédiens en des nouveaux *monstres*, des corps inouïs, aux propriétés fascinantes et surprenantes, de véritables marionnettes synthétiques capables de métamorphoses toujours plus prodigieuses et insolites. Les progrès de la technologie numérique y contribuent pleinement, c'est une évidence. Toutefois, les récents développements de ces trucages visuels ne peuvent suffire à expliquer l'émergence de ces innombrables nouveaux corps représentés. L'influence majeure des *mangas* et de la *japanimation*, des modes visuels et narratifs des jeux vidéo, ou la redécouverte soudaine des *comics*, fonds culturel mythologique américain longtemps sous-estimé par Hollywood, sur une série de jeunes réalisateurs, scénaristes, designers et producteurs en est une autre raison toute aussi flagrante évidente. Qu'il s'agisse, de la trilogie de *The Matrix* (L. et M. Wachowski, 1998-2002) ou des deux *X-Men* (B. Synger, 1999-2003), des *Blade* (S. Norrington, 1997; G. Del Toro, 2003), *Spider-Man* (S. Raimi, 2002), *Hulk* (A. Lee, 2003), *Daredevil* (S. Johnson, 2002), des deux *Men in Black* (B. Levinson, 1997-2002), *Tomb Raider* (S. West, 2001; J. De Bont, 2003), *Hollow Man* (P. Verhoeven, 2000), ou encore de *League of Extraordinary Gentlemen* (S. Norrington, 2003), pour ne citer que quelques cas parmi les plus extravagants, le corps de ces personnages sur-typés, agissant comme des êtres programmés inéluctablement (Neo de *Matrix*, Lady Deathstrike de *X-men2...*), échappe aux contraintes physiques, transgresse les lois de la gravité (*Spider-Man*), se démultiplie (l'agent Smith de *Matrix Reloaded*), se dématérialise (*Diablo*), se fragmente, se liquéfie, et se reconstruit (*Terminator 2*, J. Cameron, 1991), se transforme (*Mystic*), se déforme et se reforme indéfiniment. Au corps de l'acteur, n'existant plus que comme *modèle* (Robert Patrick pour le T1000 de *Terminator 2* ou Eric Bana pour *Hulk*), vient se substituer celui d'une figurine qui, loin d'être une nouvelle modalité de

la représentation, vient plutôt s'inscrire dans une tradition, déjà bien établie, du questionnement du corps cinématographié.

L'un des traits les plus remarquables du cinéma américain contemporain, c'est sa contamination, à plusieurs égards fascinante, par le cinéma d'animation. Or, l'un des traits les plus distinctifs de ce cinéma très particulier, c'est précisément le traitement des corps. Manipulés, hybridés, violentés, mutilés, métamorphosés, les figurines du cinéma d'animation, qu'elles soient peintes, dessinées, découpées, modelées, ou sculptées, se proposent comme des corps aux propriétés ahurissantes toujours renouvelées depuis la naissance de ce cinéma-là. James Stuart Blackton, dans ses "lightning sketches" adaptés pour le cinéma, tel *The Enchanted Drawing* (1900) ou *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) déforme progressivement des visages dessinés pour créer un effet insolite. En 1907, Blackton présente *The Haunted Hotel*, un film de prises de vues réelles où le procédé image par image crée les effets surnaturels de l'hôtel hanté (un couteau s'anime, une tasse de café se verse, un petit pantin sort d'une cruche, le lit se met à bouger, d'étranges et effrayantes créatures apparaissent). A sa suite, Emile Cohl réalise sa *Fantasmagorie* en 1908, puis nombre de films (dont le fameux *Retapeur de cervelle*, 1911) où ses petits personnages se font et se défont, subissant des métamorphoses à n'en plus finir. Mais depuis quelques années déjà, Méliès multiplie les figures d'éclatement, de dissipation, de disparition, de mutilation, et autres "fantomatisations". L'illusionniste, avec le sens du fantastique et le goût du macabre pittoresque qu'on lui connaît, se plaît à mettre le corps à rude épreuve (*Chevalier Mystère*, 1899; *L'Homme à la tête de caoutchouc*, 1902; *Une indigestion*, 1902; *Illusions fantaisistes*, 1909 etc). Enfin, sous l'influence de ces diverses et stupéfiantes images naissent les corps oniriques et dessinés de Winsor McCay. Dès *The Little Nemo* (1911), puis dans *Gertie the Dinosaur* (1914) ou *The Pet* (1921), McCay soumet la figurine à l'expérience du difforme (comme dans les séquences d'élongations des personnages), voire de l'informe (comme dans les scènes d'explosion des corps).

Ainsi, il y a là, dès les débuts du cinéma d'animation, une nouvelle manière d'envisager la représentation du corps en mouvement qui, dans le même temps, se constituera en tant que support et sujet fondamental d'une très large frange du cinéma d'animation et se propagera insidieusement dans les nombreuses veines du cinéma.

*King Kong* (1933) est un film, célèbre s'il en est, de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack,<sup>1</sup> dans lequel figurent de nombreuses séquences d'animation de poupées. Au contraire d'autres figures monstrueuses de l'époque (Dracula, Frankenstein, la Momie, etc.), King Kong n'est pas incarné par un comédien. Son appartenance au registre animé contribue (ou contribuait) à son pouvoir d'effroi sur les spectateurs. La poupée miniature du gigantesque singe, ainsi que toutes celles des autres créatures monstrueuses du film, étaient animées par Willis O'Brien, dont le nom pourrait compléter le crédit des réalisateurs tant son travail dépasse la direction des effets spéciaux pour gagner le terrain de la mise en scène.<sup>2</sup>

Comme on le sait, la structure du film repose sur l'établissement d'une dualité systématique entre les différents éléments du film: l'équipe de tournage et la tribu d'indigènes, New York et Skull Island, la belle et la bête. De la même manière, les scènes se redoublent systématiquement: le rituel de sacrifice primitif et le show spectaculaire sur Broadway, l'attaque du ptérodactyle sur le point culminant de la falaise où Kong main-

tient Ann captive et la scène d'attaque des avions autour de la pointe de l'Empire State Building, la bataille de Kong contre un serpent géant et la pulvérisation par Kong d'une rame de métro... Enfin, les personnages fonctionnent en miroir: le chef de tribu et Denham, le capitaine du bateau et le sorcier indigène, la jeune fille noire condamnée au sacrifice et la jeune actrice blonde qui lui est substituée, etc. Les propos de Michel Guiomar reviennent à l'esprit:

*Double, sosie, âme, ombre, image de miroir, êtres antagonistes et réciproques, personnages de substitution, de remplacement, de transfert, d'emprunt, êtres doubles, masqués... qui peuplent les œuvres quand la Mort est proche; l'objet même, l'environnement-témoin du dédoublement, prendra l'aspect de double-objet, de correspondant de l'être se dédoublant.*<sup>3</sup>

Le double est en effet toujours mortifère dans *King Kong*. L'île du Crâne (Skull Island), sur laquelle règne King Kong, est un tombeau pour la plupart des membres de l'équipage, dévorés par les terribles dinosaures. Par contre, l'île de Manhattan met relativement peu d'humains en péril et constitue l'endroit de la mise à mort pour Kong. Cette île des morts qu'est l'île du Crâne est aussi l'île de l'animation: aucune scène animée ne précède son abordage et son exploration multiplie les occasions de mettre en scène des figurines animées. L'animation commence à Skull Island alors que Manhattan, en achevant la dernière des marionnettes, y met fin. Le territoire animé est clairement associé à celui de la mort.

King Kong est grand, noir, velu et laid. D'une certaine manière, il est possible d'affirmer que la créature multiplie les stigmates sociaux. D'où, sans aucun doute, son impressionnante puissance d'effroi. On l'a dit, Kong n'est pas la seule créature gigantesque et monstrueuse de Skull Island. D'autres monstres préhistoriques, tout aussi menaçants, se partagent l'affiche, mais Kong est différent, notamment par un comportement plus humain (la méfiance, la curiosité, le doute, la douleur, la colère et la tendresse font partie de son registre émotif et expressif là où les dinosaures se contentent de hurler). Cependant, une autre différence paraît plus cruciale: les dinosaures ont des peaux d'écaillés alors que Kong est recouvert de poils. La texture du monstre n'est pas la même que celle des autres créatures. Cette distinction n'est pas sans conséquence visuellement. Lorsque O'Brien et son équipe déplacent très légèrement les membres du corps d'un stégosaure, leurs doigts ne laissent aucune empreinte sur la peau lisse de la créature préhistorique, par contre l'animation de Kong s'avoue plus périlleuse. Les poils ne cessent d'être déplacés et les doigts des animateurs laissent des marques dans la peau du singe. Ce défaut de marionnette donne à voir des moments particulièrement troublant lors des animations de Kong: son pelage est en effet constamment mis en mouvement. Le poil s'affole; son corps est comme pris d'innombrables tremblements et frissons. Le phénomène est particulièrement visible dans son cou et son dos, sur ses épaules et sur ses flancs. Cet événement visuel est flagrant lors des scènes de combats, comme celle, interminable et brutale, contre le tyrannosaure à la peau lisse. Kong semble affecté de partout, chaque micro-mouvement ouvrant comme une infinité de plaies en son pelage. Ainsi la danse des doigts des animateurs peut se lire sur le corps de la figurine du singe et le transforme en corps hystérique.

King Kong est aussi le grand contaminateur. Chaque fois en effet que la bête saisit, en plan large,<sup>4</sup> dans sa main un corps humain, celui-ci est transformé en une poupée, et devient la marionnette, littéralement, du grand singe. Le pouvoir est également partagé

avec les créatures préhistoriques lorsqu'elles dévorent et déchiquettent les minuscules humains. Le corps humain cesse donc soudainement d'appartenir au régime habituel qu'on lui connaît pour subir les affres de l'image par image, et se mettre à gesticuler de manière saccadée. C'est précisément dans cette gesticulation, une série de convulsions spasmodiques, que la figurine s'avoue comme un corps en péril, réifié, soumis au monde étrange de l'animation d'objets, totalement stigmatisé par ce nouveau mode d'apparence. Stigmatisé à outrance et de toutes parts, King Kong est un cas d'école, une sorte de comble du catabolisme ordinaire de la figurine animée.

A la même époque, dans le domaine des cartoons, le corps, souvent réduit à un jeu de manipulations aussi hilarant que macabre, est toujours au centre des préoccupations. L'un des maîtres du genre est sans nul doute Ub Iwerks. Dans *Spooks*, un épisode de sa série *Flip the Frog*, datant de 1931, la petite grenouille, égarée dans la nuit orageuse, se réfugie dans une demeure inquiétante. A la fenêtre apparaît en contre-jour la silhouette d'un *Nosferatu*. Un squelette, habillé en maître d'hôtel, ouvre la porte. Un autre convie Flip à sa table. Un chien, ou plutôt son squelette, cherche à ronger un os. Le coucou de l'horloge n'est lui-même plus qu'une fragile ossature. Dans la salle de réception, trois autres squelettes se mettent à jouer de la musique. L'un d'eux invite Flip à la danse qui, bon gré mal gré, s'y résout. Un geste maladroit sépare le squelette en deux, Flip valse avec le torse tandis que les jambes gigotent seules à ses côtés. Un autre mouvement malheureux précipite les deux corps par terre, l'ossature éclate et les os se répandent sur le sol. Flip est ensuite emmené dans une cave où, ficelé, il s'apprête à être découpé et désossé par un cruel squelette qui compte compléter sa collection d'ossements avec ceux de la grenouille... Peu après, dans *The Headless Horseman*, un *Comicolor* de 1934, Iwerks adapte très librement la légende du cavalier sans tête:<sup>5</sup> les deux prétendants d'une jeune femme se déguisent tour à tour en ce cavalier décapité pour s'effrayer l'un l'autre. Enfin, Iwerks est aussi le créateur de deux célèbres ballets de squelettes: la "Silly Symphony" *Skeleton Dance* pour Disney en 1929 et son *remake*, pour la Columbia Pictures, *Skeleton Frolic* en 1937. Ici aussi, Iwerks s'amuse de ces corps défaits et inlassablement refaits, où le démembrement et le remembrement des figures les plus macabres amusent le public.

Ces histoires de corps impossibles à terminer, à finir, car capables de se fragmenter, de s'écraser, d'éclater, de se trouer et de réapparaître comme intacts une scène plus tard vont devenir la base même du cartoon, que l'on pense aux films de Tex Avery, Chuck Jones, William Hanna et Joseph Barbera, mais aussi, plus près de nous, de Bill Plympton, animateur américain indépendant, qui fait subir à ses corps dessinés des supplices d'une incroyable excentricité (contorsions, brûlures, meurtrissures, percements, dégonflages, démembrement...)<sup>6</sup> On le voit bien, les figurines semblent mues par une sorte de pulsion de mort, notion complexe que Jacques Ruffié résume comme une poussée constante, une véritable charge énergétique qui fait tendre l'organisme vers un but et se résout généralement en termes de motricité.<sup>7</sup> Cela semble correspondre totalement à l'état permanent de la figurine. L'origine de cette pulsion est un état d'excitation corporel et son objet est de supprimer l'état de tension qui règne à la source pulsionnelle. Il faut dire que tous ces exemples animés sont évidemment en quête d'un climax, d'un moment inouï de destruction du corps qui permet, brièvement, de faire redescendre la tension, jusqu'à la scène prochaine ou l'épisode prochain (par définition, les aventures des figurines sont infinies).

La tentation est grande de recourir à l'usage du corps dans le cinéma burlesque pour comprendre la conception du corps du *toon*, du monstre, de ce que nous avons appelé la figurine, comme si celle-ci en était une exacerbation, une caricature, ou bien, plus simplement, son aboutissement total. On sait que Walt Disney et Ub Iwerks se sont très fortement inspirés du corps de Buster Keaton pour les prouesses de certains de leurs personnages, mais aussi des films de Harold Lloyd, Charlie Chaplin et Laurel et Hardy.<sup>8</sup> Chuck Jones reconnaissait l'influence également de Chaplin et Keaton, empruntant au premier les modes de déplacements et de sautilllements et au second les petits clignements d'yeux à l'adresse de la caméra (comme le Coyote, chaque fois qu'il réalise qu'il est en très mauvaise posture) et considérant que son travail prolongeait et exagérait ces trouvailles.<sup>9</sup> Enfin, la démarche et les frétillements du corps de *Felix the Cat* d'Otto Messmer et Pat Sullivan cachent mal ce qu'ils doivent à Chaplin, lequel était d'ailleurs le héros d'une série animée (*Charlie Cartoons*), d'une douzaine d'épisodes produits par Pat Sullivan à partir de 1916, soit bien avant que le chat noir ne s'agite sur les écrans.<sup>10</sup>

Il apparaît en effet que le corps du *toon* et le corps burlesque sont tous deux des corps mobiles, malléables; ils sont les premiers objets de l'action du cinéma d'animation. Comme le dit Schefer des corps burlesques, ce sont des types avant d'être des personnages, c'est-à-dire la matière même de l'action.<sup>11</sup> Ils ont tous deux un "péché à la répétition", pour reprendre l'expression de Bazin qui voyait dans la tendance à la mécanisation de Chaplin la rançon de sa non-adhérence aux événements et aux choses.<sup>12</sup> Pourtant, comme le fait remarquer Johanne Villeneuve, si la mécanique du cartoon et une certaine forme de burlesque sont liées par une obsession commune du corps, il faut les distinguer dans leurs effets et la nature du discours qu'ils tiennent sur le monde:

*Si le burlesque existentiel met l'emphase sur le piétinement de l'individu solitaire aux portes d'un jeu social dont il ne peut que mimer la gestuelle, le burlesque d'animation insiste au contraire sur la persévérance machinique du jeu social, sur l'absorption de l'individu par la mécanique sociale et ses jeux d'interaction. Héritier des chassés-croisés de la tradition burlesque et du vaudeville, le toon appartient à un engrenage de l'action qui ne connaît pas l'essoufflement nihiliste, mais plutôt l'exubérance dans la négation: destruction du corps du toon, remise en place, négation de la destruction elle-même, répétition de la destruction par tous les moyens. Ces moyens n'ont pas de limite: la chasse, la poursuite, la dévoration, la mise à sac, l'explosion, l'implosion, l'émulsion, la décollation, la mutilation, la propulsion et la pulvérisation.<sup>13</sup>*

Si la logique diffère, c'est que ces corps ne sont pas totalement semblables. La figurine ne peut être résumée à la prolongation idéale de la silhouette du burlesque. Il y a visiblement une différence de système et les influences, peut-être réciproques d'ailleurs du burlesque et du cartoon, ne peuvent suffire à ordonner le monde des corps pittoresques selon une même échelle d'accentuation des caractéristiques.

Paul Wells, dans son essai sur l'animation,<sup>14</sup> détermine précisément une série de caractéristiques qui lui semblent appartenir en propre à la figurine animée. Sans parler de figurine, il évoque ce corps le plus différemment possible des autres corps, le résumant à des formes qui peuvent être manipulées, accentuant ainsi, dans sa définition l'intervention de l'animateur. Il l'évoque aussi souvent en termes de flux; quelque chose

qui serait à la fois fluide et en mouvement, comme un corps soumis, pour emprunter les mots de Gaston Bachelard, à des puissances dynamogènes. On retrouve dans sa conception l'influence du regard d'Ejzenštejn sur les personnages de Disney:

*Il est naturel de s'attendre à ce qu'une si forte tendance à la mutation du stable en variable ne puisse se limiter aux propriétés de la forme: cette tendance va au-delà des limites de la forme et diffuse dans le sujet et le thème. Le héros du film devient un personnage labile, c'est-à-dire un personnage tel que, pour lui, la variabilité de l'apparence est... naturelle. La mutabilité n'est plus, ici, une force d'expression paradoxale, comme dans le cas des queues, des cous et des nez qui s'étirent; ici c'est dieu lui-même qui a assigné au personnage d'être fluide.<sup>15</sup>*

Les caractéristiques de Wells, qui insistent donc sur cette mutabilité et sur cet état naturel de la figurine, sont au nombre de huit:<sup>16</sup> le corps est malléable et divisible, il est un espace contextuel et un mécanisme, il connaît des aptitudes impossibles, exprime directement et explicitement les émotions, son traitement rend compatibles des corps qui ne le sont pas forcément, et enfin, il peut déterminer des catégories de genres et d'espèces. Tous ces traits définitoires du corps animé que met en évidence Paul Wells sont bien entendu pertinents. Toutefois, si elle nous renseigne globalement sur les facultés de certains corps, cette description taxinomique ne permet pas de cerner la spécificité de ce corps fondamental (après tout, les huit traits disent la même chose, à savoir que la figurine peut révéler des propriétés hors du commun, inouïes). Peut-être n'est-il pas inutile de s'attacher au mot "corps" lui-même pour saisir ce que celui de la figurine peut bien avoir de si particulier.

Le psychanalyste Paul-Laurent Assoun rappelle les différentes conceptions du corps. Le registre sémantique du corporel se répartit, écrit-il, selon trois registres: celui du "somatique", de "l'organique" et du "physique".

*Depuis que le mot "corps" – du latin corpus – a pris sa forme orthographique moderne – au XIV<sup>e</sup> siècle –, il s'est vu redoublé de ces adjectivations: "physique", comme adjectif, apparaît vers la fin du XV<sup>e</sup> siècle et s'impose vers le milieu du XVII<sup>e</sup> siècle; "somatique" fait son apparition au début du XVII<sup>e</sup> siècle mais ne s'impose qu'au XIX<sup>e</sup> siècle. C'est au XVI<sup>e</sup> siècle qu'"organique" apparaît en son acception moderne, avant de trouver dans la notion d'organisme, du XVII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle, un renfort décisif. Le "corporel" est approvisionné par la triple ressource des mots grecs qui l'alimentent: phusis (nature), soma (corps), organikos (organe/instrument). Le corps peut ainsi être considéré comme principe de "génération" matériel (physique), comme donnée-principe (somatique), enfin comme agencement articulé d'organes (organisme).<sup>17</sup>*

Autrement dit, la *phusis*, le physique, à partir de cette idée de "faire naître", "faire croître", "pousser", est la formation, la production, ou la manière d'être d'un corps. Si l'on veut, c'est la nature du corps, sa physiologie, qui met en jeu ses formes, ses traits, ses attitudes, etc. Le *soma* se signifie par son opposition à la psyché, à l'âme. Il est la matière, l'objet tangible, l'inverse de l'insaisissable. Il est le corps vivant ou le corps mort, mais toujours le corps solide, la masse. Pour Platon, c'est le tombeau, le lieu de l'emprisonnement de l'âme. Somatiser, c'est d'ailleurs faire passer de l'âme au corps. Enfin, l'organique, c'est le registre de l'instrument, de la machine, c'est le corps en ce qu'il est organe,

en ce qu'il sert d'instrument ou peut servir d'instrument. C'est le corps comme machine, comme dispositif, dans ce qu'il a de plus instrumenté. Comme l'explique Assoun,<sup>18</sup> la biologie fera un pas lourd de conséquences quand elle introduira la définition du vivant par l'organique, ramenant le corps contemporain à une notion organiciste. Le discours de la médicalisation tient l'organicité du corps comme le constitutif de la corporéité.

Dès lors que l'on considère ces répartitions de significations dans la corporéité, on comprend mieux celle de la figurine. Faut-il le rappeler, la figurine est dépourvue de référent, elle est créée comme pour elle-même. L'idée fut souvent formulée que cette absence de corps affecte l'animation et se trouve à l'origine d'une véritable quête,<sup>19</sup> qu'elle se donne comme un manque à partir duquel vont s'élaborer toute une série d'expérimentations et de tentatives dont l'ambition n'est nulle autre que de le combler. On peut désormais penser que ce n'est pas tout le corps qui manque à l'animation – après tout, les corps ne manquent aucunement, que du contraire même, ils foisonnent – mais bien l'un des registres isolés par Assoun, celui du *soma*. La figurine, parce qu'elle est un corps créé de toutes pièces, un corps artificiel, produit et non généré, ne peut prétendre à la même corporéité que les autres corps qui, au-delà d'être animés, sont vivants. La figurine est bien entendu pourvue d'un physique (*phusis*), elle se voit attribuée une physiologie, en général extrêmement typée, une nature rien qu'à elle, une série d'attitudes (les fameuses "model sheets", des feuilles d'attitudes de références, sur lesquelles les mimiques et les postures sont clairement définies, employées dans tous les studios pour garantir la cohérence du personnage). Elle est bien évidemment limitée, quoiqu'elle puisse évoluer, croître vers de nouvelles caractéristiques (les Mickey Mouse et Bugs Bunny des origines n'ont, à bien y regarder, plus grande ressemblance avec ceux d'aujourd'hui). C'est là une partie importante, voire la plus déterminante, de leur conception. Le design d'un personnage, on le sait, peut prendre des années. Les livres de promotion édités autour des superproductions de longs-métrages animés ne manquent généralement pas d'insister sur cette phase cruciale et longue d'élaboration physiologique. La figurine est ensuite animée et devient très vite instrumentalisée. Ce qui est mis en jeu, dans chacun des cartoons évoqués, c'est l'organicité de la figurine, traitée comme une machine à gag. Dès qu'elle est soumise à la chaîne sans fin des dessins la répétant dans des postures légèrement différentes, elle devient un instrument narratif et visuel, et son corps ne se prive pas d'insister, voire d'exacerber son statut de corps-machine. Mais dans cette corporéité inventée, il semble manquer comme une étape, celle du *soma*, dont les animateurs se soucient peu, et avec raison, car la figurine ne peut avoir d'âme, sauf à tomber dans un discours stupéfiant de naïveté, fort commun à vrai dire, où la projection du désir est prise pour vérité. Le *soma* n'existe pas car il ne peut exister seul, il est le pendant de la psyché, il sert à la retenir, à l'emprisonner, il est sa cellule. Sans psyché, pas de réalité du corps, pas de masse, pas de solidité, pas de tangibilité. Voilà, me semble-t-il, l'explication de sa désincarnation définitive, mais aussi de son état continuellement périlleux. Voilà pourquoi sa logique, celle d'une incroyable exubérance dans la négation, n'est pas la même que celle du cinéma burlesque, où l'essoufflement existe. Voilà pourquoi – peu importe le projet du film et peu importe sa technique – le corps de la figurine est un corps extrême.<sup>20</sup>

C'est ainsi, à mon sens, que l'on peut parler d'un véritable catabolisme permanent, institué, concernant la figurine. Elle n'a de cesse de se dégrader, de se mettre en pièce, de se supplicier et de se mutiler, d'être réduite en cendres et en poussières, mais, dans

le même temps, ne peut jamais être libérée totalement de ce processus; elle se retrouve condamnée à le vivre quotidiennement, à le subir apathiquement. La raison en est double. Cette tendance catabolique est en effet ralentie d'une part par une loi générale de conservation (rien ne se perd, rien ne se crée dans le film d'animation). Pour continuer à employer le vocabulaire physiologique, on peut parler d'un certain catabolisme de la figurine (comme d'un cadavre qui ne serait pas soumis au même rythme et à la même fatalité de thanatamorphose que les autres). D'autre part, l'autre grande loi du film d'animation, celle de l'entropie (les figurines sont les grands agents du désordre) garantit une certaine pérennité à la figurine: plus le monde est désordonné, moins la désorganisation structurelle de la figurine, moins sa tendance au catabolisme se fait remarquer.

On l'aura compris, à travers les conceptions d'anomie, d'entropie et de catabolisme, c'est l'idée d'une figurine comme corps-revenant qui émerge ici, un corps qui traditionnellement ne retient plus l'âme et reste prisonnier d'un processus catabolique auquel il s'avère être profondément apathique. La figurine tient du mort-vivant,<sup>21</sup> elle est un corps-déchets qui réapprend à s'articuler, un mort-qui-marche comme disent les anglosaxons.<sup>22</sup> Les corps du cinéma d'animation, ceux-là mêmes qui se sont installés dans le cinéma américain contemporain où depuis longtemps les figurines, sans attendre l'image numérique, ont remplacé les acteurs, sont des corps au-delà du vivant, déjà-morts si l'on veut, voire continuellement mourants. Mais, surtout, ces corps *revenants*, ces projections fantasmatiques sont aussi des corps de retour. Et c'est précisément dans cette problématique du double que se retrouvent animation et cinéma fantastique, plaçant au centre de leur préoccupation le questionnement de l'identité, qu'il s'agisse du cartoon classique (et des *toons* extatiques), des animations en pâte à modeler (et des créatures toujours en mutation), du cinéma d'épouvante des années trente (*Frankenstein*, *Invisible Man*, *Freaks*) ou, aujourd'hui, du néo-noir (*Face/Off*, *Dark City*, *Gremlins*, *Fight Club*, *Matrix*, etc.).<sup>23</sup> Le corps-figurine et son invraisemblable fabrique, en questionnant le corps représenté, constitue le véritable enjeu narratif et figuratif de tous ces films, aussi différents soient-ils, et procède fantasmatiquement d'une terrifiante autant qu'inouïe appropriation de l'homme, par lui-même.

- 1 Le film est truffé d'allusions personnelles à la carrière et à la vie des deux hommes. Par ailleurs, un très bel article de Helmut Färber fait le point sur les nombreuses références du film, son contexte de production et sa force mythologique. Lire Helmut Färber, "King Kong: comment le cinéma se raconte lui-même", *Trafic*, n° 34 (été 2000), pp. 88-107.
- 2 O'Brien avait dirigé quelques courts métrages d'animation en trois dimensions, principalement de dinosaures, dans les années dix, mais c'est avec la direction des scènes de combats titanesques dans *The Lost World* (H.O. Hoyt, 1925), qu'il se fait véritablement un nom. Pour une filmographie détaillée et la biographie de Willis O'Brien, lire Steve Archer, *Willis O'Brien, maître des effets spéciaux* (Paris: Dreamland, 1996).
- 3 Michel Guiomar, *Principes d'une esthétique de la mort* (Paris: Le Livre de Poche, 1993 [1967]), p. 409.
- 4 Une main géante, capturant l'actrice, était utilisée pour les plans rapprochés. On pense ici bien sûr aux plans qui permettent de voir Kong en pied, malmenant sa petite victime humaine.



- 5 Cette légende inspirera également *Sleepy Hollow* (T. Burton, 1999).
- 6 Voir ses nombreux courts-métrages monstrueux mais aussi ces deux longs: *I Married a Strange Person* (1997) et *Mutant Aliens* (2001).
- 7 Jacques Ruffié, *Le Sexe et la mort* (Paris: Odile Jacob, 2000), p. 320.
- 8 Voir Maureen Furniss, *Art in Motion, Animation Aesthetics* (Sidney: John Libbey & Company, 1998), p. 113.
- 9 Voir Jayne Pilling, *Cartoons and the Movies* (Paris: Dreamland, 1997), p. 10.
- 10 *Felline Folies*, le premier *Felix the Cat*, date de 1920.
- 11 Jean-Louis Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma* (Paris: Cahiers du cinéma/Gallimard, 1997<sup>2</sup>), p. 52.
- 12 André Bazin, *Charlie Chaplin* (Paris: Cahiers du cinéma, 2000), p. 22.
- 13 Johanne Villeneuve, "Vitesse et dématérialisation. Le corps du toon chez Tex Avery", *CINÉMAS*, vol 7, n° 1-2 (automne 1996), pp. 57-58.
- 14 Paul Wells, *Understanding Animation* (London-New York: Routledge, 1998).
- 15 Sergej M. Ejzenštejn, *Walt Disney* (Strasbourg: Circé, 1991), p. 29.
- 16 P. Wells, *op. cit.*, pp. 188-189.
- 17 Paul-Laurent Assoun, *Corps et symptômes*, tome 1, *Clinique du corps* (Paris: Economica, 1997), p. 9.
- 18 P.-L. Assoun, *op. cit.*, p. 11.
- 19 Cette idée traverse par exemple l'ouvrage de Marcel Jean, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation* (Laval: Les 400 coups, 1995).
- 20 "Le 'corps' humain, en animation, est bien étrangement fétiché. Le corps de Tom Cat est martyrisé par Jerry Mouse, celui du potier de Trnka par la Main du Pouvoir ou d'un Dieu vengeur, le *toon* est découpé en rondelles et la marionnette disloquée, la pâte à modeler torturée, depuis la caricature propre de Will Vinton jusqu'au surréalisme agressif de Jan Švankmajer, les Voisins affreusement entre-griffés par les grattages du son optique de McLaren, etc. etc. Si le Guignol pétrifiant est bien là, c'est toujours en morceaux. Et lorsque Norman McLaren range dans les interstices invisibles qui séparent chaque image 'les os, la chair et le sang' du film, n'est-ce pas une étrange boucherie?"  
Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation* (Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997), p. 316.
- 21 Figure mythologique très en vogue au Moyen Age puis à notre époque contemporaine, qui s'avère être la figure inverse du vivant enterré par mégarde, grande peur des XVIIe, XVIIIe et surtout XIXe siècles, durant lesquels semblait régner une véritable peur panique généralisée d'être enterré vif à en croire Philippe Ariès, *L'Homme devant la mort*, tome 2, *La Mort ensauvagée* (Paris: Seuil, 1985<sup>2</sup>), p. 105.
- 22 Leslie Halliwell, *The Dead That Walk*, (London: Grafton, 1986).
- 23 Sur ce corpus précis, voir Dick Tomasovic, *Le Palimpseste noir: notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain* (Crisnée: Yellow Now, 2002).