

ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK (L')

Henry Selick | 1993 | Etats-Unis

Par Lucie Mérijheu

GÉNÉRIQUE

Résumé

Le film démarre au pied d'une série d'arbres représentant les différentes fêtes annuelles du calendrier. Un long travelling avant nous plonge au cœur de la thématique d'Halloween, en chanson. Y défilent un épouvantail à tête de citrouille (c'est Jack), les habitant·es grimaçant·es de la ville d'Halloween-Town, ainsi que des motifs visuels associés au macabre et à l'horreur. La petite communauté se félicite de la fête qui vient d'être célébrée et qui fut cette année encore une réussite. La ville est terne, grise, marron, les bâtiments pointus. Jack, notre héros, apparaît débarrassé de son costume d'épouvantail, sous les applaudissements. Il délaisse la liesse générale et s'en va chanter sa mélancolie dans les allées du cimetière. Accompagné de son chien Zéro, il exprime son désarroi de ne plus rien éprouver. Tapie dans l'ombre, Sally l'observe, pleine d'empathie – et d'amour. Elle est la créature fabriquée de toutes pièces par le Dr Finkelstein, qui la tient captive et à qui elle joue des tours pour échapper à son emprise.

Au petit matin, Jack, qui a marché toute la nuit au cœur de la forêt, se fait happer au creux d'un sapin, tel Alice tombant au pays des merveilles. Il atterrit dans la neige, au pied de Christmas-Town. La ville chaleureuse qu'il découvre, pleine de couleurs, de lutins souriants, de jouets et de lumières, l'éblouit et le fascine. Il retrouve l'entrain qui lui faisait défaut. Pendant ce temps, Halloween-Town est sous le choc de la disparition de son héros. On part à sa recherche. Jack fait son grand retour et partage sa fabuleuse expérience. Il va désormais chercher à comprendre Noël de manière scientifique : il y a bien une explication logique à cette fête étrange ! L'ambition de Jack frôle la démesure. Il décide que cette année, ce sont eux, gens d'Halloween-Town, qui prépareront Noël.

Il requiert l'aide des villageois·es pour fabriquer des jouets. Il envoie Am, Stram et Gram, les trois garnements à la botte du maléfique Oogie Boogie, kidnapper le père Noël – qu'il a rebaptisé Perce-Oreilles. Tout ce qui a trait à Noël est revisité au prisme macabre d'Halloween. La ville s'affaire, en chantant, aux tâches confiées par Jack. Sally est la seule qui résiste à l'idée de se réapproprier Noël et craint que les choses tournent mal. Le Perce-Oreilles kidnappé, Jack peut prendre sa place, emmitouflé dans un costume cousu spécialement par Sally. Le Perce-Oreilles est emmené par Am, Stram, Gram chez Oogie Boogie, qui le torture.

La nuit du réveillon de Noël, Jack s'installe sur son traîneau, prêt à décoller. Mais Sally diffuse un brouillard sur la ville afin d'empêcher leur départ. C'est sans compter sur Zéro, dont la truffe rouge luisante, servant de phare pour éclairer la route, permet à l'équipage de s'envoler. Sally est gagnée par la gravité du danger qu'elle pressent. Arrivé dans le Monde Réel, Jack entame la distribution des cadeaux dans chaque foyer. Malheureusement, les jouets effraient les enfants,

quand ils ne les attaquent pas. C'est bien normal puisqu'ils ont été assemblés par des spécialistes d'Halloween et du fameux « trick or treat ». Les familles se barricadent, la police se lance à ses trousses, mais Jack reste persuadé qu'il honore Noël sur son passage. L'armée est à sa poursuite. Un boulet de canon finit par atteindre le traîneau, qui explose en vol. Retombé au sol tel un ange funeste, Jack ouvre enfin les yeux : rien ne s'est passé comme prévu. Il oscille entre la joie d'avoir retrouvé son âme d'enfant lors de cette soirée et son incompréhension face aux réactions des habitants. Il comprend qu'il doit rentrer chez lui afin de sauver Noël et le Perce-Oreilles qui s'apprête, au côté de Sally, à être envoyé six pieds sous terre par Oogie Boogie. Jack arrive à temps et, à l'issue d'un face-à-face musical haut en couleur, parvient à exterminer le monstre. Il rend sa liberté au père Noël, qui repart sauver la fête de Noël. Libérée, Sally chante à son tour son désespoir dans le cimetière, dans une séquence miroir à celle de la complainte de Jack. Jack la rejoint. Ils s'avouent leurs sentiments et s'enlacent, sous l'œil bienveillant de Zéro et de la lune.

Générique

L'Étrange Noël de Monsieur Jack

Titre original : Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

Réalisation : Henry Selick

Production : Tim Burton et Denise Di Novi ; Coproduction : Kathleen Gavin

Musique et paroles : Danny Elfman

D'après une histoire et des personnages de Tim Burton

Adaptation : Michael McDowell

Scénario : Caroline Thompson

Supervision de l'animation : Eric Leighton

Supervision Storyboard : Joe Ranft

Directeur de la Photographie : Pete Kozachick

Direction artistique : Deane Taylor

Montage : Stan Webb

Voix originales / Voix françaises

Le narrateur / Le père Noël : Ed Ivory / Henri Poirier

Jack Skellington : Chris Sarandon, Danny Elfman (chant) / Olivier Constantin

Sally : Catherine O'Hara / Dorothée Gemma (dialogues), Nina Morato (chant)

Oogie Boogie : Ken Page / Richard Darbois

Am : Paul Reubens / Michel Costa

Stram : Catherine O'Hara / Céline Monsarrat (dialogues), Karine Costa (chant)

Gram : Danny Elfman / Bertrand Liebert

Le maire : Glenn Shadix / Daniel Beretta

Le docteur Finkelstein : William Hickey / Bernard Tiphaine

AUTOUR DU FILM

La longue genèse de L'Étrange Noël de Monsieur Jack

“La nuit d’Halloween a toujours été, pour moi, la nuit la plus réjouissante de l’année. Il n’y avait plus de règles à suivre et je pouvais devenir qui je voulais. C’était le royaume de l’imagination. Halloween n’a rien de réellement effrayant. Personne ne cherche à faire mourir de peur personne. C’est la peur comme divertissement. C’est l’essence même d’Halloween et c’est l’essence même de *L’Étrange Noël*” - Tim Burton (1)

Tim Burton, un animateur qui peine à trouver sa place

1976. Tim Burton a dix-huit ans et décroche une bourse pour étudier au California Institute of the Arts (CalArts) (2). Il y passe trois ans et réalise un court métrage, *Stalk of the Celery Monster*, qui séduit un comité de sélection du studio d’animation Disney. Il est engagé au studio comme animateur en 1979, sur *Rox et Rouky*. Il travaille sous la houlette de Glen Keane, futur créateur des personnages d’Ariel ou Tarzan. Burton n’est pas stimulé, il déclarera *a posteriori* n’avoir jamais été aussi déprimé de sa vie. Il ne sait pas dessiner de renards ni de chiens, ne parvient pas à animer les personnages dans le style Disney. C’est là qu’il rencontre Henry Selick, qui travaille sur l’animation du film mais ne sera pas crédité au générique.

Burton parvient à devenir artiste-concepteur pour *Taram et le Chaudron magique* – mais aucun de ses dessins ne sera utilisé pour le développement du film. Burton se découvre deux alliés : Julie Hickson, productrice exécutive, et Tom Wilhite, responsable du développement créatif. Tous deux comprennent que, bien que son style soit plus inspiré par les dessins de Dr Seuss (3) que par l’empreinte de la maison Disney, Burton présente un univers unique qui mérite d’être soutenu. En 1982, Wilhite lui propose de produire son court métrage en volume *Vincent* pour 60 000 dollars. Vincent est un garçon qui, pour échapper à sa vie morne de jeune banlieusard (4), s’évade dans un monde intérieur inspiré des films tirés d’Edgar Allan Poe avec Vincent Price. Vincent Price est d’ailleurs la voix off du film. Le film se termine sur l’image de Vincent, allongé sur le sol dans le noir : est-il mort ? Est-il endormi ? Disney souhaite une fin plus optimiste mais Burton ne croit pas que celle qu’il a mise en scène soit pessimiste : Vincent est dans son petit monde à lui. *Vincent* est exploité en salles durant deux semaines, en première partie de *Tex*, un film pour adolescents avec Matt Dillon. Disney abandonne alors l’animation en stop motion... jusqu’à la production de *L’Étrange Noël de Monsieur Jack* une décennie plus tard.

La naissance de Jack Skellington

Durant son temps libre, Burton continue d’explorer des projets personnels et s’inspire de *La Nuit avant Noël* de Clement Clarke Moore. Il écrit un poème, *L’Étrange Noël de Monsieur Jack*, qui raconte comment Jack Skellington, le roi des citrouilles d’Halloween-Town, devient obsédé à l’idée de célébrer Noël. Tout part de la passion de Burton pour les programmes de Noël qu’il a revus année après année : *How the Grinch Stole Christmas* (d’après Dr. Seuss) ou *Rudolph le petit renne au nez rouge*.

Au studio, Burton poursuit les expérimentations en réalisant une version de *Hansel et Gretel*, le conte des frères Grimm, pour Disney Channel. Le téléfilm connaîtra une carrière discrète.

1984. Troisième incursion de Tim Burton dans la réalisation. Le projet *Frankenweenie* naît une nouvelle fois de dessins qui avaient été esquissés par Burton. Ce court métrage en prises de vues réelles est financé par Disney pour un million de dollars. *Frankenweenie* est une relecture de *Frankenstein* (James Whale, 1931) et de sa suite *La Fiancée de Frankenstein* (1935). Victor Frankenstein, un garçon de dix ans, réanime son chien décédé Sparky dans le grenier de la maison familiale. Prévu pour accompagner la ressortie de *Pinocchio* en salles, *Frankenweenie* est remis au placard par Disney lorsqu'il écope de la classification PG (*Parental Guidance*, autrement dit « interdit aux moins de douze ans non accompagnés »). Or, on ne peut pas distribuer de film PG avec un film G (pour *General Audience*, « tout public »). Le film connaît une brève carrière en Angleterre, en avant-programme de *Baby : le secret de la légende oubliée* (Bill Norton, 1984) et devient disponible en VHS en 1992, peu de temps avant la sortie de *Batman*.

Le film est montré par une amie de Burton travaillant chez Warner Bros aux exécutifs du studio, qui le projettent ensuite à Paul Reubens. Reubens est connu pour être le créateur de Pee-Wee Herman, personnage culte de la télévision pour enfants. C'est ainsi que Burton va réaliser son premier long métrage, *Pee-Wee Big Adventure*. Il en confie la bande originale à Danny Elfman, chanteur du groupe Oingo Bongo, dont il trouve la musique « narrative et cinématique ». Elfman reste le collaborateur privilégié de Burton, il a à ce jour composé la musique de seize de ses dix-neuf films. On lui doit également la musique et les paroles des dix chansons de *L'Étrange Noël*.

Burton réalise ensuite *Beetlejuice* (1988), avec Michael Keaton dans le rôle-titre de l'exorciste déglingué. Burton continue de dessiner de nombreux croquis préparatoires pour certaines séquences du film, dont la transformation de Barbara Maitland. Il ne lâche pas son crayon ni ses carnets. Suivent les longs métrages *Batman* (1989) et *Edward aux mains d'argent* (1990). Son univers visuel s'étoffe, constitué d'éléments macabres, de motifs récurrents comme les spirales ou les angles pointus et de héros solitaires.

Ressusciter Jack

1990. Henry Selick est le réalisateur de plusieurs clips pour la chaîne de télévision MTV et de différents courts métrages en *slow motion*. Cette année-là, il met en scène le court métrage *Slow Bob in the Lower Dimensions*, entouré de collaborateurs qui travailleront sur *L'Étrange Noël*, tels Eric Leighton, Bo Henry, Pete Kozachik, Stan Webb, John Reed, Trey Thomas et Owen Klatte. De son côté, Tim Burton demande à son agent de vérifier si les droits du projet *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* appartiennent toujours à Disney, car il souhaite le ressusciter. Burton est alors un cinéaste qui a fait ses preuves grâce à quatre longs métrages. Le studio Disney saute sur l'occasion en produisant le film. Bien que le projet soit originellement le sien, Burton renonce à le mettre en scène. Il est en effet impliqué dans la réalisation de *Batman : le défi* et ne désire pas s'embarquer dans la production d'un film image par image dont le tournage sera nécessairement long. Il en confie la réalisation à Henry Selick, qui démarre le tournage en juillet 1991 à San Francisco, au studio Skellington Productions qu'il a fondé six ans auparavant avec Burton.

Burton fait d'abord appel à Michael McDowell, scénariste de *Beetlejuice*, pour adapter son poème en long métrage, avant de décider d'aborder le film sous l'angle musical avec Danny Elfman. À partir du poème, d'une poignée de croquis, de quelques storyboards et de l'intrigue que Burton a imaginés dix ans auparavant, le duo travaille à la création du scénario et de la musique. Tim Burton raconte un bout de l'histoire à Danny Elfman, qui écrit une chanson dans la foulée (5). Ce dernier raconte : « *OK, take out the drawings, and I would say, just tell me what happens here. And he goes – he starts telling me the story, and I would start hearing the tune. And he would have, sometimes, little phrases, bits of lyrics that he had done. It's like, oh, that's good, that's good, and I would shut them down. And I'd say, OK, that's it. Don't tell me anymore. Get out*

there, and I run back to my studio. And we did this ten times, and each song only took about three days to write. " (6)

Les storyboards sont ensuite dessinés à San Francisco tandis que le scénario est rédigé plus précisément. L'étape du storyboard est cruciale dans la production d'un film d'animation. Il s'agit du découpage visuel du film en une série de dessins qui racontent l'histoire scène après scène. Habituellement, pour ce type de production, l'histoire est développée en scénario et passe ensuite à l'étape du storyboard. L'équipe de *L'Étrange Noël* a travaillé de manière moins directe, en commençant d'après les paroles de chansons de Danny Elfman car le scénario n'était pas encore complètement écrit. Il faut presque trois mois à Elfman pour écrire toutes les chansons avant que Caroline Thompson, scénariste d'*Edward aux mains d'argent*, ajoute sa pierre à l'édifice. Joe Ranft, le chef storyboardeur, raconte : « *Utilisant nos dessins, Caroline récrivait, et nous retravaillions le storyboard d'après sa nouvelle version. Ou bien, une idée nous venait, nous la dessinions, puis lui faxions notre croquis, ensuite elle intégrait notre idée au scénario. Ce genre de collaboration était amusant. " (7)*

Le film qui est en train de prendre vie s'inscrit dans le nouvel élan que l'animation connaît alors dans le monde entier.

Le nouveau souffle du cinéma d'animation

À partir de la fin des années 1980 en effet, la multiplication des longs métrages, la plus grande diffusion de l'animation dans les salles, à la télévision ou dans les foyers grâce aux VHS puis aux DVD, favorisent un grand renouveau dans la production et la réception de l'animation.

La production de *L'Étrange Noël* intervient au moment où l'animation se relève d'une période creuse chez Disney. En 1984, la filiale Touchstone Pictures a été créée pour produire des films en prises de vues réelles plus adultes et des films d'animation novateurs comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (Robert Zemeckis, 1988) ou *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*. Disney souhaite modifier l'image traditionnelle de ses dessins animés. Jeffrey Katzenberg, président de Walt Disney Pictures, donne le feu vert à la production de *L'Étrange Noël*, projet dans lequel il dira reconnaître « *un film de pionnier, tout à fait dans la lignée de l'héritage Disney. " (8)*

Katzenberg accompagne pour la maison mère la production d'une série de dessins animés qui rencontrent un très grand succès, tels que *La Petite Sirène* (1989), *La Belle et la Bête* (1991), *Aladdin* (1992) ou *Le Roi Lion* (1994). Ces films, qui renouvellent les thématiques de l'animation Disney, sont souvent qualifiés de second âge d'or du studio. Ils ne sont pas les seuls à trouver les faveurs du public. Disney coproduit le premier film en images de synthèse, *Toy Story* (John Lasseter, 1995), qui lance un nouveau canon narratif et esthétique dans le monde entier.

D'autres cinématographies circulent à l'époque. *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), adapté du manga apocalyptique éponyme, « qui va marquer les esprits au niveau international, permettant la diffusion d'une anime de qualité dans les salles » (9). Les films du studio japonais Ghibli, des fondateurs et réalisateurs Isao Takahata et Hayao Miyazaki, déposent une empreinte durable dans le paysage culturel global. « Ses fables sur la guerre et la nature donnent au spectateur l'image d'un monde parabolique » (10) et les films s'appuient sur des univers inspirés par l'imaginaire européen (*Kiki la petite sorcière*, *Porco Rosso*). La télévision modifie aussi son usage de l'animation, avec par exemple la création de chaînes spécialisées comme Cartoon Network, lancée en 1992 après le rachat du studio Hanna-Barbera et de son catalogue. Les séries originales de la chaîne sont produites à partir de 1994, citons *Le Laboratoire de Dexter* ou *Les Supers Nanas*, formes digérées du cartoon hollywoodien classique et infusées à d'autres imaginaires. Des

nouvelles séries animées voient le jour sur les réseaux classiques. Elles revisitent le genre de la sitcom, en commentant la société et les travers de la famille nucléaire traditionnelle, dont l'étendard est *Les Simpson* à partir de 1989.

L'animation devient pervasive et un objet culturel qui tend à se légitimer.

Qu'en est-il des films en *stop motion* dans ce paysage ? Le film de marionnettes apparaît peu après l'invention du cinéma (*Le Tout Petit Faust* d'Émile Cohl en 1910, ou les films d'entomologiste de Ladislav Starewitch). C'est dans les années 1950 que la technique connaît ses lettres de noblesse grâce aux œuvres de l'école tchèque, menée par le réalisateur Jiri Trnka. Les émotions des personnages sont modelées par l'éclairage, les angles de caméra, les postures des poupées mais le visage est conçu comme une sorte de masque. Les productions en volume qui rencontrent un succès mondial dans les années 1990 proposent une esthétique de la marionnette qui met l'accent sur l'expressivité du corps et des visages. Dès 1977, le studio anglais Aardman invente le personnage de Morph, taillé dans de la pâte à modeler et dont le corps se métamorphose en une foule d'objets ou de créatures. C'est grâce à *Une grande excursion* (Nick Park, 1989), le premier film mettant en scène Wallace et Gromit, que le studio se hisse au niveau international. *Une grande excursion* rencontre un succès immédiat et reçoit l'Oscar du court métrage d'animation en 1991. Gromit est un chien très expressif : sans bouche, il ne communique que par le regard. Aardman produit plusieurs suites aux aventures du duo, dont *Un mauvais pantalon* (1993) et *Rasé de près* (1995). Parallèlement, le studio réalise de plus en plus de publicités et de clips, diffusant son esthétique de la pâte à modeler et son humour pinçant dans le monde entier.

Dans le sillage de *L'Étrange Noël*, l'animation en *stop motion* redevient à la mode et plusieurs films sont réalisés dans les studios américains. Henry Selick réalise *James et la Pêche géante*, mélange de prises de vues réelles et d'animation d'après le roman *James et la Grosse Pêche* de Roald Dahl (1996), coproduit par Touchstone et Skellington Productions. Le même Selick réalise en 2009 *Coraline*, au studio Laika qui se spécialise dans l'animation de marionnettes. Tim Burton, quant à lui, met en scène *Les Noces funèbres* (2005) puis *Frankenweenie* (2012), long métrage en animation basé sur son court métrage originel.

1. Mark Salisbury, Tim Burton par Tim Burton, Le Cinéphage, Paris, 2002, p. 134.

2. École fondée par Walt Disney en 1961 à partir de la fusion de l'école d'arts Chouinard Art Institute et du Conservatoire de musique de Los Angeles.

3. L'un des auteurs de contes pour enfants favoris de Tim Burton dont il dit « J'ai grandi en appréciant immodérément le Dr. Seuss. Son style était particulièrement évocateur. Ses livres étaient parfaits: un juste nombre de mots, un rythme idéal, de formidables histoires subversives. C'était le plus grand assurément. Il a probablement sauvé un bon nombre d'enfants sans que personne n'en ait la moindre idée » in Mark Salisbury, Idem, p. 31.

4. Tim Burton raconte à l'envi son enfance dans une suburb de Los Angeles où il s'est morfondu d'ennui et s'est tourné vers les films et un certain goût pour le bizarre et le marginal pour survivre.

5. En revanche, Elfman devra attendre la fin du tournage et la version montée du film pour créer la musique d'ambiance. À ce stade, les thèmes musicaux principaux existent déjà sous forme de chansons, il peut donc les adapter et les décliner.

6. <https://www.masterclass.com/classes/danny-elfman-teaches-music-for-film/chapters/tim-burton-s-the-nightmare-before-christmas#transcript>

7. Frank Thompson, L'Étrange Noël de Monsieur Jack, Dreamland, Paris, 1994, p. 96.

8. Idem, p. 11.

9. Sébastien Denis, Le Cinéma d'animation, p. 219.

10. Idem, p. 219-221.

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Une partie de l'inspiration de Tim Burton lui vient de son enfance et de la période de Noël, célébrée en grande pompe dans sa banlieue natale : « *Quand tu grandis dans un endroit sinistre, toute forme de rituel donne vie à l'endroit où tu habites* ». *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* s'ouvre avec une voix off qui nous interpelle : « *vous êtes-vous demandés d'où venaient les fêtes ? Alors, suivez-moi.* »

Qui sont les monstres ?

1. Contexte de la fête d'Halloween

Le film démarre au croisement des fêtes du calendrier américain, Thanksgiving, Halloween, Noël, la Saint-Patrick ou encore Pâques, avant de nous emmener au cœur de l'univers d'Halloween. Le premier personnage visible est un épouvantail à tête de citrouille, au cœur d'une nuit opaque. Un travelling avant nous conduit dans la ville d'Halloween-Town, à la rencontre des personnages étranges et des bâtiments biscornus qui la composent.

Halloween est une fête païenne célébrée tous les ans le soir du 31 octobre en Amérique du Nord et dans certains pays anglo-saxons. Elle précède d'une nuit la Toussaint (fête chrétienne) et Samhain (fête celte) dont elle est un héritage. Basée sur le calendrier celtique lié aux cycles lunaires, Samhain symbolise le passage du monde clair au monde sombre et des rituels permettaient de communiquer avec les morts. La Toussaint est quant à elle une fête chrétienne célébrant tous les martyrs, devenue une fête de tous les morts, le 1er novembre. Selon certaines croyances, l'âme des disparus revenait la nuit précédente et on avait coutume de dresser la table pour leur permettre de se restaurer. Halloween est une fête folklorique qui délaisse le côté spirituel de Samhain et de la Toussaint. Son nom est une contraction de l'anglais All Hallows-Even qui signifie *the Eve of All Hallows' Day* en anglais et peut se traduire comme « la veille de tous les saints ». Le 31 octobre, les enfants se déguisent et partent à la chasse aux bonbons. L'imagerie sollicitée au fil du XXe siècle inclut toutes sortes de créatures effrayantes (vampire, loup-garou, sorcière...) et de motifs macabres. Le but ce jour-là est de faire peur.

2. Jouer à se faire peur

Les premières images de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* peuvent donc effrayer les jeunes spectateur·trices en jouant avec cette iconographie. La mise en scène appuie le sentiment d'immersion : les personnages apparaissent à la manière des figures costumées qui hantent les trains fantômes. Le mouvement fluide du travelling avant semble emporter notre corps comme dans le wagon d'une attraction. Le ton est donné : Halloween est une fête terrifiante, « *c'est la ville du crime* », nous susurre-t-on à l'oreille. Petits et grands, il fait souvent bon se mesurer à des films qui jouent sur nos peurs. En effet, comme le rappelle le sociologue Emmanuel Ethis, « *sans doute la peur au cinéma permet-elle mieux que n'importe quelle émotion de ressentir ce que signifie "être spectateur", mais également le plaisir de n'être "que spectateur", un plaisir sécurisant où l'on peut s'abandonner à voir de près la forme de nos frayeurs.* " (1)

3. L'univers de la peur comme norme

En réalité, une fois passée la séquence « C'est ça Halloween », on se retrouve sur la place du village où les habitant·es reviennent de la parade annuelle et se félicitent d'avoir célébré Halloween de manière réussie, comme après avoir effectué n'importe quel travail « normal ». Sous leur apparence monstrueuse de corps déchirés, entaillés, baveux ou déformés, les habitant·es d'Halloween-Town sont joyeux·ses et soudé·es. Ils·elles œuvrent ensemble au fil de l'année en vue de leur grande fête et se serrent ensuite les coudes autour du projet de Jack. Il faut se méfier des apparences. La communauté d'Halloween rejoue la même dynamique que la famille Addams, en apparence bizarre et peu conventionnelle à cause de son goût assumé pour le morbide, les enfants jouant par exemple en permanence à se torturer ou à mettre leur mort en scène. Toutefois, Morticia, Gomes, leurs enfants Mercredi et Pugsley, l'oncle Fétide ou encore La Chose sont très proches et dévoués les uns aux autres.

À Halloween-Town, il est normal de faire peur aux enfants le soir du 31 octobre. La communauté évolue dans une dimension parallèle, qui manipule des motifs macabres sans toutefois jamais passer à l'acte et faire mourir de peur. L'horreur reste sous contrôle, contrairement aux histoires d'Edward Gorey, où la mort est omniprésente et assumée. Dans *Les Enfants fichus*, Gorey rédigea et dessina un alphabet dont les 26 lettres détaillent la mort absurde de 26 enfants, avec un ton comique empreint de non-sens (« *A pour Amy tombée au bas des escaliers, B pour Basil surpris par des ours affamés* »...).

Au Moyen-Âge, le carnaval permettait d'abolir les normes sociales et de les inverser pendant vingt-quatre heures. Cette fête agissait de manière libératrice en permettant un certain anonymat. Les masques permettaient de cacher son identité et les costumes de se glisser dans la peau d'un autre pour un jour.

4. Des décors angoissants

Les décors d'Halloween-Town déploient également une atmosphère angoissante et peu chaleureuse, inspirée par le style des films expressionnistes des années 1920 tel que *Le Cabinet du docteur Caligari* (Robert Wiene, 1920). La décoratrice Kelly Ashbury explique que « [Henry] Selick désirait que *Halloween-Ville* donne l'impression qu'on s'y couperait la main si l'on en touchait le décor » (2). Les bâtiments sont penchés, les encadrures de portes et de fenêtres forment des angles aigus, la perspective est tronquée, les couleurs sont ternes. Les styles très différents d'Halloween-Town, Christmas-Town et du Monde Réel expriment au premier coup d'œil l'état d'esprit des gens qui y vivent. « Avec ses couleurs primaires pastel, sa rigidité et ses angles droits, le Monde Réel est presque encore plus bizarre qu'Halloween » (3). Pour le chef décorateur Deane Taylor, « *Halloween-Town* a une perspective complètement tordue, tandis que celle de Noël-Ville est quelque peu lourde et tassée. D'autre part, étant donné que les artistes étaient formalistes dans leur approche, le Monde Réel finit donc par avoir un air insolite – tout à fait déconcertant (4). Cela correspond bien à l'imaginaire associé à chacun des trois univers.

5. La stop motion, le rapport au corps et à l'horreur

Sous leur physique apparemment monstrueux, les villageois·es d'Halloween sont donc enjoué·es et solidaires. Pour autant, la silhouette et les mouvements de certains personnages expriment quelque chose de leur intériorité – à la manière des performances d'acteurs et actrices de chair et d'os.

Jack est longiligne et anguleux, sa tête rappelle la citrouille que les enfants sculptent à l'approche d'Halloween et qu'ils illuminent d'une bougie. Pourtant, Jack danse avec la légèreté et la grâce de Gene Kelly. Le maire est un culbuto, absolument binaire. Il est triste ou heureux mais ne connaît pas de nuances. Son visage ne possède que deux expressions et sa tête tourne à 180 degrés pour

passer d'un visage à l'autre à la manière d'un jouet mécanique. Son rôle est principalement comique. « *Chez Jack, grand idéaliste, les gestes sont simples, théâtraux, et en même temps aériens, se jouant de la loi de la gravité. Chez le maire, notable un peu ridicule en proie à mille anxietés, ils sont saccadés, répétitifs et très rapides, comme ceux d'un automate déglingué. Chacune des innombrables créatures du film possède ainsi son propre mouvement selon une logique imparable.* » (5)

Sally affecte plus profondément l'altérité de son corps, qu'elle défait et recoud à l'envi – geste clairement macabre alors qu'elle est paradoxalement le personnage le plus doux et le plus raisonnable de la communauté. Elle est déchirée entre son créateur qui l'assigne à résidence et la traite comme sa chose, son envie de liberté et son amour pour Jack. À l'image, les membres de cette poupée de chiffon sont assemblés par des coutures apparentes, évocatrices d'un état d'esprit morcelé, fragmenté, tirailé également. Sally appartient aux créatures rapiécées du répertoire burtonien, comme Sparky le chien de *Vincent* ou Catwoman. « *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 ? considérablement. Il s'agit bien plus d'une métaphore que d'un hommage à Frankenstein* » (6).

6. La figure du méchant

Le seul véritable monstre d'Halloween est Oogie Boogie. Il jubile à torturer le père Noël et Sally avant de les jeter dans les flammes. Il est le seul personnage de méchant et potentiel meurtrier, de là sa monstruosité. Mais la mise en scène de son design, de son jeu performatif et de son antre amplifie cette monstruosité. Son corps est effrayant, large et haut, taillé dans de la toile de jute garnie de vers grouillants. Son regard est inquiétant, ses yeux noirs ne possèdent pas de pupilles. Sa performance du *Oogie Boogie Blues*, filmée en lumière ultraviolette, offre au regard des éléments de décor sinistres (squelettes, crânes, des instruments de torture luisant dans l'ombre) qui font de son tripot un véritable musée des horreurs. Il est le seul personnage du film qui mourra à l'écran – Jack tire un fil de son costume qui se défait jusqu'à disparaître.

7. La contamination de Noël par la peur

Si Christmas-Town est colorée et chaleureuse, le Monde Réel est apparemment normatif. Pas de monstres *a priori* dans ces deux univers – Jack a d'ailleurs vérifié sous le lit d'un lutin endormi mais n'a trouvé aucune créature maudite. Il se trouve que c'est Jack qui va apporter du monstrueux dans Noël.

Lorsqu'il décide de prendre le contrôle de la fête, Jack en conserve en apparence les rituels (distribution de cadeaux, costume rouge et longue barbe blanche...) mais les passe au prisme de l'esprit grinçant d'Halloween et les vide de leur substance. Il désorganise et déstabilise le mythe, finissant comme un terroriste aux yeux des habitant-es du Monde réel. Les peluches distribuées sont des animaux aux dents pointues et munis de couteaux, des serpents s'échappent des papiers cadeaux... Sa version de Noël suscite non pas la joie mais la peur chez les enfants, et la panique chez les parents, qui se barricadent dans leurs pavillons pour se protéger de lui. Le titre original du film exprime clairement ce glissement d'une émotion à l'autre. *The Nightmare Before Christmas* : La Nuit avant Noël (*The Night Before Christmas*, dans l'expression originelle) est devenu un *cauchemar*.

Jack est recherché par la police puis par l'armée, avant de se rendre compte qu'il est bien l'élément perturbateur. Quoi qu'il fasse, il semble que Jack finisse par être effrayant et monstrueux. Après un moment de joie d'avoir pu vivre cette soirée qu'il attendait tant, puis de colère liée à l'incompréhension du rejet auquel il fait face, il rentre chez lui à Halloween-

Town. « *Ramené à la raison, il réapprend à aimer son propre pays, si macabre soit-il.* » (7) Il retrouve ses camarades qui l'aiment *pour son aspect monstrueux* et, surtout, il trouve l'amour dans les bras de Sally.

Qui est le héros ?

Jack est le personnage principal du film, le titre français d'ailleurs le dit : *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (à noter que son nom n'apparaît pas dans le titre original). Jack peut tout faire : il est le roi. Il ne va d'ailleurs s'empêcher de rien pour assouvir son désir de Noël. Au début de l'histoire, sa toute-puissance l'ennuie et lui pèse jusqu'à lui faire perdre le goût de vivre. À cet instant, Jack est un personnage qui exprime ses émotions sans masque, qu'il s'agisse de son mal-être dans *La Complainte de Jack* ou de sa joie dans *Que vois-je ?* L'attention portée à l'expression de ses sentiments variés déstabilise les qualités associées traditionnellement à la masculinité. Pourtant, par la suite, il mène à bien son projet de Noël car il bénéficie de tous les privilèges de sa position dominante au sein d'une société fondée sur le patriarcat.

Pour autant, donc, on pourrait se demander si Jack est vraiment le héros du film. En dramaturgie, le héros possède un objectif. Son désir va être sujet à nombre d'obstacles et de conflits qui l'empêchent *a priori* d'y accéder. Sa réussite est souvent un triomphe. L'objectif de Jack est de célébrer Noël à la place du père Noël, pourtant, il ne rencontre jamais d'obstacle. Il requiert l'aide de la communauté d'Halloween qui se met au travail sans résistance et avec joie, il fait kidnapper le père Noël qui pourrait lui barrer la route puisqu'il s'octroie son rôle. Même lorsqu'un épais brouillard semble l'empêcher de faire décoller son traîneau pour aller distribuer les présents, cet empêchement (peut-on vraiment parler d'obstacle ?) se résout en quelques minutes grâce à son chien dont la truffe lumineuse va éclairer le chemin. La seule à exprimer des réserves sur l'idée de Jack est Sally, qu'il ignore. On peut d'ailleurs questionner le comportement sans limites voire autoritaire de Jack.

Sally, en revanche, est un personnage dont la liberté est entravée par son créateur, auquel elle tente d'échapper à de nombreuses reprises. Elle met en branle une série d'actions pour s'en sortir, préparation de potion-somnifère qu'elle administre au Dr Finkelstein, abandon de ses membres pour mieux s'enfuir... Elle semble ne reculer devant aucun obstacle. Elle est le seul personnage de la ville à résister à la vision fantasmée que Jack se fait de Noël et partage sa méfiance avec lui – tout en lui cousant le costume qu'il lui a demandé. Mais personne ne l'écoute. Elle connaît les plantes et prépare des potions en tout genre, à la manière d'une sorcière. Elle défait et recoud ses membres épars, autrement dit : elle se répare seule. Mieux, elle est celle qui part chez l'affreux Oogie Boogie afin de sauver le père Noël captif. Sally n'hésite d'ailleurs pas à sacrifier l'une de ses jambes pour y parvenir. Elle est une guerrière et une obstinée. Elle peut aussi évoquer le chœur des pièces de théâtre de la Grèce antique, ces personnages omniscients qui savaient comment l'histoire allait se terminer et guidaient le public lors de la représentation. Elle offre un parcours plus complexe et empêché que celui de Jack, et se voit attribuer des valeurs généralement associées aux personnages masculins.

Mais le film rattrape cette ambiguïté en réassignant des comportements stéréotypiques de genre à ses personnages. Sally est le seul personnage féminin d'ampleur dans le film, alors que les personnages masculins ne manquent pas (Jack, le père Noël, Oogie Boogie, le maire, le Dr Finkelstein). La représentation du féminin est donc peu variée. Ensuite, Sally hérite de certaines qualités traditionnellement associées aux personnages féminins. Elle est douce, elle discute avec diplomatie de son besoin de liberté avec son bourreau, elle coud le costume que Jack lui a demandé, elle lui prépare un panier rempli de victuailles pour le réconforter quand lui ne s'enquiert jamais d'elle. Elle offre son aide mais reste seule en retour. Son souci des autres la place du côté du *care*, une injonction sociale qui pèse principalement sur les femmes. Par ailleurs,

les moments où Sally chante ne sont pas tournés vers l'expression de son mal-être existentiel comme dans *La Complainte de Jack*, mais uniquement vers son désir que Jack l'aime en retour.

La dernière partie du film scelle ce retour aux normes. Après avoir été touché par un boulet de canon qui détruit son traîneau, Jack comprend qu'il est temps de mettre un terme aux dégâts qu'il a déjà causés. Il rejoint le tripot d'Oogie Boogie et parvient à sauver Sally et le père Noël *in extremis*, après une lutte endiablée avec le monstre. Les archétypes sont préservés : Jack est le héros sauveur et Sally la femme sauvée. L'amour finit enfin par trouver son chemin, Jack et Sally s'avouent leurs sentiments et ont droit à un happy end amoureux.

Par endroits, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* vient troubler certaines normes sociales, sans toutefois aboutir à leur renversement ou leur renouvellement. Jack déséquilibre la fête de Noël en subvertissant par le macabre le rituel de la distribution de cadeaux. Il terrorise les familles là où le passage du père Noël les remplit de bonheur. Le père Noël reprend à sa suite la distribution des jouets dans un esprit joyeux : tout rentre dans l'ordre dans le Monde Réel. De la même manière, Sally déstabilise l'héroïsme qu'on attribue habituellement à Jack tout en étant réassignée à des tâches domestiques et aux valeurs du *care*.

Les spectateurs et spectatrices se trouvent devant le film comme Jack Skellington devant la rangée d'arbres au cœur de la forêt : quelle porte ouvrir, quel prisme de lecture engager ?

1. Emmanuel Ethis, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, Armand Colin, Paris, 2009, p. 25.
2. Frank Thompson, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, Dreamland, Paris, 1994, p. 106.
3. *Idem*, p. 110.
4. *Ibid.*
5. Marco de Blois, *24 images*, n°71, p. 79.
6. Frank Thompson, *Op. Cit.*, p. 134.
7. Marco de Blois, *Op. Cit.*

DÉROULANT

Séquence 1 | Carton “Tim Burton’s Nightmare Before Christmas”

00.00 – 00.44

La caméra plonge verticalement vers le sol dans un mouvement de spirale, sept arbres – et leurs ombres – sont disposés en rond. Au sol, un motif de spirale. La voix off commence à nous raconter une histoire : « *C’était il y a longtemps* », et finit par nous interpeller : « *Vous êtes-vous demandé d’où provenaient les fêtes ? Non ? Alors, suivez-moi.* »

La caméra se stabilise au niveau du sol, fait un panoramique 360 et s’arrête sur un arbre dont le tronc est orné d’un dessin de citrouille orange (le symbole O’Lantern d’Halloween) qui dissimule une porte. La poignée, qui fait office de nez à la citrouille, ouvre la porte sur...

Séquence 2 | Présentation des personnages d’Halloween-Town

00.45 – 03.44

Un épouvantail à tête de citrouille ouvre la danse, surplombé de la pancarte indiquant *Halloween-Town*, le vent fait voler des feuilles sèches. Les personnages se présentent à nous en chanson : ce sont les habitants d’Halloween-Town, la caméra continue à circuler de manière aérienne entre eux. Nous sommes dans l’obscurité pour arriver enfin dans un cimetière. Des ombres se détachent sur les pierres tombales, le portail s’ouvre en grinçant sur des fantômes, des citrouilles : « *C’est ça Halloween* ».

On croise des créatures cauchemardesques aux dents pointues et aux yeux rouges tapies sous les lits, une autre aux doigts de serpent tapie sous l’escalier, des cercueils s’ouvrant sur des vampires, un Culbutto, un chat noir, un loup-garou, des sorcières sur leur balai volant, des squelettes pendus aux branches d’un arbre effrayant. « *C’est la ville du crime* », apparaît un clown effrayant, une poupée de profil coiffant ses longs cheveux – c’est la seule à ne pas chercher à être effrayante. Des feuilles passent près de son visage, l’ombre d’Oogie Boogie est projetée sur une pleine lune ronde et brillante. L’ombre se transforme en une envolée de chauves-souris, une guillotine, des enfants dégénérés, enfin un épouvantail-fakir qui joue avec du feu défile dans la rue telle une parade menant au bûcher. Les personnages de cette communauté ont un air effrayant et le chantent, « *On fait des bêtises, tout le monde attend la prochaine surprise* ». Leurs numéros sont chantés et esquissés à la manière d’une comédie musicale. Cette séquence situe le lieu, l’univers et l’iconographie du film. L’épouvantail enflammé saute dans une fontaine d’où émerge Jack O’Lantern filmé en contre-plongée, dans une posture rappelant *La Naissance de Vénus* de Sandro Botticelli. Jack est le héros du film. Tout le monde applaudit, la caméra effectue un travelling arrière pour revenir en plan large, avec une légère plongée. Les personnages sont gris, ternes, l’architecture biscornue de la ville dégage une atmosphère lugubre malgré quelques accents colorés de lumière rouge ou verte. Un travelling arrière conclut cette première incursion dans l’univers d’Halloween.

Séquence 3 | Mise en place des dynamiques au sein d'Halloween

03.45 – 05.23

Tout le village se félicite d'avoir si bien fêté Halloween, le maire souhaite un Joyeux Halloween à ses concitoyens. Jack enchérit d'un « *Bravo, vous êtes effroyables* ». Le ton enjoué de la scène et les motifs cauchemardesques offrent un fort contraste. Le maire salue les idées de génie de Jack sans que rien ne serait possible (« *Tu m'as ensorcelé, je suis sous le charme* »). Jack est un grand échalas en costume noir, il surplombe l'audience.

Sally, une poupée de chiffons rapiécée de toutes parts, regarde Jack à la dérobée. Le Dr Finkelstein, son créateur hydrocéphale en fauteuil roulant, la tire par le bras. Il lui indique qu'elle n'est pas en état de supporter ces émotions fortes : elle est sa créature et c'est lui qui dicte (aimerait dicter) son comportement. Elle résiste de toutes ses forces, en vain. Elle tire sur le fil rattachant son bras au reste de son corps et s'enfuit, sans son bras. Le docteur l'appelle d'un fort peu aimable « *Reviens ici tout de suite, sale idiot* ». Le bras de Sally qu'il tient dans la main le frappe sur le haut du crâne. Plan serré sur Jack, que plein de bras cherchent à attraper, telle une rock star à la sortie d'un concert. Il recule en remerciant, courbé en deux, visiblement mal à l'aise. La voix du maire en hors-champ annonce la remise de trophées sur la place du village. Jack en profite pour s'échapper. À 04.48, le thème musical reprend, tandis que Jack reprend son souffle adossé à un mur de briques. Il s'éloigne, les épaules rentrées, le regard baissé, passe devant un trio de musiciens de rue qui le félicite : « *Bien joué, vieux sac d'os* ». Jack souffle et ses épaules s'affaissent, il marmonne « *Comme l'année précédente et l'année précédente...* » Il semble lassé de jouer la même partition depuis toujours et pénètre dans le cimetière.

Séquence 4 | La plainte de Jack

05.24 – 09.11

Cette séquence est un montage alterné entre Jack qui chante sa profonde angoisse et Sally qui l'observe et lui répond dans un murmure.

Sally s'est réfugiée dans le cimetière, adossée contre une pierre tombale. Elle entend Jack arriver, se lève et se cache précipitamment. Elle l'observe. Plan en contre-plongée de Jack dominant le cimetière : il est le maître des lieux. Il s'arrête, pose sa main sur son menton, absorbé dans ses pensées. Il regarde la lune dans le ciel. Il passe devant la pierre tombale cachant Sally, son ombre le suit, fantomatique. La caméra endosse le point de vue de Sally, cachée dans l'ombre, et du spectateur qui observe la scène à la dérobée. Jack passe devant la niche tombale de son chien Zéro et l'appelle d'un claquement de doigts (un bruit d'osselets). Zéro est un fantôme de chien au nez rouge. Jack s'adosse à une statue représentant une créature maléfique, ses bras longs et fins dessinent des angles pointus là où Sally est ronde et moelleuse avec son corps de poupée de chiffon. Sur un ton dynamique, Jack chante son mal-être en se mettant en scène, il pose et tourne autour des pierres tombales : « *Sans le moindre effort je m'amuse à jouer au fantôme* ». C'est le premier numéro chanté et dansé de Jack. « *Jour après jour c'est la même déprime, je n'éprouve plus rien en commettant des crimes... Et moi, Jack, l'épouvantail, j'avoue me lasser de la même bataille...* » Plan en plongée sur Sally qui comprend qu'elle entend les confessions de Jack, malgré elle. Jack grimpe en haut de la colline, au plus près de la lune, la caméra fait un panoramique : « *Dans mon vieux corps il règne aujourd'hui une bien étrange mélancolie...* » Plan en plongée sur Sally qui se rapproche, l'air peiné : « *Pour moi la vie n'est qu'un long sanglot, mon cœur éclate, la mort est mon lot* ». Sally le suit à travers le cimetière tandis qu'il chante « *Je suis marié à la peur et à la terreur* ». Jack prend son crâne dans sa main dans un geste théâtral

faisant référence à la tirade d'*Hamlet* de Shakespeare, être ou ne pas être. Jack ne sait plus lui-même ce qu'il doit être, au-delà de son rôle de roi des citrouilles. Il continue, « *Je ne veux plus de ma couronne, comment pourraient-ils comprendre, s'ils savaient seulement comment j'aimerais la rendre* ». Plan sur Sally qui le dévisage toujours de loin. Ce montage alterné indique que Jack et Sally sont liés par ce même désir d'indépendance, cette envie de ne plus être ce que l'on attend d'eux – le roi des citrouilles ou une créature comme un pantin. Ils veulent *vivre*. Le bout de la colline, en forme de spirale, se déplie au passage de Jack. Il redescend parmi les pierres tombales, s'éloigne de la lumière de la lune, s'enfonce à nouveau dans l'obscurité et termine la chanson, épaules et tête courbées, sur son « *désespoir* ». Sally sort de sa cachette, elle regarde la Lune et s'exclame « *Jack, sache que je te comprends* ». Elle ramasse une poignée de feuilles mortes de Belladone.

Séquence 5 | Dans l'antre du Dr Finkelstein

09.12 – 10.40

Raccord mouvement : la main de Sally jette les plantes dans une jarre étiquetée « *Deadly Night Shade* », qu'elle s'empresse de ranger dans une armoire en entendant le fauteuil du Dr Finkelstein arriver. La musique commence alors que nous ne le voyons pas encore. Plan de Sally de dos, à gauche près de l'armoire, avec le Dr Finkelstein arrivant par droite, du fond de la pièce. La rampe de l'escalier en pierres qui crée une diagonale entre eux et les ombres projetées sur les murs rappellent le style des films expressionnistes allemands. Sally est de retour dans sa prison, le Dr Finkelstein lui rend son bras. Il lui éclaire le passage et elle le précède pour se rendre dans le laboratoire. Travelling de droite à gauche de l'intérieur du laboratoire, dévoilant les fioles et les expériences en cours. Sally est sur une table d'opération, attachée telle la créature de Frankenstein. Le Dr Finkelstein lui fait la leçon. Un gros plan les réunit à l'écran : elle est allongée, légèrement en contre-plongée à cause de la table et lui de profil lui crie : « *Tu es à moi, tu es ma chose, le fruit de mes doigts délicats* ». « *Vous n'avez qu'à créer d'autres choses* », lui suggère-t-elle de sa voix douce mais ferme, avant d'exprimer le fond de sa pensée : « *Je ne veux pas être patiente* ».

Plan sur Jack qui joue avec Zéro et s'éloigne encore de la ville. Il lance un os à son chien et s'enfonce dans la forêt.

Séquence 6 | Où est passé Jack ?

10.41 – 11.49

Au petit matin à Halloween-Town, des teintes brunes colorent la ville. Le maire arrive chez Jack en chantonnant le thème musical *C'est ça Halloween*. Il pousse le portail, monte les escaliers du perron, sonne à la porte. Le bruit de la sonnette est un cri de femme horrifiée – nous sommes bien au royaume de la peur. Personne ne répond. Plan fixe, en plongée sur la perspective des escaliers et du portail de la maison de Jack. On découvre le visage à deux faces du maire : son visage passe de la face souriante à la face angoissante. Cette fois, il frappe à la porte. Sa face joyeuse dit qu'il apporte les plans du prochain Halloween, sa face angoissée geint et lève les bras au ciel.

Contrechamp : la caméra en contre-plongée derrière l'épaule du maire appelant Jack avec son mégaphone nous situe du point de vue du maire : où peut bien être passé Jack ? On repasse à la valeur de cadre précédente. Le maire tombe dans les escaliers et termine sa chute au pied du portail. Un gros plan nous montre une suite de lignes inclinées (les barreaux du portail ne sont pas très parallèles ni très verticaux). Nos repères sont brouillés, il va falloir changer notre angle de vue pour ajuster notre compréhension. Le trio de musiciens de la veille informe que Jack est absent, il a dû dormir à la belle étoile.

Séquence 7 | Quelle porte ouvrir ?

11.50 – 13.16

Au centre d'arbres hauts et longs, un soleil brille comme une citrouille au sourire accidenté. La lumière est jaune, les ombres portées des arbres très nettes : Jack est encore en train de marcher dans la forêt, Zéro sur ses pas. Il avance avec peine, la tête entre les mains. Les deux compagnons se sont perdus. Fatigué, Jack bâille puis sourit et déclare « *Nous sommes en pays inconnu* ». Nappe de musique. Zéro s'immobilise, sa queue ectoplasmique volant au vent, et aboie. Qu'a-t-il vu ? Plan moyen sur Jack qui arrive à l'emplacement des arbres que l'on a vus dans le générique. Il se demande « *Mais qu'est-ce que ça veut dire ?* » Les rayons du soleil passent à travers les branches nues des arbres secs. S'ensuivent un panoramique gauche/droite, en vue subjective sur un cœur, un trèfle à quatre feuilles, puis un panoramique droite/gauche sur un œuf de Pâques, une dinde de Thanksgiving. Jack est à nouveau très expressif : son sourcil gauche est levé (en réalité c'est son globe oculaire vide qui est agrandi), il tourne la tête, pousse un « *Oh !* » d'étonnement. Champ : plan frontal de l'arbre orné du sapin de Noël. Contrechamp : la mine réjouie de Jack en découvrant l'arbre et sa porte. Les premières notes de cuivres du thème *Que vois-je ?* s'élèvent.

La musique s'élève, avec un gros plan fixe sur la tête de Jack qui s'approche de l'arbre. Contrechamp en vue subjective sur la porte, accompagnée d'un léger travelling avant. Gros plan sur Jack encore plus près. Contrechamp : gros plan sur son reflet dans la poignée de porte (une boule de Noël). Il ouvre la porte, une forme de sapin se découpe dans le tronc. Il fait tout noir derrière à l'intérieur du tronc. Plan en contre-plongée depuis l'intérieur de l'arbre : nous sommes en avance sur Jack, à l'endroit où il va tomber dans quelques secondes. Jack se penche. Retour en plan moyen à l'extérieur. Jack se détourne de l'arbre, hausse les épaules devant Zéro en signe d'incompréhension. Des flocons s'échappent de l'arbre ouvert tandis que des clochettes tintinnabulent : Jack est aspiré à l'intérieur de l'arbre par une force puissante, il tente de s'accrocher en vain et tombe, tel Alice dans le terrier du Lapin blanc. La porte claque au nez de Zéro qui aboie. Jack tombe dans une grande spirale noire et blanche parsemée de flocons de neige, dans un bruit de clochettes. La rondeur de la spirale contraste avec les grands membres maigres de Jack dont le cri se transforme en lointain écho. Grand flash blanc qui contamine toute l'image.

Séquence 8 | La découverte de Christmas-Town

13.17 – 16.11

Jack atterrit sur un tas de neige blanche, dans la montagne. Derrière lui, des étoiles brillent dans le ciel. Travelling avant sur son visage, qui s'ouvre dans un immense sourire. Contrechamp en vue subjective : à ses pieds, en bas de la pente enneigée se trouve un village qui clignote de mille guirlandes, du rouge, du bleu, du vert. Un léger travelling avant accompagné d'une vue en plongée nous engage, telle une luge en haut d'une pente. Les premières notes de la chanson *Que vois-je ?* retentissent. Plan moyen sur Jack, à quatre pattes dans la neige, en appui pour regarder en bas de la vallée. Il prend une poignée de neige dans sa main gauche, la porte à sa bouche pour la goûter et sourit. Gros plan plus bas sur un train, dont les wagons sont des maisons de pain d'épices, qui traverse le village. La main appuyée au-dessus des yeux, il observe des lutins patiner sur la glace autour d'un immense sapin vert décoré de guirlandes et de boules. Déséquilibré par sa posture penchée en avant, il glisse dans la neige jusqu'au village et atterrit dans un monticule blanc. Il se relève de la même manière que dans la scène de la fontaine au début du film. Cette fois, en revanche, il n'est pas figé dans une posture théâtrale mais il écarte les bras et s'agit d'excitation. Même plan, mais énergie différente. Jack n'en croit pas ses yeux, il s'interroge en chantant : « *Que vois-je ? Des flocons blancs dans l'air.* » Il examine un flocon de près, percute

un bonhomme de neige qu'il n'avait pas vu. « *Que vois-je ? Je suis sûrement malade.* » Il emprunte le nez et le chapeau du bonhomme de neige. Des lutins chantent avec leurs partitions. Sur les toits, la neige épaisse brille. Jack s'est caché sous plusieurs couches de neige, sculpté comme un bonhomme. Le motif rayé rouge et blanc, rappelant les *candy cane* américains qui ornent les sapins à Noël, est partout dans les éléments du décor. Avec son parapluie vert, il danse autour d'un réverbère rouge et blanc dans ce que l'on pourrait qualifier d'une scène *Chantons sous la neige*. Jack constate que « *la vie remplace la mort* ». Il regarde à travers le hublot d'une porte et voit des lutins s'embrasser sous le gui. Plan depuis l'intérieur de la maison : nous découvrons le foyer, le papier peint au motif de houx, la cheminée rougeoyante, les enfants assis sur les genoux de leur grand-mère qui leur lit une histoire. L'atmosphère est conviviale, chaleureuse, familiale, douce. Elle révèle d'énormes contrastes avec l'ambiance d'Halloween-Town. Un plan large montre Jack qui observe derrière la vitre : il sera bientôt un scientifique qui tentera de percer le mystère de Noël à travers l'objectif de son microscope. Jack essuie la buée sur la vitre et nous observons à travers ses yeux un couple de lutins s'activant autour d'un sapin pour le décorer. Jack a retrouvé de sa superbe, de son élan, il s'élanche le corps tendu vers l'avant – là où il avançait en traînant les pieds dans les séquences précédentes. Il saute de toit en toit. Un nouveau sentiment a fait son apparition : « *C'est la joie... c'est un merveilleux voyage* ». Un plan sur une famille de lutins endormis sous d'énormes édredons en patchwork. Jack entre par la fenêtre de la chambre et s'étonne : « *Il n'y a rien sous le lit* ». Il se demande où sont les fantômes, les sorcières qui sèment la peur. Son ombre le précède à l'image, faisant le lien avec son univers d'Halloween-Town et une référence à Nosferatu le vampire aux grandes mains griffues (film phare du mouvement expressionniste). Jack détaille les différences entre les deux mondes. Il passe près de l'usine où sont fabriqués les jouets et s'arrête observer, en ombres les lutins s'affairent. « *On dirait que la paix règne sur terre.* » Tous ses sens sont en éveil, même l'odeur des gâteaux « *est absolument fantastique* ». Près d'un carrousel, « *la fête m'entraîne dans sa grande farandole* », il saute sur la locomotive du train. Il n'y aura pas de retour en arrière possible : « *ma vie vient de prendre un nouveau visage, je veux tout voir et tout savoir* ». Il s'écrie « *Mais où suis-je ?* » et se cogne dans un grand panneau indiquant Christmas-Town (contre-plongée très verticale avec plan subjectif). Un bruit l'interpelle en hors-champ, panoramique dans la direction du son : la porte d'entrée de la grande usine de briques rouge s'ouvre, l'ombre d'un bonhomme tout rond se découpe sur la neige. On entend son rire étouffé « *oh oh oh* ». Contrechamp : plan serré sur Jack, accroché à la pancarte de la ville, la tête penchée. Il lève un sourcil interrogateur. Cette fois, l'ombre qui est apparue n'est pas menaçante : c'est très intrigant.

Séquence 9 | Pendant ce temps à Halloween-Town

16.12 – 19.28

À Halloween-Town, tout est gris. Cette séquence crée un contraste visuel et thématique fort avec la précédente. Tout le monde se demande où est Jack, les cordes du violon sont stressantes. Le maire – dont le visage est du côté effrayant – appelle d'un cri de détresse « *Nous devons retrouver Jack !* » Le léger décadre du plan continue de connoter le déséquilibre au sein de la communauté depuis le départ de Jack.

C'est la panique : il ne reste que 364 jours avant le prochain Halloween. Les habitants font les comptes de leurs recherches : toutes les pierres tombales ont été fouillées, toutes les citrouilles ont été piétinées. Jack reste introuvable. Le maire fait sonner l'alarme. Une momie fait tourner la queue d'une statue de chat, dont le miaulement est justement l'alarme. Raccord son : travelling avant vers la demeure du Dr Finkelstein. Plan large de l'intérieur de la cellule de Sally, qui regarde par la fenêtre. Cuillère en bois dans une main, elle récupère la jarre dissimulée dans l'armoire et prépare une soupe avec les feuilles de Belladone. Un nuage de fumée s'élève du chaudron, sous la forme d'un crâne de squelette. Elle ajoute de l'haleine de crapaud, qui dissimule

n'importe quelle odeur. C'est un crapaud qui souffle son haleine putride sur la soupe. L'odeur amère fait tourner la tête de Sally, la caméra est contaminée par son déséquilibre et vacille à son tour. Le Dr Finkelstein réclame sa soupe. Elle y ajoute du concentré de verrues de varan et sourit enfin. Montage alterné : le Dr Finkelstein observe des radiographies de mains, ouvre son crâne et se gratte le cerveau, signe qu'il est en pleine réflexion. Sally cherche à nouveau à l'empoisonner et celui-ci se méfie à cause de l'haleine de crapaud. Il lui demande de goûter la soupe en lui faisant du chantage, « *moi le saint homme à qui tu dois la vie* ». Le plan serré sur les deux personnages est plus décadré encore que précédemment, le bol de soupe pourrait glisser de la table. Un gros plan nous révèle que la cuillère de Sally est percée de trous à travers lesquels la soupe s'écoule, elle parvient donc à faire semblant de goûter la soupe sans l'avalier. Lui se jette sur son bol qu'il avale à grand bruit.

Montage alterné : plongée sur le maire, allongé, qui se morfond. On entend des aboiements au loin, le maire retrouve son visage souriant, tel un automate. Zéro arrive, suivi de Jack sur un véhicule vert à moteur qui tire une remorque pleine de jouets. Jack demande qu'on convoque tous les habitants immédiatement, il a des choses fabuleuses à leur dire et à partager.

Séquence 10 | Réunion au sommet

19.29 – 23.03

Séquence en continuité de la précédente. La cloche sonne l'appel pour la réunion au sommet. Le maire bat le rappel à travers la ville. Sally laisse le Dr Finkelstein endormi afin de rejoindre le conciliabule. Devant la mairie, un quartier de lune brille. Jack s'avance vers le pupitre et demande à l'audience de s'asseoir. Un projecteur est braqué sur lui : il va leur dire tout ce qu'il sait sur Christmas-Town, en chantant. « *On y trouve plein d'objets curieux, incroyables et imprévisibles* », « *C'est un monde unique, absolument fantastique, impossible à décrire, le plus improbable des rêves* ». Il ne peut se taire, ce serait égoïste. Jack ouvre le rideau de la scène sur un sapin chétif quoique décoré, sous les yeux ébahis et les cris de surprise. Il explique ce qu'est « *un présent* », une boîte enveloppée de papier rouge et rehaussée d'une petite boucle, mais que contient-elle ? Son exposé tombe à plat : la chaussette géante qui va contenir des jouets ou des paquets de bonbons, peut-elle contenir un pied coupé ? Les habitants ne comprennent pas que ces objets ne soient pas mortels.

Le clou du spectacle, c'est l'empereur de cette ville heureuse, un terrible roi à la voix majestueuse, ce tyran intrépide au gros nez rouge et humide : le Perce-Oreilles qui porte sa grotte avec lui. Sally est à nouveau en retrait, l'air sceptique. Les habitants rassemblés sur des bancs sont suspendus aux lèvres de Jack, qui leur parle du père Noël. Plan en contre-plongée sur Jack, qui s'approche de toute sa hauteur des habitants dans la fosse, éclairé d'une lumière rouge inquiétante : « *Ce Perce-Oreilles est un monstre* ». On applaudit son numéro musical. Un plan large avec une grande profondeur de champ montre la scène où se trouve Jack, lumineuse, et le reste de la salle, lugubre : deux mondes s'entrechoquent. Jack soupire, ils n'ont rien compris au merveilleux sortilège d'un bonhomme de neige, mais au moins ils l'ont écouté.

Séquence 11 | Étude scientifique du phénomène de Noël

23.04 – 28.58

Cette séquence offre un nouveau montage alterné entre la maison de Jack qui s'affaire et la cellule dans laquelle Sally est captive.

Plan sur la bâtisse de Jack, éclairée par le croissant de lune. Un travelling avant ascendant nous accompagne dans la tour la plus haute. Jack est au lit devant sa cheminée allumée, avec un bonnet sur la tête, la couverture remontée jusqu'aux oreilles, en train de compiler tout un tas de livres. On entend le feu qui crépite dans l'âtre. Un travelling avant nous rapproche de lui. Il a installé un sapin et des guirlandes lumineuses, Zéro est endormi sereinement au pied du sapin. Il se demande en souriant : « *il y a sûrement une façon logique d'expliquer cette fête bizarre* » et ouvre un ouvrage de méthodes scientifiques.

Ellipse temporelle, plan sur la maison du Dr Finkelstein, de jour. Nous sommes le lendemain matin, le savant fou qui a encore mal au crâne depuis son empoisonnement de la veille enferme Sally dans une cellule. On sonne à la porte, un plan en plongée dévoile Jack qui ouvre la porte. Sally dans sa cellule sourit en l'entendant. Contrechamp de l'avant-dernier plan : une plongée depuis le sol de l'entrée pointe vers le haut de la bâtisse, le décor est vertigineux, mélange de rondeurs et de lignes brisées, à nouveau comme un décor expressionniste. Jack grimpe les escaliers, il a l'intention de faire une série d'expériences et a besoin d'emprunter du matériel. Jack et le Dr Finkelstein, qui déclare que la curiosité est un vilain défaut, vont dans le laboratoire.

Dans la tour de Jack, Zéro dort encore dans son panier. On entend Jack rentrer en hors-champ, puis on le voit monter chez lui, ouvrir sa mallette remplie de fioles vides, d'une loupe et d'un microscope. Il installe son matériel. Il prélève une baie de houx pour l'observer mais l'écrase sous la lentille du microscope, tente de découper un flocon dans une feuille de papier, dissèque un ours en peluche mais c'est toujours à un résultat macabre qu'il parvient.

Travelling arrière depuis la cellule de Sally qui a vue sur la maison de Jack : pendant ce temps, elle aussi fait des expériences. Elle prépare un panier à pique-nique qu'elle dépose habilement, à l'aide d'une corde, au pied de la tour du Dr Finkelstein. Elle se jette par la fenêtre (plan en contre-plongée depuis le sol : la caméra se trouve là où Sally va tomber). Une plongée verticale la montre ensuite entièrement disloquée au sol, puis un travelling s'approche de son visage. Ses yeux s'ouvrent, Sally est vivante. Elle recoud ses membres à son corps un à un, range l'aiguille derrière son oreille et part chez Jack. Le trio de musiciens est là, jouant pour accompagner sa balade. Plan depuis l'intérieur de la cellule de Sally, la porte s'ouvre sur le Dr Finkelstein qui découvre que cette dernière s'est encore enfuie. Il s'énerve.

Dans sa chambre, Jack rédige une série d'équations sur son tableau noir. Par la fenêtre, il découvre Sally qui lui a fait monter le panier plein de victuailles. Mais Sally disparaît. Comme à son habitude, elle se cache derrière le muret du cimetière, cueille une fleur – en fait un chardon sec et noirci – qu'elle effeuille amoureuxment d'un geste romantique. La fleur se transforme en sapin enguirlandé qui s'enflamme : à sa réaction, bouche bée, et au ton musical, on comprend que la situation prend une tournure inquiétante.

Séquence 12 | L'obsession de Jack

28.59 – 33.40

Le jour se lève sur Halloween-Town, un squelette de coq chante. Sally s'est endormie contre le muret, autour d'elle le quatuor de vampires chante *Mais que devient Jack ?* Les habitants chantent à leur tour leur inquiétude pour lui, Sally est préoccupée également. Elle regarde en direction de chez lui, d'un air contrit. Dans sa tour, Jack fait les cent pas et chante son désarroi face au mystère de Noël, « *Noël approche et j'en perds le nord* ». « *Je veux comprendre, je veux comprendre* ». Assis sur sa chaise, il fait un tour de la pièce, en vue subjective. Il raconte en filigrane qu'il ne connaît Noël qu'en théorie – scientifiquement. « *Derrière ce bric-à-brac se cache un secret démoniaque* ». Il réexamine tous les accessoires qu'il a rapportés de Christmas-

Town. Il examine un portrait de lui, que lui tend Zéro. Une image de lui en costume de Santa, cadeau à la main, se surimpressionne. Eureka : il va se réapproprier Noël. De joie, il entame une danse en duo avec le sapin qui trône chez lui – à la manière des duos de danseurs de comédies musicales hollywoodiennes tels que Fred Astaire et Ginger Rogers. La tension monte, comme une prédiction funeste : il déshabille le sapin de sa guirlande lumineuse pour en revêtir la chaise électrique qui trône chez lui. Le plan est décadré, la situation bascule. Jack est aveuglé par sa quête autour de Noël : il allume la guirlande qui crépite, tel Frankenstein donnant vie à sa créature en captant l'électricité de l'orage. Jack va assembler une fête à partir d'éléments disparates, il est devenu le Dr Frankenstein. Il ouvre grand sa fenêtre pour crier sa décision au village, derrière la grille du portail, tous les habitants rassemblés l'acclament – tous sauf Sally qui se mord les lèvres dans un geste sceptique voire tourmenté.

Les villageois sont de nouveau réunis, faisant la queue pour entrer dans la mairie. Sally entend le fauteuil du Dr Finkelstein et part se cacher. C'est l'effervescence. À l'intérieur du bâtiment, Jack sollicite les habitants pour améliorer les jouets. Il demande au Dr Finkelstein de l'aide pour créer les rennes du traîneau. Arrivent trois garnements masqués, qui attaquent le maire avec leurs lance-pierres. Il s'agit d'Am, Stram et Gram, la bande d'Oogie Boogie. Ils sont malicieux et maléfiques à la fois, menteurs aussi. Jack leur donne une mission secrète, qu'il leur chuchote à l'oreille. Nous n'entendons pas de quoi il s'agit, le maire non plus. Jack leur demande de laisser Oogie Boogie en dehors de ça, ce à quoi ils répondent positivement, tout en croisant les doigts dans leur dos : ils viennent de lui mentir.

Séquence 13 | Kidnapper le Perce-Oreilles

33.41 – 36.39

Les trois garnements repartent loin de la ville, ils chantent *Kidnapper le Perce-Oreilles*. Ils entrent dans une cage-ascenseur, échafaudent un plan pour kidnapper ensemble le Perce-Oreilles. En bas de cette bâtisse biscornue, l'ombre d'Oogie Boogie glisse le long des murs en rigolant, c'est le roi des cauchemars. Ils sont à son service et en sont vraiment fiers. Ils vont envoyer un cadeau au Perce-Oreilles, qui sera comme un Cheval de Troie. Lorsqu'il ouvrira la boîte, les trois garnements se jetteront sur lui. Ils préparent leurs accessoires et munitions pour leur mission, attrapent menottes, piège à loup, fiole de produit toxique. Ils montent dans une baignoire dont les pieds bougent et partent pour Christmas-Town.

Dans sa tanière, Oogie Boogie susurre « le Perce-Oreilles », on ne voit toujours que son ombre projetée. Les dés sont jetés, littéralement, à l'image : un gros plan sur les dés rouges dévoile un serpent qui s'y loge, autre présage funeste.

Séquence 14 | Jingle Bells

36.40 – 39.09

Jack souhaite faire interpréter le chant de Noël *Jingle Bells* au trio de musiciens, pour lesquels il joue les premières notes enjouées sur une série de clochettes. L'interprétation qu'en fait ensuite le trio est lugubre mais Jack croit qu'avec un peu d'entraînement, le résultat sera remarquable. Quand vient son tour, Sally fait part à Jack de son horrible vision (la fleur partie en fumée) et de son pressentiment que cette aventure tourne mal. Mais Jack ne l'entend pas, aveuglé par son propre enthousiasme. Il souhaite qu'elle lui couse son costume de Perce-Oreilles. Elle est une spécialiste de la couture, après tout.

Am, Stram et Gram interrompent Jack en entrant avec fracas dans la mairie, ils ont capturé le Perce-Oreilles. Mais lorsqu'ils ouvrent leur grand sac, c'est le lapin de Pâques, tout rose, qui en sort avec un bruit de ressort. Ils se sont trompés de proie. Le lapin est effrayé par ce qu'il voit. Jack est énervé : ils se sont trompés de porte dans la forêt ! Jack fait une grimace effrayante pour attirer leur attention et leur demande de ramener le lapin chez lui. Dans son laboratoire, le Dr Finkelstein fabrique une nouvelle chose, un nouveau pantin, une nouvelle créature. Son serviteur Igor lui apporte les plans qui serviront à fabriquer les rennes du traîneau – en squelette. Des os sont disposés sur la table de dissection. Ils regardent les plans. Pour remercier Igor, le Dr Finkelstein lui jette une friandise pour chien.

Séquence 15 | La fête approche

39.10 – 42.58

Cette séquence offre un montage alterné entre les villes de Noël et d'Halloween, qui se préparent toutes les deux à célébrer la fête de Noël. Le montage rapproche des gestes identiques dans les deux endroits, mais des tonalités très différentes, l'une joyeuse l'autre macabre, créant tout à la fois un effet comique et une tension quant à l'issue de la situation.

35 jours avant Noël, à Halloween-Town. Un travelling passe à travers la ville et ses habitants affairés, sur l'air de la chanson *La fête approche*. Tout le monde travaille d'arrache-pied, Sally coud le costume de Jack, mais le ton qui entoure Noël semble plus macabre que joyeux. Le canard n'est pas une peluche aux plumes duveteuses mais une créature qui possède des dents pointues. Quelque chose ne tourne pas rond. On casse des jouets en bon état, on prépare de la soupe dans un immense chaudron. Voilà Jack. Il semble enjoué, ivre d'un « *bonheur divin* ». Il passe en revue tous les ateliers de fabrication et félicite à tour de bras. La scène se termine avec un plan sur l'horloge du fronton de la mairie, dont les aiguilles tournent : le compte à rebours est enclenché.

Fondu enchaîné avec un raccord dans l'axe sur l'horloge de Christmas-Town : 11 jours avant Noël. Dans la fabrique de jouets, les lutins cousent, pâtissent. On s'active de tous les côtés. Gros plan sur le feu brûlant dans l'âtre d'un four / raccord sur la lampe éclairée d'Igor chez le Dr Finkelstein. La musique aussi évolue en fonction de la ville présentée à l'écran (de l'orgue à Halloween-Town, des clochettes à Christmas-Town). Le montage créé une continuité visuelle et temporelle forte – et un décalage d'autant plus frappant autour de la conception de l'identité de Noël. Plan large en plongée sur la table de dissection du Dr Finkelstein, qui active une poignée : l'électricité qui crépite va donner vie aux squelettes de rennes. Nouveau raccord (volet ? raccord analogie ?) sur le rouge éclatant du traîneau du Perce-Oreilles. Raccord-mouvement : les lutins garnissent les chaussettes de jouets, un zombie remplit la gueule d'un serpent avec des crânes. Raccord mouvement à nouveau, entre l'énorme sac de cadeaux qu'on déplace dans le traîneau et le cercueil qui servira à Jack pour transporter ses présents. Une chaîne s'est formée, pour passer les cadeaux de bras en bras afin de charger le traîneau. Un ultime plan sur l'horloge de la mairie nous montre le passage du décompte à un jour avant Noël.

Séquence 16 | Tu n'es plus toi-même, Jack

42.59 – 45.39

Dans la maison des Noël, la mère Noël s'affaire dans la cuisine tandis que le Perce-Oreilles, d'abord hors-champ puis visible par un panoramique gauche/droite, fait la liste des enfants gentils et méchants. Un travelling suit la liste déroulée sur le sol jusqu'à la barbe du Perce-Oreilles, dont on découvre le visage au moment où la sonnette retentit. Plan en contre-plongée, placé derrière Am, Stram, Gram : nous sommes témoins de la surprise du Perce-Oreilles lorsqu'il ouvre la porte.

Contrechamp avec vue subjective au moment où les trois garnements jettent leur sac noir sur le Perce-Oreilles pour le kidnapper.

Plan sur Jack, dont la caméra révèle par un léger travelling arrière qu'il s'agit de son reflet dans le miroir. Sally met le point final à son costume. Elle vient confirmer cette image symbolique du dédoublement en avouant : « *Tu n'es plus toi-même, Jack* ». La mise en scène continue par un plan moyen des deux héros à chaque extrémité du cadre, et l'image dans le miroir – brisé – entre eux. Effectivement, l'image que Jack a de lui en Perce-Oreilles est devenue un obstacle à leur communication. Il pense qu'il n'est plus un épouvantail et qu'il se sent beaucoup mieux ainsi. Un léger recadrage dans le plan fait disparaître le reflet de Jack dans le miroir. « *Il manque quelque chose, mais quoi ?* », se demande-t-il en s'approchant du miroir. C'est une phrase clé : Jack n'est pas et ne sera jamais le père Noël.

On devine dans le reflet l'arrivée d'Am, Stram et Gram qui apportent le Perce-Oreilles. Plan large de la place du village où tout le monde est réuni. Le sac s'ouvre sur le Perce-Oreilles qui réclame qu'on le laisse sortir. Les habitants reculent de surprise. Un plan moyen offre le premier face-à-face entre le Perce-Oreilles et Jack. Le premier est rond, avec une barbe dense et des mains minuscules, là où Jack est mince et longiligne, avec une barbe chétive accrochée vainement à ses oreilles et des longs doigts d'araignée. Jack lui serre la main et s'étonne que le vieil homme n'ait pas de griffes. Caméra subjective du Perce-Oreilles observant les habitants amassés autour de lui, le regard troublé, dédoublé avant qu'il ne s'arrête sur Jack. Le squelette le prévient : ils vont s'occuper de Noël et lui pourra enfin prendre des vacances. Le Perce-Oreilles, la barbe pleine de bonbons, s'étonne et pense qu'il s'agit d'un malentendu. Après tout, personne ne lui a demandé son avis ! Jack lui prend son bonnet rouge – c'est cela qui lui manquait, apparemment – et congédie Am, Stram, Gram et le Perce-Oreilles. À l'écart, Sally se désole, « *C'est encore pire que ce que je pensais* ». Soudain, elle a une idée. Am, Stram et Gram emmènent le Perce-Oreilles, toujours dans le grand sac noir, chez Oogie Boogie. Ils ricanent bêtement.

Plan sur la maison du Dr Finkelstein, Sally est de retour dans sa chambre, elle s'empare d'une jarre de jus de brouillard sous une latte du parquet. Elle se faufile en évitant que son créateur ne la voie. Elle le découvre dans son laboratoire, en train de jouer au Dr Frankenstein avec sa nouvelle créature. En contrechamp, un gros plan révèle que la créature momifiée est l'exacte reproduction du Dr Finkelstein, qui ouvre d'ailleurs son crâne pour transférer une moitié de son cerveau dans le crâne de sa chose. Il est absolument fasciné et ne voit pas Sally qui s'enfuit.

Séquence 17 | Le Oogie Boogie Blues

45.40 – 48.33

Am, Stram et Gram transportent le Perce-Oreilles jusque chez Oogie Boogie. Ils le poussent en vain pour le faire passer à travers un tube en acier, mais la silhouette du bonhomme résiste. Ce n'est pas faute de passer à travers les conduits de cheminée ! Il tombe dans l'antre d'Oogie Boogie, la chanson *Le Boogie Blues* démarre. Cette scène filmée en lumière ultraviolette allie des éléments de décor macabres (squelettes, crânes, des instruments de torture luisant dans l'ombre) à une iconographie du casino (roulette russe, dés, bandits manchots...), sur une musique d'inspiration jazz. Tout concourt à rendre compte de l'aspect joueur d'Oogie et de son côté sinistre. La silhouette d'Oogie Boogie apparaît pour la première fois, il est filmé en contre-plongée, ce qui le rend encore plus impressionnant. C'est un gigantesque bonhomme en sac de toile épaisse, dont les yeux et la bouche semblent vides – et donc tout à fait inquiétants. S'il n'apparaissait pas dans le poème original de Tim Burton, Oogie Boogie représente dans le film le cauchemar suprême d'Halloween. Son repaire est le seul bâtiment vraiment menaçant d'Halloween-Town. Oogie torture le Perce-Oreilles dans une mise en scène très théâtrale, le

traitant de « *vieillard arthritique* ». Il entame une danse en duo avec lui, contre son gré puisque ce dernier est menotté, s'exclamant que « *les jeux sont faits* ». Oogie Bogie joue « *les vies à pile ou face* ». L'endroit est une sorte de Las Vegas macabre, tout en néons clignotants et en jeux de hasard – mâtinés de squelette et de vers rampants. À la fin de la chanson, Oogie-Boogie annonce à sa proie « *toi, tu n'es plus rien* », les lumières s'éteignent et l'image retrouve ses teintes grises et tristes. La séquence s'achève sur Am, Stram et Gram qui ont tout entendu et éclatent d'un rire maléfique.

Séquence 18 | La plainte de Sally

48.34 - 52.27

Plan large en plongée sur Halloween-Town, où tout le monde est réuni. Sally avance cachée jusqu'à la fontaine dans laquelle elle déverse le jus de brouillard. Une contre-plongée sur le cercueil qui s'ouvre révèle un Jack grimé en père Noël, avec costume rouge et barbe blanche, rayonnant. Les habitants l'acclament, Sally les rejoint. Le maire fait un discours, sous la blancheur de la pleine lune. Une série de plans courts montre qu'un épais brouillard sort de la fontaine, recouvre les rues et rapidement empêche les habitants de voir le bout de leur nez. Les rennes ne peuvent plus décoller. Jack s'affaisse, dépité. Ses rêves de gloire s'envolent. Un enfant – monstrueux – pleure, Noël avait l'air si bien. Mais Jack se sert du nez rouge de Zéro, qui brille comme un soleil, pour éclairer le cortège et son chemin. En route ! Sally cherche à le retenir mais il n'entend rien à cause des cris de la foule excitée. Il s'envole avec le traîneau, sous les auspices de l'orchestre qui a pris de l'ampleur. La foule se dissémine, le brouillard persiste. Le visage triste, Sally murmure un au revoir à Jack en espérant que sa prémonition soit fausse. Elle passe devant le trio de musiciens en entamant sa chanson, *La Complainte de Sally*, « *Je crois qu'une tragédie m'attend...* » Arrêtée par les grilles du portail du cimetière, dont les barreaux rappellent symboliquement ceux d'une porte de prison, elle continue, « *comment lui avouer comme je l'aime...* » Sally est désormais filmée de dos. Un travelling avant s'approche d'elle, avant qu'un plan rapproché décadré la montre de profil. La situation est à nouveau déséquilibrée. « *Je rêve souvent qu'il m'aime éperdument même si c'est un tourment.* » Sous la lumière blanche de la pleine lune, elle s'approche d'un chat noir qu'elle apprivoise. « *Saura-t-il un jour m'offrir son amour ?* » Sally est très mélancolique.

Séquence 19 | La distribution des cadeaux de Noël

52.28 – 56.27

Jack, surexcité, survole le Monde Réel dans son traîneau. Une vue subjective nous fait survoler la ville éclairée avec lui. Il s'exclame « *Oh ! Oh ! Oh !* », comme le père Noël. Le traîneau atterrit avec fracas sur le toit d'une maison, réveillant au passage un enfant endormi qui se lève en comprenant que le père Noël lui rend visite. Jack saute avec grâce dans la cheminée, son sac rempli de cadeaux sur le dos. Il distribue les jouets, remplit les chaussettes accrochées à la cheminée. Le garçon vient à sa rencontre. Jack lui demande son prénom, ne lui laisse pas le temps de répondre et lui tend un cadeau dont le papier est noir et blanc – pas exactement des couleurs festives. Les parents de l'enfant s'approchent de lui en demandant ce que le père Noël lui a apporté, le garçon répond en leur tendant le contenu du paquet. Il s'agit d'une tête réduite qui les fait sursauter de peur. Jack continue sa course dans le ciel en s'exclamant « *Joyeux Noël !* » Au plan suivant, un policier est assis à son bureau, son visage est caché. Il décroche son téléphone qui sonne, au bout du fil une femme lui hurle qu'elle a été attaquée par des jouets de Noël – c'est la deuxième à appeler ce soir à ce sujet. À Halloween-Town, les habitants sont rassemblés autour du chaudron et suivent avec intérêt les aventures de Jack qui se reflètent à la surface. La distribution des cadeaux continue dans des maisons aux intérieurs chaleureux et colorés. Mais les jouets continuent d'attaquer les gens, les enfants courent se cacher dans leur chambre. L'effet escompté

n'est pas exactement au rendez-vous. Noël vire au cauchemar pour les familles, leurs cris d'effroi déchirent la nuit noire, mais Jack n'y prête pas attention. Un montage rapide montre différentes familles attaquées par les jouets : le rythme du montage augmente avec la terreur sur les visages. Les habitants ferment leurs portes à double tour, leurs fenêtres, ils se barricadent et allument des feux dans les cheminées. C'est une véritable course contre la montre pour empêcher l'horreur de progresser. Au commissariat, le policier a désormais quatre téléphones devant lui, qui sonnent sans arrêt. Tout le monde appelle au secours. Une journaliste prend la parole dans sa cabine radiophonique : « *Un imposteur aurait usurpé l'identité du père Noël* » – les ondes radio se diffusent partout sur la ville.

À Halloween-Town, les habitants continuent de suivre les aventures de Jack et s'esclaffent en entendant que la fête de Noël a été dénaturée. Tous sauf une, Sally bien sûr. Elle se penche au-dessus du chaudron pour mieux entendre les détails. L'armée se mobilise pour arrêter l'imposteur et sauver Noël. Elle s'enfuit en courant à la recherche du Perce-Oreilles afin d'aider Jack. Dans le Monde Réel, une base militaire est mise en action, les projecteurs s'allument, braqués vers le ciel. Jack qui n'a toujours pas compris le danger qui le guette, se réjouit d'être sous les feux des projecteurs. C'est au tour de canons d'être braqués sur le traîneau de Jack, mais ce dernier croit à des feux d'artifice qui féliciteraient d'avoir fait du bon travail. À ce stade, le traîneau de Jack est littéralement un cercueil à ciel ouvert.

Séquence 20 | « Je vais t'apprendre à te moquer de moi

! »

56.28 – 57.15

Dans le tripot d'Oogie Boogie, un gros plan sur un lancer de dés. Le monstre torture toujours le Perce-Oreilles, qu'il surnomme « *l'ancêtre* », en jouant avec lui. Il entend un bruit et se retourne, aperçoit une jambe de Sally qui tente de pénétrer chez lui. Intrigué par cette jambe de femme, il s'approche en ondulant. Il s'agit d'une diversion : les mains de Sally viennent pendant ce temps défaire le nœud de la corde emprisonnant les mains du Perce-Oreilles.

Oogie-Boogie commence à flirter avec la jambe, il ne se doute pas encore qu'aucun corps n'est attaché à ce membre décousu. Lorsqu'il s'en rend compte, il entre dans une colère noire et l'interpelle « *Je vais t'apprendre à te moquer de moi !* » Au même moment, le Perce-Oreilles commence à grimper à l'échelle envoyée par Sally pour sortir de cet endroit monstrueux. Le souffle puissant d'Oogie Boogie fait trembler l'échelle, qui se décroche et emporte le Perce-Oreilles et Sally. Cut.

Séquence 21 | Pauvre Jack

57.16 – 1.01.38

Dans le ciel du Monde Réel, Jack continue de regarder la liste des prénoms d'enfants, s'exclame « *Les petits Harry et Jordan, ils vont avoir une belle surprise* ». On note un trait d'ironie puisque Jack n'est lui-même pas au bout de ses surprises. Alors qu'il passe devant la lune, un boulet de canon touche l'un des rennes puis le traîneau, qui se trouve déséquilibré. Jack comprend enfin qu'il est visé. Un dernier boulet part dans les airs et fait exploser le cortège, qui retombe dans un éclat fracassant.

Raccord mouvement : à Halloween-Town, les habitants ont assisté au massacre dans le reflet du chaudron et hurlent leur désespoir. Le maire enlève son chapeau, aborde sa face tragique, monte

dans sa voiture et traverse la ville en annonçant la triste nouvelle, « *la plus grande tragédie des temps modernes* ». Jack a été réduit en chair à pâté.

Dans le Monde Réel, une voiture de police circule dans les rues pour annoncer l'annulation de Noël et la neutralisation de l'imposteur. Aux fenêtres, sur le parvis des portes, accrochés aux jambes de leurs parents, les enfants pleurent leur désespoir. Dans le cimetière, des débris encore fumants du traîneau et la grande carcasse de Jack accrochée aux bras d'une statue d'ange. Zéro s'approche de lui en couinant de tristesse. Jack se relève avec difficulté, ses vêtements en lambeaux, et entonne *Pauvre Jack*, une véritable élegie : « *tout est ma faute, quelle folie m'aveuglait ? Qu'ai-je fait ? Pauvre de moi* ». La caméra en plongée tourne autour de lui : Jack a joué à être Dieu, un démiurge, et il a été rappelé à l'ordre. La caméra continue de tourner, cette fois à hauteur de la statue, « *tout est ma faute* ». Le ton change à mesure que le cadrage se rapproche en gros plan sur son visage. Jack est en colère : « *Alors qu'au fond j'espérais leur faire plaisir, les fous, je souffre de leur incompréhension... voilà à quoi j'ai droit pour toute récompense...* » Il se relève, fort d'un nouveau regain et certain de sa revanche : « *je m'en balance mais j'ai pris mon pied* ». Au loin, la lune brille derrière un rideau de nuages noirs. « *J'étais vraiment un prince, le roi de la nuit...* » Il saute au pied de la statue, « *c'est une fête qu'ils ne sont pas près d'oublier... mon vieux squelette a retrouvé son âme d'enfant...* » Il arrache le reste de son costume de père Noël, retrouve ses grimaces effrayantes. Jack ressuscitera au prochain Halloween. « *Mettons fin à ce cauchemar avant qu'il soit trop tard* », il s'en va retrouver son royaume et le Perce-Oreilles.

Séquence 22 | Noël est sauvé !

1.01.39 – 1.05.34

Dans l'antre d'Oogie Boogie, Sally est allongée au côté du Perce-Oreilles sur le plateau de l'immense roulette russe et torturée à son tour. Le maire continue sa virée dans la ville pour annoncer la mort de Jack. Ce dernier déboule par une porte dans le cimetière – le passage qui relie Christmas-Town à Halloween-Town. Il court à la rescousse du Perce-Oreilles, Zéro sur ses talons.

Jack entend les cris de Sally à l'entrée du tripot, il descend les rejoindre. Oogie Boogie s'apprête à faire glisser ses deux prisonniers dans un chaudron bouillonnant, il jubile et prend son temps. Jack observe la scène depuis l'extérieur. Tandis que le monstre continue de narguer ses prisonniers, Jack apparaît dans le fond de l'image et se faufile dans l'antre. Le plateau s'incline pour envoyer Sally et le Perce-Oreilles dans le feu, mais lorsqu'il revient à sa position initiale, surprise : c'est Jack qui a pris leur place et manifeste son mécontentement. Jack et Oogie se battent sur la roulette, de vraies épées sortent des cartes à jouer. Jack est accroupi dans une position qui rappelle une araignée, avec ses longues pattes fines. Il s'élance entre les épées avec grâce et agilité. Une énorme scie circulaire s'abat sur lui, Sally et le Perce-Oreilles assistent à toute la scène. C'est le chaos – y compris musicalement. Jack tire un fil du costume d'Oogie Boogie qui se détricote et disparaît. Il était constitué d'insectes grouillants qui tombent dans les flammes de la marmite. Jack vient s'excuser de son comportement auprès du Perce-Oreilles, qui lui fait la morale. Jack doit apprendre à écouter. Le père Noël – qui a retrouvé son véritable nom – assure qu'il a encore le temps de sauver Noël. Il se bouche le nez et s'envole dans une nuée de paillettes.

Sally et Jack se retrouvent tous les deux après le départ du père Noël. Jack demande à Sally comment elle s'est retrouvée là. Un gros plan sur ses mains agitées suggère sa grande nervosité. Il s'agit d'un moment fort de l'histoire, chacun d'eux s'apprête à dévoiler la nature de ses sentiments à l'autre mais ils sont interrompus par l'arrivée d'Am, Stram, Gram et du maire venus les sauver.

Séquence 23 | Jack est là et tout s'illumine

1.05.35 – 1.07.09

Dans le Monde Réel, une journaliste annonce une bonne nouvelle à la radio : on a retrouvé le père Noël, qui sème le bonheur et la joie. Une série de plans très courts le montre retirer les jouets apportés par Jack et les remplacer par de vrais cadeaux festifs, ludiques et colorés. Le père Noël a plus d'un tour dans sa hotte.

Raccord mouvement : le reflet du chaudron à Halloween-Town et, surtout, le retour du héros, Jack, qui débarque au milieu de la nuit, célébré et chanté par tous ses camarades. « *Jack est là et tout s'illumine dans la citadelle d'Halloween* ». La ville est illuminée par les phares de sa voiture et semble recouverte d'une couche lumineuse et colorée. Jack grimpe les marches menant au fronton de la mairie et prononce un discours, il est heureux d'être de retour. Il est interrompu par le père Noël qui passe dans le ciel avec son traîneau et un bruit de clochettes. Il souhaite un joyeux Halloween, des flocons de neige tombent et recouvrent la ville. Jack l'appelle enfin par son véritable nom. S'ensuit une bataille de boules de neige, « *c'est de la poudre d'ange* ». Tout est bien qui finit bien, même pour le Dr Finkelstein qui arrive dans son fauteuil roulant poussé par sa créature, une version féminine de lui. Tous deux semblent amoureux – il a enfin trouvé l'âme sœur. La seule à ne pas être à la fête, c'est Sally, qui s'enfuit encore une fois, sous le regard de Jack.

Séquence 24 | Un amour éternel

1.07.10 - FIN

Fondu enchaîné. Dans le cimetière recouvert de neige, Sally remonte la colline auprès de la lune à mesure qu'un travelling avant s'approche d'elle. Elle effeuille une fleur qu'elle vient de cueillir, le regard mélancolique. Plan en contre-plongée avec vue subjective : Jack la rejoint et lui chante une sérénade, il aimerait lui prendre la main et l'entraîner vers les étoiles. Ils chantent à l'unisson, à mesure que Jack rejoint Sally en haut de la colline. Il est question de « *la lumière d'un amour éternel* ». Ils se serrent dans les bras et s'embrassent sous le regard de Zéro. La caméra opère un travelling arrière, comme pour leur laisser de l'intimité, avant de s'élever dans les airs, dans un dernier mouvement ample et gracieux. Au cœur de la nuit noire, une étoile brille.

ANALYSE DE SÉQUENCE

Séquence 8

Séquence 1 | 13.17 – 16.11

La séquence analysée est celle de **Jack découvrant la ville de Noël**, après y avoir été emporté par un tourbillon de flocons (séquence n° 8). Il a erré toute la nuit dans la forêt après la soirée d'Halloween. Jack est au plus mal : il cherche un nouveau sens à sa vie qui se répète inlassablement et ne lui convient pas. Il se sent seul et pas écouté par les gens d'Halloween-Town.

La séquence comporte 35 plans, alternant plans moyens et plans larges, gros plans sur Jack émerveillé et vues subjectives.

Elle est constituée d'un sous-ensemble de six scènes :

- 1) Jack tombe dans Christmas-Town et joue avec le bonhomme de neige ;
- 2) Jack observe des scènes de la vie quotidienne à l'intérieur d'une maison ;
- 3) la visite d'une seconde maison endormie ;
- 4) l'usine à jouets ;
- 5) la balade sur le train ;
- 6) et enfin le retour dans la ville avec la première apparition du père Noël.

Liste des plans de la séquence :

Premier plan moyen sur Jack, étourdi par sa chute après avoir atterri dans la neige, suivi d'un travelling avant sur son visage (1). En contrechamp, un travelling avant accompagne la découverte du village dans le regard de Jack. Deux plans subjectifs sur le train qui passe en sifflant (4), puis des lutins qui patinent (5). Jack, tendu vers l'avant, est déséquilibré (6) et glisse du haut de sa montagne de neige jusqu'au pied du village. Jack termine de glisser et se relève (7). La caméra le suit lorsqu'il émerge du tas de neige ayant arrêté sa chute et termine en contre-plongée sur lui. Gros plan sur Jack examinant un flocon en marchant (8). Il ne voit pas le bonhomme de neige devant lui et le télescope. Un plan large de Jack et du bonhomme de neige lance le début de la partie dansée (9), qui vient graduellement et de manière très naturelle. Gros plan de Jack (10) tournant autour du bonhomme, l'entourant, avant de lui emprunter la carotte qui lui sert de nez et son chapeau vert. Plan moyen sur un chœur de lutins (12), Jack s'est glissé dans la neige qui formait le bonhomme comme dans un costume, il se fond dans le décor. Un plan large avec un pantin en forme d'ours polaire transportant trois lutins passe dans l'autre sens (14). La caméra suit l'ours en travelling latéral gauche/droite. Jack sautille à la suite de l'ours, saute franchement avant de s'extraire de son costume de neige. Plan large sur des lutins jouant dans la neige (15), décidément c'est la joie. Un panoramique s'élève pour montrer Jack, accroupi en haut d'un réverbère comme depuis un poste d'observation, un parapluie vert à la main. Un travelling continue sur Jack qui descend du réverbère telle une araignée, avec ses jambes fines. Il attrape une guirlande lumineuse suspendue avec la poignée de son parapluie, s'exclame « j'en vois de toutes les couleurs ». Gros plan, de profil et en plan rapproché (16), Jack examine les ampoules colorées vertes, jaunes, bleues, rouges, dont deux d'entre elles se placent devant ses orbites creuses.

Un plan large (17), il lâche la guirlande et s'adosse au mur d'une chaumière. Travelling avant sur son visage, puis Jack tourne la tête pour regarder par le hublot de la porte à côté de lui, le

travelling continue jusqu'à hauteur de ses yeux. À l'intérieur, deux lutins s'embrassent sous le gui. Alternance de gros plans sur le visage de Jack et de vues subjectives où nous découvrons avec lui le monde de Noël. Contrechamp depuis la maison sur Jack à travers le hublot (18), sa tête ronde s'inscrivant dans la rondeur des motifs de la porte. Jack bouge, son geste lance un travelling arrière et latéral gauche/droite qui vient se terminer au cœur du foyer, où une grand-mère lutin assise dans un fauteuil raconte une histoire à ses deux petits-enfants lutins. Dans la moitié gauche de l'image, un feu crépite dans l'âtre de la cheminée. « Que vois-je ? » s'exclame Jack plus fort, apparaissant par surprise derrière la fenêtre où se trouvent les lutins. Gros plan sur Jack derrière la fenêtre embuée (19). Un gros plan subjectif en contrechamp (20). Jack essuie la buée sur la vitre pour mieux voir à l'intérieur de la maison. Un travelling avant nous fait entrer dans le salon, où deux jeunes lutins décorent un sapin avec une guirlande qu'ils enroulent autour de l'arbre. La caméra s'arrête, Jack chante « Tiens, tiens, mais qu'est-ce que ça veut dire ? » Plan rapproché sur le lutin habillé en vert qui s'apprête à brancher la guirlande lumineuse (21). Plan large à l'extérieur de la maison (22), Jack découvre l'illumination du sapin, il se retourne, se lève et la caméra le suit en travelling aérien tandis qu'il escalade les façades et les toits voisins.

Plan fixe de Jack sautant par-dessus le toit (23), avec des gestes souples de danseur. Un léger travelling suit Jack s'asseyant dans l'encadrure d'une fenêtre. Il porte les deux mains sur son cœur en prononçant « C'est la joie ». Il a besoin d'un temps pour se remettre de ses émotions. Plan large depuis la chambre de lutins endormis (24), Jack apparaît à la fenêtre. La lune brille au fond de l'image. Jack ouvre la fenêtre à guillotine d'une main et se faufile dans la chambre. Il soulève le bas d'une couverture au pied du lit. Plan serré depuis sous le lit (25) : « Il n'y a rien sous le lit ». Plan moyen sur un lit avec trois lutins endormis (26), Jack se demande encore « Où sont les fantômes, les sorcières ? » Son ombre le précède sur le mur tandis qu'il s'approche du lit à pas feutrés pour ne pas réveiller les lutins. Gros plan avec raccord dans l'axe sur Jack (27), penché sur les lutins endormis. Il soulève ses longs doigts et mime avec ses mains le mouvement d'un enfant que l'on bercerait. Sa voix s'est d'ailleurs radoucie. Il se penche et câline un lutin endormi, mais son attention est attirée ailleurs, hors-champ. « Que vois-je ? », se demande-t-il avant de sortir du cadre. Le lutin se réveille en sursaut, le visage figé dans une expression apeurée.

Plan large sur la façade de l'usine à jouets (28). Jack et son ombre sont filmés en contre-plongée, ils glissent le long des fenêtres, progressant sur la corniche[1]. Jack se rapproche encore, Noël a réveillé sa curiosité. La caméra le suit dans un mouvement de travelling aérien. Jack se faufile pour ne pas être vu. En écho, l'ombre des lutins qui s'activent derrière les rideaux. Jack se faufile en chantant, ouvre les bras en signe de ravissement (« On dirait que la paix règne sur terre »). Jack utilise son parapluie pour descendre en rappel sur une guirlande de branches lumineuses (29). Il s'arrête devant une fenêtre ouverte sur un étal de pâtisseries, brioches et tartes – le chant ralentit à nouveau au rythme de ses gestes. Il lâche le parapluie et tombe.

La caméra au sol attrape Jack qui atterrit en douceur et avec souplesse sur un manège de chevaux de bois (30). Il marche à contresens sur le carrousel puis se laisse emporter par le mouvement de la machine (« C'est la grande farandole »). Il saute du manège en marche, vers la gauche du cadre. En raccord-mouvement, Jack atterrit sur le train du début de la séquence (31). Plan large sur le décor avant l'entrée du train dans le tunnel (32), l'excitation de Jack continue de monter, « Je veux tout voir, j'veux tout savoir ». Léger panoramique, Jack saute du train et glisse en contrebas sur la neige. Il explore le territoire et a désormais fait le tour de Christmas-Town. Mais quelqu'un manque à l'appel. Jack continue de glisser, avec maîtrise, en laissant la luge terminer sa course. Il revient vers l'entrée de la ville en sautillant, se fend d'un grand jeté en ouvrant grands les bras et se cogne dans un poteau qu'il n'avait pas vu. Il tombe étourdi dans la neige.

Vue subjective depuis le sol (33). L'image est floue, l'objectif de la caméra cherche à faire le point, comme Jack à demi assommé cherche à lire le panneau qui orne le poteau, révélant le nom

de la ville. Contrechamp sur Jack en plan rapproché (34) : il se tapote le menton d'un air curieux, un bruit de train qui siffle en hors-champ le surprend. La caméra bouge rapidement en direction du bruit, dans un panoramique vers la gauche. Plan large sur l'usine, aux contours encadrés d'ampoules allumées. Sur la neige, la découpe en ombre d'une porte qui s'ouvre sur la silhouette d'un bonhomme au ventre rond. Zoom avant. Contrechamp, Jack, caché derrière le panneau, glisse la tête penchée (35).

La renaissance de Jack Skellington

La séquence est construite sur une double dynamique. La mise en scène accompagne l'enthousiasme de Jack pour Noël, que l'on retrouve dans les paroles de sa chanson, dans sa chorégraphie et dans les mouvements de la caméra. Elle ménage par ailleurs la vision de l'antagoniste de Jack, à savoir le père Noël, et la retarde jusqu'au dernier moment. Nous ne verrons de lui que son ombre découpée sur la neige immaculée.

Enfin, la séquence opère une rupture avec le ton horrifique et mélancolique des séquences précédentes. À partir de là, l'envie étreint Jack à nouveau, il retrouve le goût d'explorer, de s'interroger, de partager. Il dépose la tristesse et le poids qui pesaient sur ses épaules pour dévoiler un visage étourdi, émerveillé et curieux.

Tout commence par la découverte de l'endroit où Jack a terminé sa chute. Une main invisible l'a semble-t-il poussé à l'intérieur de l'arbre de Noël, précipitant sa chute. Après avoir rentré les épaules dans le début du film, toute sa posture change sous le coup de sa découverte : il se redresse et se tend vers Noël. Sa seconde chute dans le plan 7 insiste sur l'idée qu'une force qui le dépasse le pousse encore une fois vers Noël. Jack émerge de la neige de la même manière que lors de sa première apparition dans Halloween-Town, où il sortait de la fontaine dans une image évoquant la *Naissance de Vénus*, de Botticelli. Sa rencontre avec Noël est le symbole d'une possible renaissance. Ce monde inconnu est aussi lumineux, douillet, chaleureux qu'Halloween est sinistre et angoissant. Les bâtiments ont des contours doux, des couleurs chaudes, des guirlandes illuminent l'ensemble de la ville. La neige recouvre le sol et les toits d'un voile brillant.

Jack contemple les activités pratiquées l'hiver et à la période de Noël : en extérieur, le patin à glace ou les batailles de boules de neige ; au cœur du foyer, la décoration du sapin ou la lecture d'un conte au coin de la cheminée. Il s'invite aussi dans l'usine à jouets. La mise en scène offre une série d'images d'Épinal extrêmement séduisantes.

D'abord simple observateur, Jack devient rapidement acteur de son expérience. Il prélève les codes visuels de Noël et se les approprié en enfilant le costume du bonhomme de neige (plan 11). D'abord par touches, Jack est contaminé par l'esprit de Noël, comme le suggèrent les ampoules colorées qui se confondent avec ses orbites creuses (plan 16). Jack n'est pas seulement transporté par ce qu'il voit, il *veut comprendre*. Il répète cette phrase plusieurs fois dans la chanson, examine un flocon de neige qu'il étudiera de manière scientifique en rentrant à Halloween-Town (9). Dans le plan final de la séquence (35), il est caché derrière le panneau de la ville, les yeux plissés et le sourcil levé. Comme dans le cinéma classique hollywoodien, la mise en scène de *L'Étrange Noël* anticipe les éléments de l'histoire. La posture de Jack l'assimile à un prédateur observant sa proie, or il fera bientôt kidnapper le père Noël.

Des indices nous sont également donnés sur le fait que Jack va mésinterpréter les codes et les rituels de Noël. À deux reprises, Jack ne *voit* pas correctement ce qu'il a devant les yeux. Il est

tellement aveuglé par son enthousiasme qu'il ne voit pas l'obstacle qui se trouve devant lui et qu'il percute avec plus ou moins de violence (plans 9 et 32).

D'ailleurs, si Jack renaît au contact de Christmas-Town, qu'il est contaminé par la joie et la chaleur de la ville qui déclenchent chez lui un nouveau désir de vivre, il contamine à son tour l'univers de Noël. Les deux univers sont poreux, annonçant que quelque chose (quelqu'un) ne va pas être à sa place. Cette contamination se manifeste dans la scène où Jack pénètre à l'intérieur de la maison endormie. Il apparaît depuis l'extérieur telle une araignée suspendue à son fil. Le chambranle de la fenêtre est certes rayé de rouge et blanc, qui sont des couleurs associées à Noël, mais sa construction est oblique, les angles aigus, comme les fenêtres d'Halloween-Town (24). Lorsqu'il se glisse au pied du grand lit (26), c'est son ombre menaçante qui le précède, évoquant l'ombre de Nosferatu le vampire. Sa gestuelle est ambiguë. Lorsqu'il soulève ses longs doigts avant de mimer un berceement de bébé (27), le début de son geste suggère qu'il pourrait s'apprêter à faire peur aux lutins en criant « *Bouh !* » Alors que Jack a vérifié sous le lit qu'aucun monstre ne s'y trouvait (24), sa présence réveille l'un des lutins. Il y avait bien un monstre dans la chambre, mais Jack ignore pour l'instant qu'il s'agit de lui.

Connivence avec les spectateur·trices

Si les sept premières séquences sont placées sous le signe de la peur et de la mélancolie, cette huitième séquence injecte de la joie chez Jack. C'est un changement d'atmosphère pour lui mais aussi pour le public. Si certaines images ont pu effrayer jusque-là, la découverte de Noël nous transporte grâce aux mouvements de caméra (voir ci-dessous). Le film offre par ailleurs quelques moments de connivence avec les spectateurs et spectatrices.

Lorsque Jack regarde sous le lit à la recherche d'un monstre, la caméra est placée sous le lit. Nous sommes assimilés à la caméra, nous voyons avant Jack que l'espace est vide. En tant que spectateur·trices qui connaissons déjà l'esprit de Noël alors que Jack le découvre, nous savons qu'il n'y a pas de monstre à Christmas-Town. L'effet miroir est saisissant : nous sommes d'un côté du lit (là où il n'y a pas de monstre), Jack est de l'autre côté... là où se trouve le monstre.

De la même manière, la mise en scène et le montage retardent au maximum l'apparition du Père Noël, que nous ne verrons d'ailleurs pas de la séquence. Toutefois, nous avons déjà une idée de son rôle grâce à sa présence dans la culture populaire, nous connaissons son nom, sa silhouette ronde et sa barbe blanche, son costume rouge et son rire qui chante « *Oh ! Oh ! Oh !* » La séquence se termine sur un effet de miroir inversé. Dans la vie courante, les enfants finissent par apprendre que le père Noël *n'existe pas*. La réaction de Jack quand il voit son ombre pour la première fois joue sur ce décalage et installe une incertitude : comment va-t-il réagir en apprenant que le père Noël *existe* ?

La comédie musicale

Si *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* est une comédie musicale, cette séquence met l'accent sur ses points communs avec le genre hollywoodien. Elle est la seule séquence à présenter des mouvements dansés qui utilisent le décor de manière spectaculaire (Jack escalade les bâtiments avec grâce tant il est transporté). Alors que *La Complainte de Jack* est lancée sans rupture de ton avec les scènes dialoguées précédentes, l'un des premiers plans de notre séquence met en scène le début de sa performance. La vue en contre-plongée sur Jack avec l'énorme chaumière illuminée derrière lui offre un point de vue spectaculaire : nous regardons Jack sur scène, avant que son numéro ne commence (plan 8).

L'Étrange Noël reprend de nombreux critères de la comédie musicale telle qu'elle est définie par Rick Altman et réévaluée par Raphaëlle Moine dans son ouvrage sur les genres cinématographiques. L'approche sémantico-syntaxique d'Altman est double. Il s'appuie sur des critères sémantiques (traits, personnages, éléments techniques...) et des critères syntaxiques (les relations entre différents aspects du film afin de cerner la signification globale et les structures du genre). « *En bref, les données sémantiques sont le contenu du film et la situation syntaxique la structure narrative dans laquelle il s'insère.* »^[1]

Parmi les critères sémantiques, citons : le format (les chansons sont subordonnées à la narration), la longueur (le film intègre dix chansons au récit), le jeu des comédiens (que l'on fera ici glisser en « jeu des personnages », combinant un comportement réaliste non dicté par la musique à des mouvements rythmiques) et la bande sonore (qui mêle la musique à des sons qui lui sont extérieurs).

Parmi les critères syntaxiques, citons : le couple/récit (le couple Jack/Sally se forme à l'issue des péripéties et parce que Jack revient à Halloween-Town après son expérience de Noël qui l'en avait éloigné), la musique/récit (la musique et la danse participent de la production de sens), le récit/numéro musical (continuité entre les dialogues et la musique).

Par ailleurs, la séquence rend hommage à une comédie musicale spécifique de l'âge d'or hollywoodien : *Chantons sous la pluie* (1953). Deux accessoires y font une allusion directe. Le parapluie que tient Jack et le réverbère sur lequel il s'est installé sont en effet deux clins d'œil à une célèbre séquence du film de Stanley Donen et Gene Kelly, dans laquelle Don (Gene Kelly) chante sous la pluie, valse avec son parapluie et se sert du mobilier urbain pour appuyer sa chorégraphie, exprimant la joie qu'il ressent après avoir embrassé Kathy. Dans *L'Étrange Noël*, Jack fait tourner son parapluie et s'en sert pour glisser le long d'une guirlande, sa joie de découvrir Noël l'emmenant à explorer tous les recoins de ce nouveau territoire, même les plus inaccessibles.

Comme on l'a détaillé plus haut, la séquence est constituée de nombreux travellings avant et de plans aériens. Les choix de cadrage larges sur la gestuelle de Jack, de plans longs et de mouvements amples de caméra permettent de bien apprécier les mouvements chorégraphiés et le fort sentiment d'euphorie que connaît le personnage. Aussi, on remarque une continuité entre les mouvements ordinaires et les mouvements dansés, qui apparaît comme le prolongement des sentiments de Jack. Tous ses gestes et ses déplacements sont fluides, naturels, gracieux. On est loin des grimaces et de la terreur. « *Dans le cinéma classique, le travelling avant a progressivement été utilisé pour figurer non seulement un trajet, mais un désir (désir du héros d'aller embrasser ou boxer la personne en face de lui).* »^[2] La mise en scène, ici, exprime le désir que Noël réveille chez Jack.

De nombreuses variations sonores du chant et de la musique ajoutent à l'effet « comédie musicale ». Elles se forment au diapason de l'état émotionnel du personnage. Les paroles de la chanson actualisent au fur et à mesure le ressenti du roi des citrouilles, qui n'en croit pas ses yeux. Cette séquence est programmatique : elle annonce la suite des événements et l'envie de Jack de s'approprier Noël. Elle est une performance technique et artistique, puisque l'équipe a eu recours à des mouvements de caméra compliqués, appliqués à la *stop motion*. En prises de vues réelles, la caméra est positionnée sur une grue et bouge à mesure qu'elle suit l'action. Mais lorsque les personnages évoluent vingt-quatre fois par seconde, il devient difficile de conserver la fluidité de la caméra. Pour le tournage, il a donc fallu faire appel à des ordinateurs et à la technique de la caméra *mocon* (contraction de *motion control*, contrôle du mouvement). Chaque prise était programmée par ordinateur (sa longueur, la direction et la vitesse de la caméra), afin qu'à chaque nouvelle image, la caméra se déplace de quelques millimètres ou quelques degrés. Certains

mouvements de caméra ne peuvent être réalisés que de manière traditionnelle, comme les panoramiques ou les plans inclinés. On détermine la longueur d'un plan, on calcule le nombre d'images à faire puis on place un morceau d'autocollant sur le rail de la caméra. Chaque fois qu'on enregistre une image, la caméra et l'autocollant avancent d'un cran²¹.

Les mouvements de caméra de la séquence sont d'autant plus impressionnants quand on songe à la technique de l'image par image. Bo Henry, chef du département construction, témoigne : « *Les décors doivent être assez solides pour qu'on puisse y accrocher des lampes, pour soutenir le poids des animateurs, lesquels peuvent avoir besoin de ramper pour déplacer une marionnette. De plus, chaque décor doit être solide comme le roc, parce que si quoi que ce soit venait à hocher, glisser, bouger ou se briser, la pose serait à refaire. Si le décor ne tient pas, c'est peut-être douze ou quatorze heures de travail d'animateur qui vont à la poubelle.* »²²

L'histoire de Jack au début du film est celle d'un personnage qui n'a plus de désir pour la vie qu'il mène. Son travail de roi des citrouilles et l'univers d'Halloween ne le comblent plus et l'ennuient, il ne voit pas que son amie Sally a des sentiments amoureux pour lui... Il va retrouver le désir de vivre en rencontrant – et même en percutant, littéralement – la ville de Christmas-Town et en démarrant un nouveau projet. Par un heureux hasard, son désir profond est l'étendard d'une autre comédie musicale. Jack pourrait en effet reprendre à son compte le « *I want to be a part of it* », tiré de *New York New York* (Martin Scorsese, 1977) chanté par Liza Minelli. Car ce que veut Jack, c'est bien *faire partie* de la fête de Noël.

Paroles de la chanson *Que vois-je ?*

Que vois-je ? Que vois-je ?
Du rouge, du bleu, du vert ?
Que vois-je ?
Des flocons blancs dans l'air ?
Que vois-je ?
Je suis sûrement malade
Réveille-toi Jack
Ce n'est qu'un rêve, une chimère !
Que vois-je ?

Que vois-je ? Que vois-je ?
Je n'en crois pas mes yeux !
Que vois-je ?
Ces enfants sont heureux !

Que vois-je ?
Dans tous les coins
Ces créatures ont le fou rire
Bonjour sourires ! Adieu soupirs !
Mais qu'est-ce que c'est que ce délire !
Je déménage !
Que vois-je ?

Au lieu de lancer des corps
Ils lancent des boules de neige !
La vie remplace la mort
Ils passent leur temps sur des manèges

J'en vois de toutes les couleurs
Je découvre le soleil !
Et sa chaleur dans mon vieux cœur
Fait vraiment des merveilles !

Oh, non !
Que vois-je ?
Ils s'embrassent sous le gui ! Ils rient !
Mais ces gens sont uniques ! Magiques !
Les voilà rassemblés devant la cheminée
Pour lire un conte de fées
Que vois-je ?
Que vois-je ?
Des nains ? Tout autour d'un sapin ? Tiens, tiens !
Mais qu'est-ce que ça veut dire ?
C'est fou !

Ils l'ont couvert de milliers d'ustensiles
Des lampes accrochées à des fils !
Et ils s'amuse tous à la fois !
Je me trompe peut-être, mais je crois
Que c'est la joie
Que c'est la joie
Oh, c'est un merveilleux voyage !
Que vois-je ?

Surprise ! Que vois-je ?
Des enfants endormis ?
Par contre... Il n'y a rien sous le lit !
Où sont... les fantômes, les sorcières
Qui sèment la peur et la terreur ?
Il n'y a que ces chers petits qui rêvent à leur maman...
Aaahhh...
Que vois-je ?

Plus de monstres, il n'y a ici ni cauchemars, ni misère !
Et à la place, on dirait que la paix règne sur terre !

Au lieu des cris, j'entends des airs de musique symphonique !
Et l'odeur des gâteaux est absolument fantastique !

La fête m'emporte
Dans sa grande farandole ! Je plane !
Soudain mon cœur s'affole ! Je vole !
Enfin, ma vie vient de prendre un nouveau visage
Il m'en faut toujours davantage

Je veux tout voir
Je veux tout savoir
Et je veux tout avoir !
Il faut que je sache, il faut que je sache

Comment s'appelle ce village !
Mais... où... suis-je ?

^[1] Raphaëlle Moine, *Les genres cinématographiques*, Armand Colin, Paris, 2002, p. 54-57.

^[2] Laurent Jullier, « Une rétro-ingénierie du regard. L'exemple des voyages de Scrooge », version alternative et illustrée de l'article éponyme paru dans *Cinématismes. La littérature au prisme du cinéma*, J. Nacache & J.-L. Bourget (dir.), coll. Film Cultures, Berne, Peter Lang, 2012, p. 73-90.

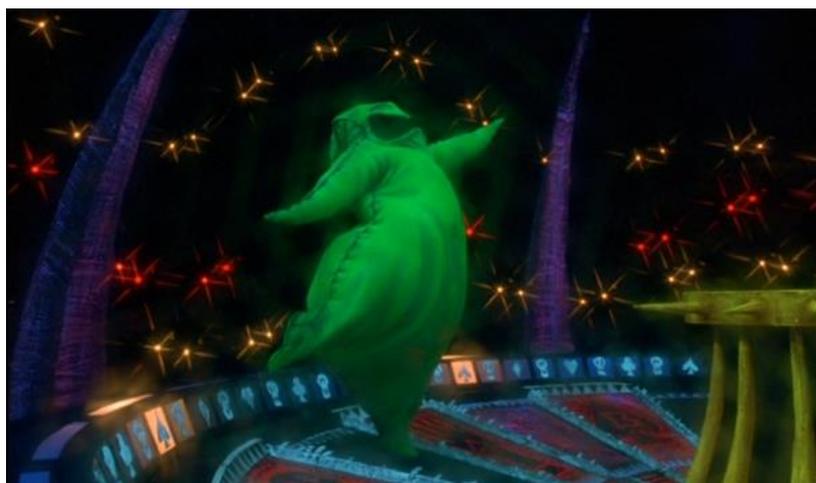
^[3] Artbook, p. 149.

^[4] Artbook, p. 115.

IMAGE RICOCHET

Les jeux sont faits

En 1933, *Snow White* (Dave Fleischer), réécriture cartoon du conte des frères Grimm avec Betty Boop, utilise la chanson “St. James Infirmary Blues” enregistrée par Cab Calloway. Les mouvements du jazzman ont été rotoscopés pour animer certains mouvements du personnage de Koko le clown. Au cours du récit, Koko se transforme en long fantôme élastique. Il se déforme à mesure qu’il chante “St. James Infirmary Blues” et performe une danse évoquant le Moonwalk. La séquence intègre une imagerie macabre (squelettes, crânes, ectoplasmes) et des décors évoquant des jeux de casino (cartes, dés, argent).



PROMENADES PÉDAGOGIQUES

Promenade 1 | Deux mondes pour symboliser deux états d'esprit

L'Étrange Noël de Monsieur Jack permet de s'interroger sur la représentation visuelle du mal-être d'un personnage et la manière dont la confrontation de deux mondes sert la dissociation identitaire. Jack est malheureux à Halloween-Town. À l'image, tout semble accentuer cette atmosphère pesante : les couleurs froides de la ville et des costumes, les décors à l'architecture bizarre... À l'inverse, Christmas-Town possède la douceur (y compris dans les toitures rondes des maisons) et la chaleur associées à la joie.

D'autres films d'animation ont mis en scène des personnages, parfois des enfants, sujets à une sensation de mal-être et qui vont trouver une échappatoire dans un autre monde, apparemment plus séduisant. *Coraline* (Henry Selick, 2009) raconte la difficile adaptation de la fillette dans sa nouvelle vie, après que ses parents et elle aient emménagé dans une nouvelle ville. Elle a perdu ses ami-es, ses repères, ses parents sont trop occupés par leur nouveau travail pour s'occuper d'elle. Elle s'ennuie, elle est en colère, elle ne va pas bien. Comme dans *L'Étrange Noël*, la mise en scène joue sur une perspective tronquée (plate), des couleurs froides et des décors vides, pour signifier le sentiment de solitude de la gamine. Au détour d'une porte, Coraline découvre un passage qui l'emmène dans l'Autre Monde : une réplique colorée, vivante et amusante de sa maison, incluant même une nouvelle version de ses parents. Si cet Autre Monde paraît attirant au début, comme l'univers de Noël l'est aux yeux de Jack, Coraline découvre bien vite que cette chaleur n'est qu'une façade et que les Autres agissent comme des pantins. En effet, l'Autre Monde est une création de l'Autre Mère de Coraline. De gentille mère de substitution qui lui cuisine ses plats préférés, elle se transforme petit à petit en personnage tyrannique qui exige de la fillette qu'elle se couse des boutons à la place des yeux pour rester dans l'Autre Monde, afin de devenir sa marionnette (comme l'est déjà l'Autre Père). Elle se transforme d'ailleurs en araignée géante monstrueuse pour attraper Coraline lorsqu'elle découvre le pot aux roses. C'est la fillette qui viendra à bout du monstre en l'affrontant, avant de retrouver ses vrais parents. Son univers, parfois froid et distant, reste plus *aimable* et surtout plus humain qu'une version édulcorée factice, voire dangereuse. Coraline est une véritable héroïne, une guerrière qui affronte des obstacles et ses propres peurs, qui remet en cause les apparences flatteuses que lui présentent les adultes de l'Autre Monde.

Dans les deux films, on nous propose de **regarder la vie sous des angles différents**. On peut imaginer que des discussions stimulantes peuvent naître avec des enfants à partir de ces histoires : quelles émotions ressens-tu face à un événement négatif ? Comment représenterais-tu ton angoisse et quelle forme aurait ton monde idéal ? Ce que tu convoites, qui te paraît plus attirant ou gratifiant, te ferait-il vraiment te sentir mieux ? Aussi, les récits initiatiques comme *Coraline* disent aux (jeunes) spectateur·trices qu'il est normal de ne pas toujours se sentir à la bonne place ou d'avoir un sentiment d'isolement.

Pour rester dans la thématique des « deux mondes », on peut aussi envisager des activités manuelles en incitant les enfants à représenter les deux versions d'une même situation, comme les deux faces d'une même pièce. On pourra s'inspirer de romans célèbres comme *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, ou de films visibles par un public jeune tel que *Le Magicien*

d'Oz (Victor Fleming, 1939). Les deux univers dans lesquels évolue la protagoniste, Dorothy, sont différenciés par l'usage du noir et blanc et l'usage de la couleur.

Promenade 2 | Etude du poème original de Tim Burton

Poème original "*The Nightmare Before Christmas*"

It was late one fall in Halloweenland,
and the air had quite a chill.
Against the moon a skeleton sat,
alone upon a hill.

He was tall and thin with a bat bow tie;
Jack Skellington was his name.
He was tired and bored in Halloweenland

"I'm sick of the scaring, the terror, the fright.
I'm tired of being something that goes bump in the night.
I'm bored with leering my horrible glances,
And my feet hurt from dancing those skeleton dances.
I don't like graveyards, and I need something new.
There must be more to life than just yelling,
'Boo!'"

Then out from a grave, with a curl and a twist,
Came a whimpering, whining, spectral mist.
It was a little ghost dog, with a faint little bark,
And a jack-o'-lantern nose that glowed in the dark.
It was Jack's dog, Zero, the best friend he had,
But Jack hardly noticed, which made Zero sad.

All that night and through the next day,
Jack wandered and walked.
He was filled with dismay.
Then deep in the forest, just before night,
Jack came upon an amazing sight.
Not twenty feet from the spot where he stood
Were three massive doorways carved in wood.
He stood before them, completely in awe,

His gaze transfixed by one special door.
Entranced and excited, with a slight sense of worry,
Jack opened the door to a white, windy flurry.

Jack didn't know it, but he'd fallen down
In the middle of a place called Christmas Town!
Immersed in the light, Jack was no longer haunted.
He had finally found the feeling he wanted.
And so that his friends wouldn't think him a liar,

He took the present filled stockings that hung by the fire.
He took candy and toys that were stacked on the shelves
And a picture of Santa with all of his elves.
He took lights and ornaments and the star from the tree,
And from the Christmas Town sign, he took the big letter C.

He picked up everything that sparkled or glowed.
He even picked up a handful of snow.
He grabbed it all, and without being seen,
He took it all back to Halloween.

Back in Halloween a group of Jack's peers
Stared in amazement at his Christmas souvenirs.
For this wondrous vision none were prepared.
Most were excited, though a few were quite scared!

For the next few days, while it lightening and thundered,
Jack sat alone and obsessively wondered.
"Why is it they get to spread laughter and cheer

While we stalk the graveyards, spreading panic and fear?
Well, I could be Santa, and I could spread cheer!
Why does he get to do it year after year?"
Outraged by injustice, Jack thought and he thought.
Then he got an idea. "Yes. . .yes. . .why not!"

In Christmas Town, Santa was making some toys
When through the din he heard a soft noise.
He answered the door, and to his surprise,

He saw weird little creatures in strange disguise.
They were altogether ugly and rather petite.
As they opened their sacks, they yelled, "Trick or treat!"
Then a confused Santa was shoved into a sack
And taken to Halloween to see mastermind Jack.

In Halloween everyone gathered once more,
For they'd never seen a Santa before
And as they cautiously gazed at this strange old man,

Jack related to Santa his masterful plan:
"My dear Mr. Claus, I think it's a crime
That you've got to be Santa all of the time!
But now I will give presents, and I will spread cheer.
We're changing places I'm Santa this year.
It is I who will say Merry Christmas to you!
So you may lie in my coffin, creak doors, and yell, 'Boo!'
And please, Mr. Claus, don't think ill of my plan.
For I'll do the best Santa job that I can."

And though Jack and his friends thought they'd do a good job,
Their idea of Christmas was still quite macabre.
They were packed up and ready on Christmas Eve day
When Jack hitched his reindeer to his sleek coffin sleigh,
But on Christmas Eve as they were about to begin,
A Halloween fog slowly rolled in.
Jack said, "We can't leave; this fog's just too thick.
There will be no Christmas, and I can't be St. Nick."

Then a small glowing light pierced through the fog.
What could it be? . . . It was Zero, Jack's dog!

Jack said, "Zero, with your nose so bright,
Won't you guide my sleigh tonight?"

And to be so needed was Zero's great dream,
So he joyously flew to the head of the team.
And as the skeletal sleigh started its ghostly flight,

Jack cackled, "Merry Christmas to all, and to all a good night!"

'Twas the nightmare before Christmas, and all though the house,
Not a creature was peaceful, not even a mouse.
The stockings all hung by the chimney with care,
When opened that morning would cause quite a scare!
The children, all nestled so snug in their beds,
Would have nightmares of monsters and skeleton heads.
The moon that hung over the new-fallen snow

Cast an eerie pall over the city below,
And Santa Claus's laughter now sounded like groans,
And the jingling bells like chattering bones.
And what to their wondering eyes should appear,
But a coffin sleigh with skeleton deer.
And a skeletal driver so ugly and sick
They knew in a moment, this can't be St. Nick!
From house to house, with a true sense of joy,
Jack happily issued each present and toy.

From rooftop to rooftop he jumped and he skipped,
Leaving presents that seemed to be straight from a crypt!
Unaware that the world was in panic and fear,
Jack merrily spread his own brand of cheer.

He visited the house of Susie and Dave;
They got a Gumby and Pokey from the grave.
Then on to the home of little Jane Neeman;
She got a baby doll possessed by a demon.

A monstrous train with tentacle tracks,
A ghoulish puppet wielding an ax,

A man eating plant disguised as a wreath,
And a vampire teddy bear with very sharp teeth.

There were screams of terror, but Jack didn't hear it,
He was much too involved with his own Christmas spirit!
Jack finally looked down from his dark, starry frights
And saw the commotion, the noise, and the light.

“Why, they're celebrating, it looks like such fun!
They're thanking me for the good job that I've done.”
But what he thought were fireworks meant as goodwill
Were bullets and missiles intended to kill.
Then amidst the barrage of artillery fire,
Jack urged Zero to go higher and higher.
And away they all flew like the storm of a thistle,
Until they were hit by a well guided missile.
And as they fell on the cemetery, way out of sight,

Was heard, “Merry Christmas to all, and to all a good
night.”

Jack pulled himself up on a large stone cross,
And from there he reviewed his incredible loss.
“I thought I could be Santa, I had such belief”
Jack was confused and filled with great grief.
Not knowing where to turn, he looked toward the sky,
Then he slumped on the grave and he started to cry.

And as Zero and Jack lay crumpled on the ground,
They suddenly heard a familiar sound.

“My dear Jack,” said Santa, “I applaud your intent.
I know wreaking such havoc was not what you meant.
And so you are sad and feeling quite blue,
But taking over Christmas was the wrong thing to do.
I hope you realize Halloween's the right place for you.

There's a lot more, Jack, that I'd like to say,
But now I must hurry, for it's almost Christmas day.”
Then he jumped in his sleigh, and with a wink of an eye,
He said, “Merry Christmas,” and he bid them good bye.

Back home, Jack was sad, but then, like a dream,
Santa brought Christmas to the land of Halloween.

Traduction (partielle) du poème (1)

C'était durant l'automne, dans la ville de Halloween, la Lune frissonnait,
Et là-haut, solitaire, assis sur la colline, un squelette ruminait,

Portant chauve-souris pour tout nœud papillon,
 C'était Jack Skellington, un mince et grand garçon.
 «Jeter le mauvais sort horriblement m'ennuie.
 Mes pieds sont las des danses de mort dans la nuit.»
 Mais alors, se tordant en volutes spectrales,
 Emergea d'un caveau un fantôme de chien.
 Sa citrouille de nez brillait au loin
 Et il salua Jack d'un faible et tendre râle.
 Une folle excitation égaya son visage :
 Il s'avançait ici, il s'élançait par là.
 Et toujours découvrant de nouveaux paysages,
 Il vit enfin un arbre qui l'emplit de joie.
 Baigné par sa lumière, Jack - en paix à présent
 Découvrait un émoi attendu si longtemps
 Rentré à Halloween, il montra à ses pairs
 Son lot de souvenirs qui les laissa par terre.
 Car à toutes ces merveilles nul n'était préparé.
 La plupart se réjouirent ... Certains furent apeurés !
 Père Noël, occupé à faire ses joujoux,
 Entendit à sa porte un léger bruit, très doux.
 Il entrouvrit son huis et tressaillit de voir
 Trois vilains petits masques souriant dans le noir.
 En ce soir de Noël, toute la maisonnée
 Allait faire la fête, y compris les souris !
 Les sabots, bien rangés devant la cheminée,
 A l'aube causeraient de grands, d'horribles cris.
 Mais pour l'heure, nichés au cœur de leur doux nid,
 Les petits ne rêvaient ni monstres ni harpies.
 Ivre de joie sincère, de maison en maison,
 Jack offrait ses cadeaux, à tous faisait un don.
 Une plante carnivore déguisée en guirlande,
 Un ourson en peluche
 Pourvu de dents gourmandes ...
 Il plana dans les cieux, tel une fusée agile
 Avant d'être frappé tout net par un missile.
 «J'ai cru si fort pouvoir jouer au Père Noël».

Le poème “Cauchemar avant Noël” (traduction du titre original, *The Nightmare Before Christmas*) de Tim Burton parodie le poème classique de Clement Clarke Moore daté de 1822. Moore rédigea *A Visit from St. Nicholas* qui est devenu un symbole de Noël pour des générations d'Américains, grâce à ces vers très imagés:

“On avait pendu nos bas devant la cheminée,

Pour que le Père Noël les trouve dès son arrivée”.

Le poème est plus connu sous le nom de “La Nuit avant Noël” (*The Night Before Christmas*), qui correspond au premier vers.

On peut étudier avec les élèves la manière dont Tim Burton s'est réapproprié le texte original de Moore: qu'a-t-il choisi de mettre en scène dans son poème, par rapport à l'original? Qu'a-t-il conservé des rituels et des motifs associés à Noël ? On peut analyser l'évolution de l'histoire dans le poème de Burton : comment se sent Jack au début de *The Nightmare before Christmas*, comment exprime-t-il son ennui? A quels endroits vient-il perturber la tradition de Noël ?

On peut conduire un travail de comparaison entre le poème de Tim Burton et le film réalisé par Henry Selick : quels personnages sont déjà présents dans le poème ? Quels personnages et quels arcs narratifs ont été ajoutés, quelle valeur cela ajoute-t-il ? Pour sortir du cadre de l'analyse et aller vers un exercice plus créatif, on peut s'atteler à un atelier d'écriture : quel personnage ou quelle situation viendrais-tu ajouter pour étoffer le poème de Burton ?

1. Disponible dans Frank Thompson, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, Dreamland, Paris, 1994.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie sélective

> Sur le film :

- de Blois Marco, *24 images*, n°71, février-mars 1994.
- Ciment Gilles, "L'auteur, l'auteur !", *Positif* n° 412, juin 1995.
- Thompson Frank, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, Dreamland, Paris, 1994.

> Sur Tim Burton :

- Boissonneau Mélanie, Bonhomme Bérénice, Boutang Adrienne (dir.), *Tim Burton, Horreurs Infantines*, L'Harmattan, Collection Champs Visuels, Paris, 2016.
- Burton Tim, *La Triste Fin du petit enfant huître et autres histoires*, 10/18, 2008.
- Gallo Leah, *L'Art de Tim Burton*, Steeles Publishing, Los Angeles, 2009.
- Menegaldo Gilles (dir.), *Tim Burton : A Cinema of Transformations*, Presses Universitaires de la Méditerranée, Montpellier, 2018.
- Salisbury Mark, *Tim Burton par Tim Burton*, Le Cinéphage, Paris, 2002.
- *Tim Burton : catalogue de l'exposition*, New York, 2012.

> Sur l'animation et la *stop motion* :

- Denis Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, 3e édition, Armand Colin, Paris, 2017.
- Moins Philippe, *Les Maîtres de la pâte*, Dreamland, Paris, 2001.

Sitographie

Pour retrouver les paroles des dix chansons du [film](#)

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie



Lucie Merijeau enseigne l'histoire du cinéma en écoles d'art (Gobelins, Atelier de Sèvres, Institut Sainte Geneviève). Docteure en études cinématographiques de la Sorbonne Nouvelle, sa thèse porte sur le studio d'animation Pixar et l'importance de ses films dans le paysage culturel contemporain. Elle est l'autrice de *Bill Plympton, portrait d'un serial cartoonist* et a dirigé plusieurs ouvrages dont *Archives et Acteurs des cinémas d'animation en France*.