

Histoires de vie et de mort

Céline Gobert

Numéro 194, mars 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/93089ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gobert, C. (2020). Histoires de vie et de mort. *24 images*, (194), 68–71.

Histoires de vie et de mort

PAR CÉLINE GOBERT



↑ Bambi de David Hand (1942)

**Le cinéma pour enfants
ne ménage pas ses jeunes
spectateurs quand il s'agit de
parler de deuil et de mort.**

Il n'y a qu'à se souvenir des morts les plus soudaines et brutales de l'Histoire du cinéma pour s'en convaincre : Bambi perd sa mère tuée par des chasseurs, Simba perd son père écrasé par un troupeau de gnous, et des décès tous plus inattendus les uns que les autres assombrissent les films les plus légers – le cheval Artax dans *The Never Ending Story*, Macaulay Culkin dans *My Girl*, et même un petit Ewok dans *Return of the Jedi*. De façon générale, les personnages d'orphelin peuplent l'univers de Disney : Blanche-Neige, Cendrillon, Mowgli, ou encore Aladin n'ont pas de parents et confrontent très tôt les petits spectateurs à leur peur la plus terrible : perdre papa et maman. Mais si tous les films pour enfants évoquant le deuil et la mort revêtent une visée éducatrice qui mise aussi bien sur la catharsis que sur le symbolisme pour parler de sujets toujours tabous tant au sein de la société que de la famille (que deviennent le corps et l'âme après la mort ? Qu'est-ce que le deuil ? Comment vivre avec ?), il est surtout intéressant de voir comment ils traitent la question d'un point de vue formel et philosophique.

L'exemple récent le plus frappant et le plus réussi est sans conteste *Coco* des studios Pixar/Disney dont l'action se déroule durant les festivités du Jour des morts au Mexique. Miguel, 12 ans, se retrouve plongé de l'autre côté, dans le Monde des morts, peuplé de défunts dont l'âme demeure « en vie » à une seule condition : être célébrée dans le Monde des vivants. Si le mort est oublié, il s'évapore comme un tas de poussière.

Coco, en plus de recourir à une imagerie morbide géniale que l'on trouvait déjà chez Tim Burton (les squelettes de *Corpse Bride*), retravaille au corps une idée inhérente à tous les films pour enfants traitant de la mort : si l'on continue à se remémorer nos défunts, quelque chose d'eux survit et ne meurt pas tout à fait. Cette idée de la transmission et de la force du souvenir est ainsi déployée comme un bouclier face à la finalité qu'est la mort. « Les souvenirs sont des choses très puissantes, Kubo, ne les perds jamais », entend-on dans le film des studios Laika *Kubo and the Two Strings*. Le jeune conteur d'histoires Kubo y est confronté au souvenir de son défunt père et à la disparition de sa mère. Encore une fois, si l'univers visuel macabre (squelette géant dans une grotte, sorcière aux allures de Grande faucheuse, hérons qui transportent les âmes des vivants) est omniprésent, le message demeure lumineux : choisir le souvenir et la mémoire, c'est choisir l'amour, et non pas la noirceur et la colère. Ici, c'est la transmission des histoires (comme le font, dans la vie réelle, la religion ou les mythes) qui permet de surmonter l'immuabilité de la disparition.



Coco de Lee Unkrich et Adrian Molina (2017)



Big Hero 6 de Don Hall et Chris Williams (2014)



Kubo and the Two Strings de Travis Knight (2016)

DÉPASSER LA NOIRCEUR

Dans *Tales from Earthsea* (2006), peut-être le plus mal-aimé des films des studios Ghibli, on nous présente un personnage plus rarement croisé à l'écran : un jeune garçon solitaire qui fait face à l'angoisse de la mort. Arren fait des cauchemars, il est terrifié par l'idée de la fin. « Quelle que soit la direction que je prends, c'est un cul-de-sac, je vais mourir ». Au-delà de son intrigue, le film ne semble exister que pour aborder frontalement cette peur-là, silencieuse et implacable, absolument indissociable de l'existence d'un enfant. Le film ose une réponse audacieuse : si l'on doit mourir, autant profiter de la vie ? « Si tu refuses la mort, tu refuses en même temps la vie, car l'une n'existe pas sans l'autre. C'est le cycle de la vie et de la mort », explique-t-on à Arren. À bien y réfléchir, c'est aussi ce que disaient *Bambi* et *The Lion King*, en leur temps. Dans le premier, le jeune faon finit par donner naissance à deux bébés, poursuivant ainsi le cycle de la vie. « C'est l'histoire de la vie, le cycle éternel... », chantait-on du côté du deuxième.

De façon générale, la Mort est conceptualisée le plus souvent de manière immatérielle ; on n'y représente pas forcément le corps confronté à celle-ci, à quelques exceptions près (et ce sont les morts les plus traumatisantes). Quand dans *My Girl*, le jeune spectateur est exposé à l'image du corps mort du jeune garçon, inanimé dans son cercueil. Quand dans *The Lion King*, Simba doit faire face à l'image de la carcasse morte du père à même le sol. Aussi, la plupart du temps, les films pour enfants ne donnent pas une représentation de l'au-delà. Ils demeurent du point de vue de l'enfant : que faire sans le mort ? Comment continuer à vivre dans un monde où l'on ignore/où l'on est incapable de concevoir où celui-ci a bien pu passer ? *Bridge to Terabithia* (2007), par la rapidité avec laquelle il exécute son dénouement morbide (au bout d'1h10 de film, vlan !, la meilleure amie du héros meurt sans prévenir) illustre plutôt bien cette brutalité de la disparition, et le vide qu'elle laisse derrière elle.

Il est d'ailleurs étonnant de constater que les films pour enfants ne font jamais l'impasse sur la noirceur émanant du deuil, et notamment sur l'une des étapes nécessaires au processus de guérison (la colère). Dans *Big Hero 6* (2014), le jeune génie Hiro Hamada est frappé par la mort inattendue de son frère. Il a le choix de basculer ou non « du côté obscur ». La mort d'un être cher fait jaillir une telle force noire qu'elle peut entraîner l'endeuillé dans son sillage, comme c'est le cas d'ailleurs dans le film avec le personnage du professeur. Finalement, c'est la célébration de l'héritage fraternel (mais aussi sa capacité à demeurer connecté à autrui et au monde qui l'entoure) qui permet au petit Hiro de trouver la paix et de poursuivre la volonté de son frère : perpétuer le bien à travers ses créations (Baymax, le robot médical qu'il a créé en est un exemple). On le voit : refuser de sombrer, c'est non seulement accepter le terrible événement, mais aussi accepter la possibilité de « faire son deuil ». Ce n'est pas nier la Mort, mais plutôt apprendre à vivre avec.