

Edward aux mains d'argent

Tim Burton, 1990, Etats-Unis, 107 minutes, couleur.
Une image-ricochet



Photogramme du film Edward aux mains d'argent



Œuvre de Rebecca Horn

Autour du film

Un genre cinématographique : le conte fantastique

Traditionnellement, on parle de fantastique lorsque dans le monde réel, on se retrouve en présence de phénomènes incompatibles avec les lois dites « naturelles ». On le définit comme « l'intrusion de l'étrange dans le réel ».

Un réalisateur : Tim Burton

Né en Californie le 25 août 1958. Il habite Hollywood-bis, la ville dans laquelle sont implantés les studios de la Warner Bros, de Disney de la Columbia et d'obscurs techniciens du 7^{ème} art. Tim Burton est un enfant timide, peu à l'aise en public, il passe son temps à regarder la télévision et aller au cinéma. Adolescent, il remet en scène ses films préférés avec une caméra super 8 et réalise également des petits films d'animation. Il développe très jeune un don pour le dessin, une activité qui lui permet de se concentrer et de donner libre cours à sa créativité. A 18 ans, on lui accorde une bourse pour entrer dans une école de cinéma, après trois d'étude, il réussit l'examen et le voici engagé par les studios Disney.

Mais le style artistique, trop traditionnel de Disney ne lui convient pas.

Il se réalise en produisant un petit film d'animation inspiré de l'œuvre d'Edgar Poe – « Vincent » (1982) qui conte les fantômes d'un petit garçon de 7 ans. « Vincent » résume en cinq minutes l'univers de Tim Burton : le jeune héros au cheveux hirsutes, la difficulté à communiquer avec le monde extérieur, autant d'éléments qui reviendront dans les longs métrages du réalisateur. De plus, il rencontre et travaille avec l'idole de sa jeunesse : l'acteur Vincent Price (l'inventeur dans le film « Edward aux mains d'argent »).

Ce film « Vincent » reçoit des prix au festival de Chicago et à celui d'Annecy et apporte à Tim Burton un début de reconnaissance. Puis il se voit confier une grosse somme d'argent 166000 dollars pour réaliser une version, sous l'influence japonaise, d'« Hansel et Gretel », un conte des frères Grimm pour l'émission Disney Channel.

Très vite, Tim Burton se consacre à deux projets : un conte de Noël avec des personnages d'Halloween, intitulé l'« Etrange Noël de Monsieur Jack » et une relecture du mythe de Frankenstein. « Frankenweenie » (1983) raconte en vingt-cinq minutes l'étrange aventure de Victor dix ans, qui redonne vie à son chien Sparky.

Ce film qui subit la censure (interdit aux moins de 12 ans non accompagnés) reste inconnu du grand public, c'est pourtant un chef d'œuvre en noir et blanc, avec des scènes d'une poésie et d'une puissance d'évocation rare.

Déçu, Tim Burton change de studio. La « Warner Bros » lui permet enfin de se réaliser, plusieurs succès se suivent « *Pee-wee's big Adventure* » (1985), « *Beetlejuice* » (1988), et « *Batman* » (1990).

En 1989, il fonde sa propre société de production et produit « *Edward aux mains d'argent* » (1990), L' « *Etrange Noël de Monsieur Jack* » (1993), « *Ed Wood* » (1995)... « *James et la pêche géante* » (1996), « *Mars Attacks !* » (1996), la « *Planète des singes* » (2001), « *Charlie et la chocolaterie* » (2005).

Un comédien : Johnny Depp

Au départ, il a une formation de musicien, de guitariste. Puis, il fait ses premiers pas d'acteur en 1987 à la télévision américaine. Il se complait dans l'interprétation de personnages sombres et marginaux. Puis il devient l'acteur fétiche de Tim Burton avec les films : *Ed Wood*, *Charlie et la chocolaterie*, *Les noces funèbres*. Il le voit actuellement sur les écrans dans le film *Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit* de Gore Verbinski.

Propositions pédagogiques

Lecture d'affiches :

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecolectcinema31/films/edward/affiche.htm>

Dessin :

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecolectcinema31/films/edward/icono.htm>

- Faire le portrait de votre héros imaginaire en 2 et 3 dimensions.
- Réaliser une marionnette qui « obéit au doigt et à l'œil ».
- Inventer et faire une esquisse d'une machine à ... on peut 'inspirer des machines de Léonard de Vinci, des créations de Tinguely , des structures présentées au Grand Palais



Rebecca Horn



Panamarenko

Sculpture :

Sculpture végétale – topiaire : l'art de tailler les végétaux

- On peut s'initier à tailler de petites plantes de buis ou de troènes en jouant sur les formes géométriques

Autres variantes :

- On peut, sur une surface engazonnée, disposer un gabarit (silhouette) à plat sur le sol, et couper l'herbe en suivant les contours, vous obtiendrez des formes intéressantes (on peut aussi travailler en négatif – éviter l'intérieur de la forme) Un artiste, James Pierce, appartenant au mouvement Land Art a suivi cette démarche (voir l'ouvrage « La nature dans l'art contemporain » de Colette Garraud, page 92).
- On peut construire une structure en grillage - en jouant sur l'originalité de la forme - placée dans un pot de fleur avec de la bonne terre, semer et faire pousser des plantes grimpantes qui prendront la forme choisie : lierre, capucine, liseron, clématite, volubilis...



Et si le temps le permet, on peut faire de curieux bonhommes de neige, que l'on humidifiera, à la tombée de la nuit, s'il fait très froid, pour la neige se solidifie en glace.



L'homme-robot : Frankenstein, Batman.....Pinocchio

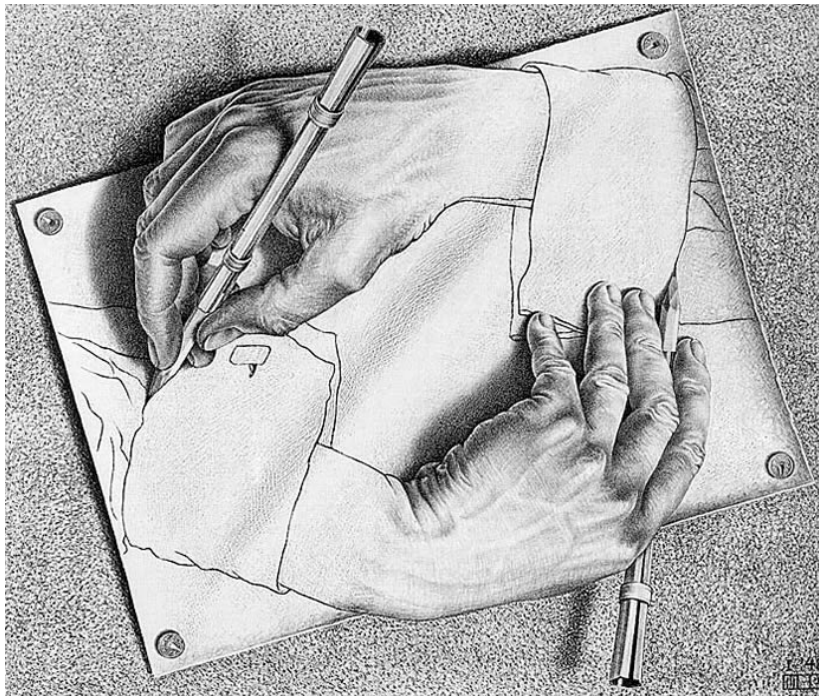
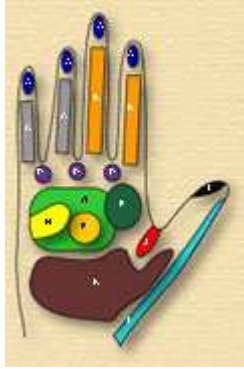


Voir l'image agrandie:

<http://www.nurple.com/modelkits/images/frankenstein-aurora-giganti.jpg>



Les mains dans l'art (voir page 25 dans le cahier de notes)



Escher – les mains

Mais aussi : Di rosa, Hervé « La main de l'artiste », 1998, César « La liberté », John Coplans « autoportrait », Annette Messager « Mes trophées »...

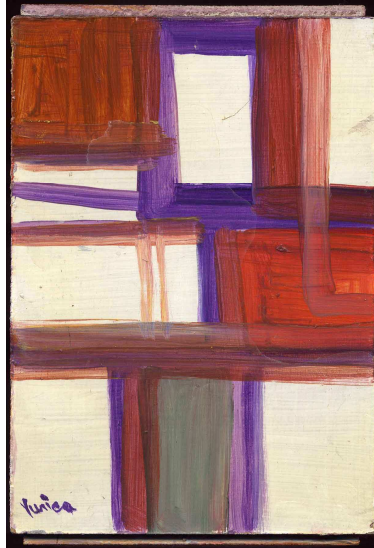
Proposition pédagogique

Travail en volume

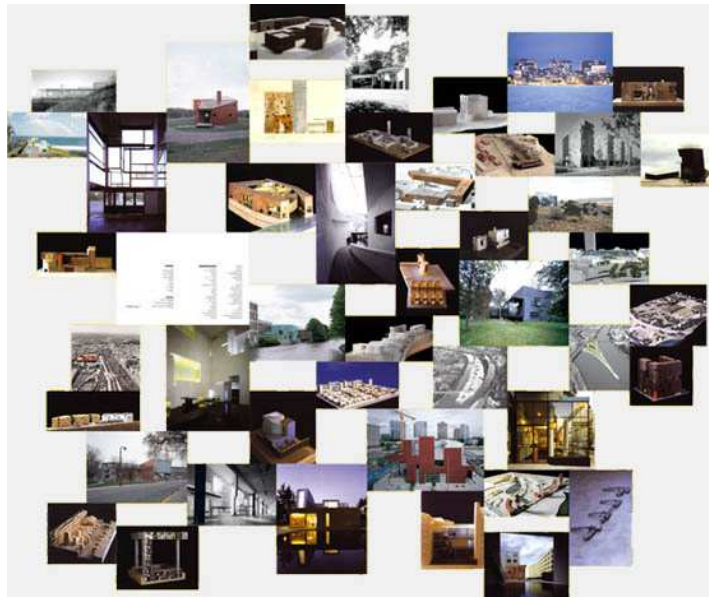
Couler un plâtre dans un gant en plastique (épais, car le poids du plâtre déforme le gant), on peut essayer de plier les doigts en insérant du fil de fer, on peut colorer le plâtre avec des pigments. Après un long séchage, le démoulage est souvent périlleux – mieux vaut découper le gant en plastique, puis poncer légèrement, colorer et présenter : main, fragments de main ou de doigt.

Architecture :

Monopoly, maquette, le plan de la ville



- Après une observation, une réflexion sur les différents plans de ville, concevoir un plan, une organisation, une structuration de l'espace (axe, croisement, surface vide... à occuper...)



Concevoir « un monopoly photographique »

Consulter le site du F.R.AC Centre.

Maîtrise de la langue : Contes et littérature de jeunesse

La Belle et la bête, Le chat botté : similitude des situations de départ – château isolé situé en haut d'une colline, personnage fantastique.

Album de littérature de Jeunesse : Le jardin d'Abdul Gasazi, Editions L'Ecole des loisirs- (la première de couverture présente un jardin aux arbres taillés)

A méditer : Texte –ricochet

« Adieu, dit le renard. Voici mon secret. Il est très simple : on ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux ». Antoine de Saint Exupéry – Le Petit Prince.

« En Californie, les gens jugent que sur l'extérieur. Rares sont les gens qui attachent quelque prix aux trésors que vous possédez à l'intérieur ». Tim Burton (Cahier de notes - page 30)