



HAL
open science

Le Brûlé à l'écran mise en scène de nos représentations

Camille Gravelier

► **To cite this version:**

Camille Gravelier. Le Brûlé à l'écran mise en scène de nos représentations. La Peulogie - Revue de sciences sociales et humaines sur les peaux, 2017, Les coutures humaines. <halshs-02460915>

HAL Id: halshs-02460915

<https://shs.hal.science/halshs-02460915v1>

Submitted on 30 Jan 2020

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

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



HAL Authorization

NUMÉRO α

**LES COUTURES
HUMAINES**

**DOSSIER THÉMATIQUE DU NUMÉRO SOUS LA
DIRECTION DE S.HÉAS**

LA

PEAULOGIE

CONTACT

contact@lapeaulogie.fr
www.lapeaulogie.fr

JUILLET 2017

Le Brûlé à l'écran

mise en scène de nos représentations

Camille GRAVELIER

«Batman: Second Chance (#3.2)» (1994)

Batman: You hated Harvey Dent, and would do anything to destroy him.

Two-Face: Why not? He was going to destroy me. Just as I'm going to destroy you!

La brûlure est une pathologie intemporelle. Elle existe depuis que l'homme fit la découverte du feu, il y a 1,7 millions d'années. Il apprit à domestiquer les flammes et devient un être culturel : se rassemblant autour d'un foyer chaud et convivial, développant son cerveau grâce aux nutriments issus des viandes ainsi cuites.

L'humanité s'est créée autour du feu. Faire l'erreur d'en méconnaître la maîtrise apporte la disgrâce à l'individu qui en porte la cicatrice. Plus que toute autre cicatrice, la cicatrice des brûlés est particulière. Cette marque corporelle, quand elle est reprise dans les fictions télévisuelles, est toujours traitée comme appartenant au registre de l'horreur.

Ashton Murdoc est un personnage fictif de la série télévisée MacGyver, méchant récurrent, il est souvent considéré comme l'ennemi juré de MacGyver. Terroriste international spécialisé dans les déguisements, à l'intelligence très similaire de celle de MacGyver : tout comme lui il élabore des techniques et des pièges très compliqués, mais ce au service du mal.

Sa première apparition officielle est présentée comme sa deuxième rencontre avec MacGyver : Murdoc revient se venger de leur premier affrontement, à la surprise de MacGyver qui le croyait mort des suites de leur première altercation. La tentative de Murdoc échoue et semble entraîner sa mort dans une explosion, mais seulement en apparence. Il s'agit ensuite d'un schéma récurrent dans la série : chaque apparition de Murdoc finit par un accident mortel, auquel il survit invraisemblablement pour revenir dans un autre épisode. Il renaît toujours de ses cendres, pour répéter les mêmes schémas qui le conduisent toujours à sa perte.



Photos 1 et 2 : MacGyver : Tous ses trucs et astuces enfin répertoriés !



Photo 3 : Murdoc revealing his identity

Dans les aventures de Batman, Harvey Dent initialement allié du héros, devient l'un de ses principaux ennemis après avoir reçu un jet d'acide. Marqué sur une moitié du visage, il prend le nom de Double-face, développe une double personnalité antinomique et joue ses décisions à pile-ou-face. Sa bouche brûlée chimiquement est figée dans un rictus tiré.



Photo 4 : Iconographie issue de Batman la série TV d'animation (1992)



Photo 5 : Iconographie issue du film The Dark Knight (2008)

Sa peau reste toujours d'une couleur étrange (bleue ou verte selon les versions) ou sale. Cette brûlure n'est plus une marque, mais carrément la métamorphose de cette partie du corps de Harvey Dent en une autre personne. Cet Autre s'impose à lui par son arrivée brutale mais aussi sa violence et sa permanence. Cette présence le prive aussi d'une partie de lui-même, lui volant plus que de la corporalité mais aussi de l'espace et du temps : elle le prive d'une partie de sa vie.

Le trait de caractère principal de ce personnage est sa folie, à la différence d'autres méchants du Comics (comme le Joker ou Enigma) il semble l'internaliser. Il s'agit d'un être en conflit interne perpétuel, luttant en permanence contre son principal ennemi : non pas Batman mais lui-même.

Freddy Krueger est un personnage de fiction créé par Wes Craven en 1984 dans le film *Les Griffes de la nuit*. L'idée originale de Wes Craven était de créer un tueur en série qui sévirait là où on ne pourrait l'arrêter : dans les rêves. Freddy arbore des cicatrices de tout le visage suite à son exécution par les villageois qui le jetèrent au feu après avoir découvert son rôle dans de nombreux enlèvements d'enfants. Il revient hanter les rêves des personnes habitant son ancien quartier.

Il s'est imposé comme une icône du cinéma d'horreur, que l'on peut apparenter au croque-mort en tant que monstre au gant hérissé de lames, poursuivant ses victimes dans leurs rêves pour les faire mourir de terreur. Il est toujours souriant et tire jouissance de la terreur de ses proies.



Photo 6 : Les échos d'alataïr. Monstres sacrés : Freddy Krueger



Photo 7 : Top 10 Freddy Krueger Kills

Dark Vador est LE méchant des récits de Science-Fiction. Seigneur du mal dans les trilogies *Star Wars* il est en fait le symbole d'un processus de transformation : le jeune Anakin submergé par ses désirs de vengeance perd sa fonction de Jedi, et devient Dark Vador après un combat perdu avec son maître d'arme, et à l'issue duquel il est gravement brûlé. Dès lors ses blessures sont enfouies sous une épaisse combinaison opaque noire ; qu'il ne quittera plus qu'à l'article de la mort après s'être repentis de ses méfaits en demandant pardon à son fils (dont le nom vous sera épargné dans ce papier).



Photo 8 : Star Wars Universe



Photo 9 : Star Wars wiki en français

Photo 10 : Une pensée pour le côté obscur de la force (spéciale dédicace à Dark Vador)

Il s'agit du personnage central de cette saga, le fil conducteur des événements. Il est l'anti-héros dont les actions destructrices conduiront finalement à la réapparition de l'équilibre, à ce que l'épilogue soit heureuse.

Il existe de nombreux autres exemples de brûlés dans les films et séries télévisées. Si l'on veut faire une synthèse ces personnages se ressemblent souvent :

- Leur esprit est accaparé par un objectif obsédant.
- Ils sont toujours méchants.
- Il ne s'agit jamais de femmes.
- Leur visage arbore le plus fréquemment un rictus plus ou moins volontaire.
- La cicatrice de brûlure est toujours boursoufflée, en tout cas le relief de la peau est modifié. Le plus souvent elle s'est teintée des couleurs vives comme si les chairs brûlées ne pouvaient plus jamais refroidir. Sur le plan médical, elles ne ressemblent jamais vraiment aux vraies cicatrices de brûlure du visage.
- La localisation est importante : il s'agit toujours de la face. Aucune note d'une brûlure de main ou d'autre partie du corps chez un super vilain. La marque trône sur le visage, lieu d'échange et de dialogue. L'infamie ne peut être masquée ; ou alors si elle l'est (comme pour Dark Vador) elle suscite encore d'avantage d'effroi dans la suggestion et son remplacement par un masque figé et glacial.
- Ils sont souvent les alter egos, les némésis des héros qu'ils combattent. Ce que ces derniers auraient pu devenir s'ils avaient fait de mauvais choix.

Ils sont maintenant appelés Super-vilains et plébiscités par les fans. Alors pourquoi cette fascination du public pour ces personnages qui sont créés de toute pièce pour être des métaphores de ce qui

est détestable, et ce de façon complètement caricaturale comme on vient de le voir ?

Parce que, tel le Phoenix qui renaît de ses cendres, le super vilain brûlé est immortel. Il porte les stigmates des fantômes de l'enfer et de ses flammes, tout en y ayant réchappé. La mort n'a pas d'emprise sur lui. Mais il n'est pas vraiment vivant non plus puisque obnubilé par un désir de vengeance obsédant, il évolue dans sa propre réalité mentale. Quand ils sont revenus de l'épreuve de la brûlure, quelque chose s'est brisé en eux, comme si un élément important de leur Soi avait disparu. En réalité pourtant, ils sont eux-mêmes des héros en ce qu'ils ont su montrer une persévérance et une résistance hors norme. Il s'agit de héros déçus, et la brûlure du visage permet un affichage constant de leur damnation, de la perte d'une partie de leur humanité.

Dans « Histoire et modèles du corps » Vigarello G. explique que la représentation sociale semble être une façon d'organiser intérieurement le réel selon des repères collectifs tout en agissant sur lui. Elle agit autant qu'un mode de pensée dont la première caractéristique est d'être commode, immédiatement pragmatique. Les actions de l'être humain impliquent la mise en jeu de son corps ; ne serait-ce que dans l'activité sensorielle déployée à chaque instant pour évoluer dans son milieu de vie. A travers lui, l'être humain s'approprie son univers et construit son identité qu'il traduit à l'intention des autres par l'intermédiaire des systèmes symboliques qu'il partage avec les membres de sa communauté. Et les représentations sociales liées au registre du corps sont très difficiles à étudier tant la diversité des registres culturels et savants auxquels le corps est confronté est importante. Ainsi, d'après Vigarello (2003) le corps peut être examiné selon trois versants de l'existence corporelle :

- Le principe d'efficacité (ressource technique que le corps tire de la mécanique et de l'organique, capacité d'action sur les objets ; où se pense le domaine de la santé, de l'hygiène, de l'accroissement des résistances du corps) ;
- Le principe de propriété (possession par le corps d'un espace et d'un territoire totalement privé, appropriation de l'être le plus intime de soi sur un resserrement biologisé ; à partir duquel se définissent les violences et les atteintes physiques) ;
- Le principe d'identité (manifestation par le corps d'une intériorité ou d'une appartenance désignant le sujet, ressource de messages et d'échanges à partir des signes et d'expressions physicalisés ; où sont pensées les ressources expressives, l'émission de messages, l'émergence d'un sens volontaire ou involontaire).

Bien souvent lors d'un premier contact entre individus l'attention est focalisée sur le visage de l'autre. Et lorsqu'elle est présente, une lésion de la face atteint les trois versants de ces existences corporelles. Le visage est le carrefour d'expression du rang social et de la civilité par l'intermédiaire de la politesse, de l'étiquette, des normes de la bienséance dont il permet le jeu d'expression. Dans le cas de cicatrices du visage, les patients voient leur mobilité faciale réduites par les cicatrices, brides ou autres pertes de substances ; pouvant entraîner la perte de la gestuelle faciale dite normale. Et si la capacité d'émettre des signaux normaux avec son visage est perturbée, c'est la capacité à interagir avec l'autre qui est altérée.

Les méchants de science-fiction au visage brûlé sont souvent qualifiés de Monstre : mot qui trouve

son origine du latin « *Mostrum* » (montrer), lui-même dérivé de « *Monere* » qui signifie attirer l'attention, faire penser. Dans le registre de l'horreur au cinéma, le monstre est un indicateur, un signe : il attire l'attention sur quelque chose. La vision est souvent binaire séparant clairement le bien et le mal entre les gentils et les méchants, les beaux et les horribles. Pourtant il s'agit là d'un raccourci paresseux entre l'aspect atypique qui alerte, et la peur du danger. Le signe, la différence, ne sont pas forcément des dangers pour celui qui les observe.

Le stigmat est l'attribut qui rend l'individu différent de la catégorie dans laquelle on voudrait le classer. Il y a donc stigmat lorsqu'il existe un désaccord entre l'identité sociale réelle d'un individu, ce qu'il est, et l'identité sociale virtuelle d'un individu, ce qu'il devrait être. Un individu affligé d'un stigmat est donc un stigmatisé, qui s'oppose aux autres « normaux ». Selon Goffman tout membre d'une société est doté d'une identité sociale et que tout individu qui rencontre un autre le catégorisera. Toute personne classe les individus qu'il rencontre dans différentes catégories. Ainsi, on peut dire que les situations de normal ou de stigmatisé ne sont finalement pas des attributs mais les résultats qui vont provenir de l'interaction. La situation dépend de la façon dont l'individu est perçu à travers ces interactions. Ce n'est pas le stigmatisé, mais le rapport à l'autre qui, entravé, peut être difficile.

Là est le fossé entre différence et monstruosité. Le stigmat ne modifie pas les façons de penser du sujet ; tel un sceau divin qui jetterait une malédiction. Les patients brûlés souffrent souvent des changements physiques induits par le traumatisme (du fait de modification de rapport identitaires auxquels ils étaient habitués) ; mais ils ne sont pas métamorphosés pour autant : le corps n'est pas l'âme du sujet. Pour un individu lambda, observer une personne brûlée déclenche une réaction émotionnelle vive, car entre autres cette vision lui suggère immédiatement la violence du mécanisme lésionnel ainsi que les conséquences personnelles et sociales que ces séquelles pourraient engendrer. Cette visibilité brutale et permanente de la différence physique nécessite un double apprentissage pour le grand brûlé : par rapport à lui-même et par rapport aux autres. En gardant à l'esprit que dans un face à face avec soi-même, le regard de l'autre intervient déjà. Par ailleurs, la brûlure du visage empêche son spectateur d'interagir avec le patient, puisqu'elle empêche les expressions du visage. Elle rappelle que l'être humain ne vit pas seulement dans un corps physique, mais surtout à travers un réseau de significations et de représentations qui lui permet d'intégrer et d'être intégré dans le monde.

Sur les parties visibles, les maladies de peau exacerbent le fantasme selon lequel la peau malade dévoile ce que le sujet veut garder secret, caché. Ceci est potentialisé par le sentiment de honte que témoigne souvent le sujet vis-à-vis de sa pathologie. De même, la représentation biblique rend inimaginable la résistance d'individu à l'épreuve du feu, symbole de l'enfer. La composante sociale de la représentation du feu et du brûlé est un facteur de compréhension indispensable de cette pathologie. Le cas particulier du recours à l'immolation comme acte de désespérance sociale est largement médiatisé lors de sa phase aigüe, les conséquences en termes de séquelles sont totalement occultées de la sphère médiatique a posteriori. La violence de l'acte initial semble à ce jour mieux tolérée aux heures de grandes écoutes que le handicap physique et social qui en découle. Face à cette relation complexe avec le monde, le brûlé souhaite à la fois la reconnaissance de la particularité de son vécu, et sa reconnaissance comme personne normale.

Normalité qui semble ne plus pouvoir spontanément lui être attribuée. Là est toute l'ambivalence de sa situation. A. Honneth développe depuis plusieurs années une théorie de la reconnaissance. Chaque sujet humain est dépendant du contexte de l'échange social organisé selon des principes normatifs de la reconnaissance réciproque. « L'homme ne devient homme que parmi les hommes » selon J. Fichte (*Naturrecht*, 1803), c'est-à-dire que le rapport pratique à soi se constitue dans un rapport à autrui. La disparition de ces relations de reconnaissance débouche sur des expériences de mépris et d'humiliation qui ne peuvent être sans conséquences pour la formation de l'identité de l'individu. Plus loin, pour lui, le contenu de ces attentes portant sur la reconnaissance sociale pouvait changer avec les transformations structurelles que connaissent les sociétés. Ainsi, on pourrait bien entrevoir une amélioration de la socialisation du patient brûlé en modifiant certains paramètres sociétaux. Au vu de l'exposition de notre génération aux médias et à leurs images, un des changements se devrait d'être le rôle attribué aux personnages de science-fiction brûlés. Sans pour autant renier le schéma mythologique du Bon contre le Mauvais, les caractéristiques des traits physiques acceptables pour autrui pourrait être modifiés. P. Drevet en 2003 souligne une exemple donnée par le colonel de Maumort, dans le roman éponyme de Martin du Gard: « Il est beau, il est laid, signifie : il a un visage avenant ou des traits déplaisants. Mais chaque fois que j'ai eu l'occasion de voir une assemblée d'être nus [...], je me suis aperçu que le point de vue était totalement changé. Spontanément, alors, on juge de la personne d'après la puissance, la grâce, l'harmonie de son corps ».

Pourtant la réalité de notre monde est beaucoup plus complexe, comme le disait Machiavel au début du XVI^e siècle dans *Le Prince*: « Tout le monde voit bien ce que tu sembles, mais bien peu ont le sentiment de ce que tu es ».

Références

Vigarello G, « Histoire et modèles du corps », *Hypothèses* 2003/1 (6), p. 79-85.

Références iconographiques

Photos 1 et 2 : MacGyver : Tous ses trucs et astuces enfin répertoriés !

<http://www.angusmacgyver.fr/personnage/Murdoc.html>

Photos 3 : Murdoc revealing his identity

<https://www.youtube.com/watch?v=IJ-K4-DkU5s>

Photos 4 : Iconographie issue de Batman la série TV d'animation (1992)

http://fr.batman.wikia.com/wiki/Harvey_Dent

Photos 5 : Iconographie issue du film *The Dark Knight* (2008)

<https://sites.tufts.edu/filmnoirsseker/the-dark-knight/>

Photos 6 : Les échos d'alataïr. Monstres sacrés : Freddy Krueger

<http://morbius.unblog.fr/2013/07/26/monstres-sacres-freddy-krueger/>

Photos 7 : Top 10 Freddy Krueger Kills

<https://www.youtube.com/watch?v=lpqtLlzCA3M>

Photos 8 : Star Wars Universe

<https://www.starwars-universe.com/forum/rogue-one-f101/dark-vador-dans-rogue-one-t17401-150.html>

Photos 9 : Star Wars wiki en français

http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Anakin_Skywalker

Photos 10 : Une pensée pour le côté obscur de la force (spéciale dédicace à Dark Vador)

<https://fabientholot.wordpress.com/2009/02/13/une-pensee-pour-le-cote-obscur-de-la-force/>