

Tim Burton, l'exposition



Tim Burton, Sans titre, 1982. Collection privée © 2011 Tim Burton

Tim Burton est un des réalisateurs les plus célèbres aujourd'hui, qui intéresse aussi bien la critique que le grand public. De nombreux adolescents et jeunes adultes se sont tout particulièrement passionnés pour son œuvre et son univers si particulier, qui allie superproduction, références populaires et vision personnelle. Son travail a largement influencé non seulement une génération de jeunes cinéastes, mais aussi de jeunes artistes et graphistes.

L'exposition met en évidence la richesse plastique de son œuvre, donnant à voir ses premiers dessins ainsi que les documents préparatoires de ses films. Elle compte plus de 600 œuvres, tous supports confondus : dessins, peintures, photographies, *story-boards*, maquettes, costumes, marionnettes ou figurines. A cela s'ajoutent les extraits de ses films les plus célèbres comme *Edward aux mains d'argent* (1990), *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (1993), *Mars Attacks!* (1996), *Ed Wood* (1994), ou *Beetlejuice* (1988), mais aussi les films Super-8 ou 16 mm réalisés par Tim Burton à ses débuts. L'exposition nous fait pénétrer dans la fabrique d'un univers créatif et permet d'en découvrir le fourmillement. Célèbre pour être un homme avant tout de cinéma, on y découvre un Tim Burton dessinateur, peintre, sculpteur et photographe.

AU DÉBUT ÉTAIT LE DESSIN

Tim Burton a commencé sa carrière comme dessinateur. Dès l'âge de 14 ans, il dessine le logo de la voirie de Burbank, sa ville natale. Il décore les maisons et les jardins à l'époque de Noël et d'Halloween, des moments de l'année qu'il affectionne particulièrement et qui l'extraient un peu de la grisaille tranquille et morose de cette petite ville de banlieue. Le dessin est pour le jeune homme une façon de se concentrer, mais aussi une expérience de la liberté. Il s'affranchit rapidement de toute notion de réalisme ou même du regard des autres. Il développe ainsi un style très expressif, où le corps et l'espace sont toujours susceptibles de se déformer et de se métamorphoser à l'infini.

Le dessin apparaît comme fondateur dans la création burtonienne. D'ailleurs, Tim Burton ne communique pas par des mots, mais par des dessins comme le raconte Jonathan Gems, scénariste de *Mars Attacks!* :

« Je viens du théâtre où l'histoire est racontée à travers les personnages, et le dialogue, lui, vient de l'animation où les personnages et l'histoire sont racontés à travers des images. Pendant que j'écrivais, Tim dessinait. Il parlait uniquement en termes d'images¹. » (p. 166)

Un dessin peut même être l'image fondatrice d'un film, comme l'explique Tim Burton à propos de la genèse d'*Edward aux mains d'argent* :

« A l'origine du projet, il y a un dessin que j'avais fait il y a très longtemps, et que j'aimais beaucoup. Il représentait un personnage qui veut toucher ce qui l'entoure, mais qui ne peut le faire, et dont le désir créateur est en même temps un désir destructeur. » (p. 108)

On constate que le dessin est le geste premier du réalisateur, esquisses dans lesquelles il puise des idées pour ses films :

« J'avais pris l'habitude de griffonner ces petits éléments en permanence, et ces images sont réapparues sous d'autres formes. (...) Beetlejuice avait aussi des oreilles de chauve-souris, pourtant je ne savais pas que je ferais *Batman* à l'époque. Ces images sont en moi depuis longtemps, et prennent vie souvent plus tard – ce que je trouve intéressant. Ça montre comment fonctionne le subconscient. » (p. 90)

UN CINÉASTE DE L'ENFANCE

Lorsque l'on parle de Tim Burton, c'est désormais un lieu commun d'évoquer la question de l'enfance. L'enfant se décline sous toutes ses formes dans ses films : enfants sages, enfants seuls, sales gosses, enfants enfermés dans un corps d'adulte... Pourtant, le réalisateur, à une période de sa vie, n'hésite pas à déclarer :

« Je ne connais pas d'enfants, je n'ai pas d'enfants², et je n'aime pas la phrase "garder son âme d'enfant", parce que ça fait attardé mental. Mais d'un autre côté on peut se demander : à quel moment se construit-on un imaginaire ? Et à quel moment devient-on qui on est ? » (p. 34)

Tim Burton n'idéalise manifestement pas l'enfance. Elle apparaît cependant comme un creuset de tous les possibles : de film en film, nous croisons des figures d'enfants et de jeunes adultes en train de se construire (Vincent, Edward, Willy Wonka). Mais elle se révèle aussi le lieu de tous les traumatismes, dans un monde fait de violence et d'agressions. Tim Burton aime conjuguer enfance et horreur. Cela lui a causé de nombreux problèmes avec les comités de censure et avec les parents, qui s'inquiètent de son univers à la fois sombre et ludique, dont les enfants raffolent souvent. Si *Vincent* (1982) et *Frankenweenie* (1984), ses premiers courts métrages, sont remarqués, leur univers est jugé insolite et dérangent. Plus tard, *L'Étrange Noël de monsieur Jack* a lui aussi souvent été jugé trop effrayant pour les enfants. Tim Burton s'insurge contre cette vision fautive de l'enfance, prenant en exemple ses propres souvenirs de jeune spectateur, peuplés de films mettant en scène des monstres. Il semble par ailleurs évident qu'à travers l'enfant de ses films, Tim Burton nous parle aussi de lui.

¹ Sauf mention contraire, les citations sont tirées de : *Tim Burton. Entretiens avec Mark Salisbury*, Sonatine Editions, 2009.

² Sa situation familiale a évolué depuis...

MULTIPLES INFLUENCES

Tim Burton multiplie les références et les allusions dans ses entretiens. Tout comme sa création est multiforme, ses influences sont multiples et hétérogènes : graphiques, picturales et filmiques. Tout d'abord, il a de nombreux points de contact avec certains écrivains et illustrateurs :

- **Edward Gorey**, l'auteur illustrateur des *Enfants Fichus* (1963) (qui a plusieurs points communs avec le livre *La Triste Fin de l'enfant huitre et autres histoires*, dont Burton est l'auteur, publié en 1997) ;
- **Dr. Seuss**, un illustrateur et auteur américain dont les ouvrages les plus connus sont *Horton Hatches the Egg* (1940) et *How the Grinch Stole Christmas!* (1957). Tim Burton parle volontiers de l'importance des albums de Dr. Seuss dans son enfance, dont les rimes ont inspiré le texte en voix off de *Vincent* ;
- **Roald Dahl** et son illustrateur **Quentin Blake** :

Roald Dahl (1916-1990) est un écrivain et scénariste britannique surtout connu pour ses livres pour enfants. Il y déploie un univers imaginaire oscillant entre l'insolite et le réalisme, non dépourvu d'une certaine cruauté. **Quentin Blake** (né en 1932) est l'une des figures emblématiques de l'illustration en Grande-Bretagne. Ses dessins se composent de traits à l'encre, rehaussés de grandes touches à l'aquarelle. Ce sont des dessins foisonnants, qui donnent l'impression d'être inachevés, habités de personnages aigus, pointus et longilignes.

- **Arthur Rackham** (1867-1939), illustrateur de contes ;
- **Charles Addams** (1912-1988), un dessinateur de *cartoon*, connu pour son humour noir, créateur de *La Famille Addams*
- **Odilon Redon** (1840-1916), peintre symboliste donnant à voir un monde étrange et métamorphique.

FILMS DE MONSTRES

Tim Burton cite également énormément de films, en particulier les « films de monstres » dont il s'est nourri pendant son enfance.

Le cinéma expressionniste allemand

La stylisation des formes et leur exagération, le jeu sur les perspectives, fondateurs du cinéma expressionniste allemand des années 1920, se remarquent fréquemment dans les décors de Tim Burton. Cette filiation est assumée, ce jusqu'à retrouver, dans *Batman, le défi* (1992), la présence d'un personnage nommé **Max Shreck**, en clin d'œil à l'acteur qui incarnait le vampire de *Nosferatu* (**F. W. Murnau**, 1922). On rencontre des thématiques communes comme la mort ou la création d'un monstre, le recours aux éclairages créant d'inquiétants contrastes d'ombre et de lumière (*Vincent*, par exemple). Cependant, si Burton reprend ces thèmes ou motifs expressionnistes, il crée aussi un univers beaucoup plus ludique. Les lignes cassées et anguleuses laissent place à des courbes, l'angoisse de la mort s'absente et le monde « du dessous », peuplé de fantômes et de morts-vivants, très coloré dans *Les Noces funèbres* (2005) par exemple, semble parfois beaucoup plus drôle que le monde des vivants au-dessus, morne et gris.

Les films d'horreur

Enfant, Tim Burton découvre les films d'horreur ou d'épouvante des années 1930 produits par Universal, qui eux-mêmes empruntaient à l'atmosphère expressionniste. Ces *Universal Monster* construisent l'imaginaire burtonien. Ils mettent en scène vampires, dont le célèbre *Dracula* (**Tod Browning**, 1931) incarné par **Bela Lugosi**³, créatures monstrueuses et leur créateur (*Frankenstein*, **James Whale**, 1931), et autres momies (*La Momie*, **Karl Freund**, 1932). Sans oublier *King Kong* de **Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack** (1933, produit par la société RKO). Dans *Frankenweenie* (1984),

³ Bela Lugosi deviendra lui-même un personnage incarné par Martin Landau dans *Ed Wood* de Tim Burton.

on reconnaît la marque évidente de *Frankenstein* et de sa suite, *La Fiancée de Frankenstein* (James Whale, 1935). Les films fantastiques-gothiques des années 1950 et 1960 produits par la Hammer, célèbre société britannique, qui reprennent le personnage de Dracula ou la créature de Frankenstein, font aussi partie de son expérience de spectateur. Ce sont les premiers films d'épouvante en couleur avec des scènes de violence plus réalistes. A plusieurs reprises, Tim Burton fera d'ailleurs jouer dans ses propres films les acteurs emblématiques de cette époque. Parmi eux, **Christopher Lee**, resté dans les mémoires pour avoir maintes fois incarné Dracula dans ces films, mettra son jeu de personnage autoritaire effrayant au service de *Sleepy Hollow* (1999) et *Charlie et la chocolaterie* (2005) ; il prête également sa voix grave au pasteur des *Noces funèbres*, entre autres.

Science-fiction

Mars Attacks! et *La Planète des singes* renvoient respectivement aux films de science-fiction des années 1950-60 et 1970. Parmi eux, le monstre japonais Godzilla (*Godzilla*, **Tomoyuki Tanaka**, 1954) qui met en scène une sorte de lézard géant préhistorique (en fait un homme dans un costume de latex !) qui attaque Tokyo. L'identification est forte : Tim Burton raconte que, enfant, il aurait parfois souhaité être *Godzilla*.

L'Amérique en proie à la peur atomique (tout comme le Japon) a engendré nombres de films, *comic books*, romans et autres jeux de cartes peuplés de « choses venues d'un autre monde » prêtes à prendre possession des corps et esprits des terriens, voire détruire la planète entière. L'imaginaire de Tim Burton ne les oublie pas...

Histoires fantastiques

Dans cette galaxie d'influences, l'acteur américain **Vincent Price** joue un rôle à part. Tim Burton en est un grand admirateur, profondément marqué par sa personnalité. Emblématique du cinéma fantastique, il a en particulier joué dans le cycle de films inspiré par les nouvelles d'**Edgar Allan Poe** et réalisé par **Roger Corman** - le premier titre, *La Chute de la maison Usher*, tourné en 1960, reste le plus connu -, et qui est à l'origine de l'intérêt de Burton pour Poe. Chez Burton, Vincent Price sera la voix *off* dans *Vincent* et il incarne le créateur de Edward, que la mort fauche avant qu'il n'achève sa créature. Tim Burton avait même commencé à travailler sur un documentaire en hommage à l'acteur et filmé plusieurs entretiens, mais le décès de Price en 1993 mit un terme au projet.

Enfin, on ne peut laisser de côté l'intérêt de Tim Burton pour celui que l'on surnomma « le plus mauvais réalisateur de tous les temps », **Ed Wood**, que le film éponyme a beaucoup popularisé (1994). Tim Burton connaît depuis son enfance son « chef-d'œuvre », *Plan 9 from Outer Space* (1959), tourné entre l'aéroport et le cimetière de Burbank.

UN UNIVERS PERSONNEL

Bien que multipliant les références, affirmées ou simples allusions, Tim Burton cherche pourtant à garder une certaine distance vis-à-vis de ses influences.

« Il est très important pour moi de ne pas faire d'hommages directs ou de filmer "dans le style de". Si références il y a - une remarque que j'ai souvent entendue concernant mes films -, elles doivent être filtrées à travers le prisme du souvenir. » (p. 61)

La question de la mémoire est essentielle pour comprendre le processus créatif de Tim Burton et il y revient souvent. Ainsi il raconte que pour *Frankenweenie*, il n'avait pas revu *Frankenstein* :

« Les ciex dans le film de James Whale étaient vraiment hallucinants, parce qu'ils étaient peints. Ils étaient intenses et sauvages. Et c'est ce souvenir que j'ai décrit à mon équipe artistique. Je ne leur ai pas montré les films.

Quand j'ai finalement revu *Frankenstein*, je me suis aperçu que le ciel ne ressemblait pas exactement à la manière dont je l'avais décrit. Mais c'était l'impression que j'en avais gardée qui comptait. Emprunter pour emprunter, c'est apporter la preuve que l'on ne ressent rien pour ce qu'on emprunte. » (p. 62)

Cette anecdote est significative de la dynamique de Burton qui se nourrit de manière éclectique pour construire un ensemble cohérent. On voit se déployer un univers bien à lui, si reconnaissable qu'il est devenu un style à part entière. Le morbide y va de pair avec des éléments enfantins et colorés, la mort y côtoie la vie, et le corps se démembre et se recoud avec la même facilité. Certains éléments esthétiques sont tellement frappants qu'ils sont qualifiés de « burtoniens », comme les arbres aux formes sinueuses et inquiétantes de *Sleepy Hollow*. De même, l'omniprésence des rayures et des spirales apparaît comme une signature graphique du réalisateur.

La galaxie Burton influence à son tour et excède les frontières des projets personnels de l'artiste, jusqu'à devenir une sorte de « label ». Ainsi, même *Coraline* (Henry Selick, 2009), auquel il n'a pas vraiment collaboré, est teinté de son influence. Par ailleurs, le projet d'un parc d'attraction fondé sur l'univers de Tim Burton a souvent été évoqué et Tim Burton lui-même a participé à la création de jouets, les *Tragic Toys*, issus de son livre *La Triste Fin de l'enfant huitre et autres histoires*.

TROIS PISTES DE TRAVAIL

Il était une fois... : le conte chez Tim Burton

Les contes de fées nourrissent la narration et l'esthétique des films de Burton. Le cas le plus évident est bien sûr *Edward aux mains d'argent*, dont le récit est lancé par la question posée par une petite fille sur l'origine de la neige. La grand-mère commence alors son histoire (un conte explicatif). Cette forme inspire également *Big Fish* (2003) ou *Alice au pays des Merveilles* (2009). Des films comme *Beetlejuice*, *Sleepy Hollow* et *Les Noces funèbres* sont aussi les héritiers du conte fantastique. On pense à certains éléments de décor comme le château et la forêt, ou à la présence de personnages comme des sorcières ou un loup-garou (*Big Fish*). En fait, Tim Burton puise dans l'imaginaire collectif, mêlant conte merveilleux et conte fantastique. Cette association n'a rien d'étonnant pour quelqu'un qui avoue :

« Parce que je ne lisais jamais, ces films de monstres ont probablement été mes contes de fées. »

Les contes le séduisent pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ils constituent **une porte ouverte sur l'imaginaire** :

« Je refusais de voir la réalité en face pendant toute cette période. C'est la raison pour laquelle, je pense, j'ai toujours aimé les contes et les fables. [...] Ils ont une assise, mais ils sont aussi ouverts à l'interprétation. J'ai toujours aimé regarder les choses et donner ma propre interprétation. » (p. 33)

Plus que le contenu de chaque conte, c'est l'idée de conte qui le séduit, c'est-à-dire la possibilité d'une interprétation infinie, lieu de l'incertitude et de la métamorphose. Le travail de Burton sur *Hansel et Gretel* est en cela assez significatif. En effet, s'il adapte ici un conte de fées bien connu en restant fidèle à l'histoire, il opère un déplacement marquant, puisque ce sont des japonais qui jouent dans le film. Cet écart, qu'il explique par son intérêt pour l'esthétique japonaise, injecte surtout de l'étrangeté et rappelle également **la dimension universelle du conte**.

Par ailleurs, il souligne fréquemment que **les contes sont durs et cruels** et s'étonne de la perception du public et surtout des adultes :

« Pour la plupart des gens, "conte de fées" signifie "jolie histoire pour les enfants", ce qui n'est pas du tout la réalité. » (p. 65)

La plupart des films de Tim Burton entrent profondément en résonance avec la psyché enfantine et adolescente. Mais si la violence et sa cruauté sont si précieuses, c'est qu'il s'agit d'une violence archétypale. Le conte associe imaginaire et violence à une grande puissance symbolique. Il est porteur d'une forme de vérité, ce qu'a bien compris Tim Burton. Le conte se construit sur une affaire familiale et pose des questions complexes comme la construction de l'identité, la sexualité ou l'intégration à la communauté, et cela de manière simple. Tim Burton explique ainsi son choix de la forme du conte de fées dans *Edward aux mains d'argent* :

« J'ai toujours aimé les contes de fées qui permettent d'avoir une image forte, graphiquement audacieuse, absurde parfois, tout en exprimant un état psychologique. Dans ce cas précis, ce fut celui d'un personnage en conflit avec lui-même, qui voudrait toucher mais ne le peut pas, qui est à la fois créatif et destructeur. »

Michel Ciment et Laurent Vachaud, « Vincent, Beetlejuice, Edward et les autres », in *Tim Burton*, Pierre Eisenreich (direction), Collection Positif, Scope, 2008, p. 10-11.

Or il explique ailleurs qu'à l'origine du projet d'*Edward*, il y a un dessin mettant en scène ce paradoxe entre création et destruction. Il associe donc le fort pouvoir d'évocation du conte et du dessin qui, en quelques traits, expriment une idée complexe.

Tim Burton et ses créatures

« CL : Qu'est-ce qu'il y a de bizarre en vous ?

TB : Eh bien, il y a une petite créature bleue à trois yeux qui vit dans ma tête et qui s'exprime exclusivement en allemand. »

Tim Burton, *Ciné Live*, juillet 2005.

Les personnages des films de Tim Burton retiennent l'attention. Fortement typés, donnant à voir leur **étrangeté au monde**, les personnages sont les principaux moteurs des films. Tim Burton se recentre volontiers sur les personnages, même si pour cela le récit doit un peu en pâtir.

De manière assez évidente, un certain nombre de héros burtoniens ressemblent à leur créateur. On peut également découvrir des points communs entre différents personnages, comme cette lignée des Edward, famille des créateurs : L'Edward aux mains de ciseaux, qui ne sait pas toucher sans détruire mais qui taille buissons et cheveux avec virtuosité (*Edward aux mains d'argent*), l'Edward cinéaste, qui s'émerveille devant les pouvoirs démiurgiques du cinéma (*Ed Wood*) et Edward Bloom, père mythomane et fabuleux conteur (*Big Fish*). On peut y ajouter le barbier de *Sweeney Todd* (2007), un Edward vieilli qui a perdu son innocence, aux mains prolongées par un rasoir sanglant.

Par ailleurs, la filmographie burtonienne pullule de **monstres** auxquels le cinéaste porte un soin tout particulier. Mais à l'inverse de la tradition qui fait des monstres les représentants du mal et de l'inhumanité, Tim Burton apparaît comme l'héritier de films tels que *King Kong*, mettant en scène des monstres plus humains que les humains. La monstruosité extérieure pouvant aller de pair avec une humanité intérieure (*Edward aux mains d'argent*) ou encore un grand sens de l'humour... noir (tels les martiens de *Mars Attacks!*).

Monstre, du latin *monstrare* : les créatures burtoniennes rendent visibles leurs fêlures et leur fragilité. Ainsi, on est frappé du nombre de personnages couturés de cicatrices, du chien de *Frankenweenie* à Sally dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack* en passant par Catwoman, ou même la tête humaine sur un corps de chien dans *Mars Attacks!* Ces cicatrices sont les traces visibles de leur psychologie, « ils sont cassés et doivent réunir tous les petits morceaux⁴ ». Les coutures ont également à voir avec le mythe du démiurge et de sa créature. La figure du savant « à la Frankenstein » se décline dans plusieurs films : Victor (*Frankenweenie*), le Docteur Finkelstein (*L'Étrange Noël...*) ou encore les méchants petits extraterrestres de *Mars Attacks!* et leurs expériences sur les humains.

En collant une tête de chien sur un corps de femme, ces monstres verts mettent surtout en exergue une des caractéristiques de la fabrique des créatures burtoniennes. Ce sont des créatures en morceaux, faites **de bric et de broc**, transgressant les règnes de la nature. Ainsi les figures qui mêlent l'homme et l'animal chez Tim Burton sont

⁴ Tim Burton, *L'Événement du Jeudi*, 10 au 16 février 2000.

légion. Véritable bestiaire dans *Batman, le défi*, où l'homme chauve-souris est accompagné de la femme chat et de l'homme-pingouin. Le mélange des genres va au-delà du règne animal dans son livre, avec la création d'un enfant-robot mais aussi d'un enfant-tache ! De même, l'exposition présente les dessins de la série *Numbers*, des nombres transformés en personnages monstrueux.

La transgression est aussi celle de la mort, qui rend possible toutes les **métamorphoses**. Les films de Burton permettent de passer de l'autre côté du miroir, de voir l'envers, comme le monde souterrain des égouts de Gotham City, ou les catacombes des *Noces funèbres* peuplées de créatures en décomposition et de squelettes. Cet univers n'a rien de mélancolique. C'est un monde bizarre et bigarré, carnavalesque, où se déploient parades, masques et déguisements, un monde secoué par un étrange éclat de rire, à la fois inquiétant et libérateur.

Le cinéma d'animation

Tim Burton, avant d'être un cinéaste en prise de vues réelles, a commencé tôt sa carrière dans les studios **Disney** en tant qu'animateur. Des difficultés d'intégration lui feront quitter la célèbre maison d'animation (même si par la suite, les studios Disney ont produit certains de ses films). Selon Burton lui-même, aucune trace évidente de son travail en tant qu'artiste concepteur sur *Taram et le chaudron magique* (1985) n'a été conservée.

Le seul dessin animé Disney qu'il cite explicitement comme une influence est *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (1949), dont le souvenir constitue la base de *Sleepy Hollow*, plus que la nouvelle elle-même. Plus largement, beaucoup d'éléments de l'univers de Burton semblent issus du monde Disney mais, une fois de plus, vus au travers d'un prisme expressionniste et gothique. Par exemple, le château d'*Edward aux mains d'argent* ressemble étrangement au château de *La Belle au bois dormant*. Les fameux arbres tordus renvoient également directement aux forêts maléfiques de Disney. La présence récurrente de villes-maquettes dans les films de Burton évoque les vues aériennes omniprésentes dans les longs métrages Disney (par exemple, la vue de Londres dans *Peter Pan*⁵).

L'appartenance de Burton au monde de l'animation marque fortement ses créations. D'où le soin accordé aux éléments graphiques de l'image et la création d'univers imaginaires, bien loin de tout réalisme. Tim Burton mentionne très souvent **Ray Harryhausen**, célèbre concepteur d'effets spéciaux, notamment son travail sur *Le Septième Voyage de Simbad* (Nathan Juran, 1958) et surtout *Jason et les Argonautes* (Don Chaffey, 1963), véritable film de référence pour Tim Burton. Ray Harryhausen est un pionnier de l'animation en volume, filmant image par image en prise de vues réelles (*stop motion*) les figurines qu'il fabrique. Depuis *Vincent* et dans ses films d'animation, Tim Burton travaille lui aussi l'animation en volume, mettant en scène des marionnettes en utilisant cette même technique du *stop motion*. S'il a été amené à employer des effets numériques, Burton reste très prudent dans son approche et ne se tourne vers eux qu'en dernier recours. Des images de synthèse ont été utilisées à partir de *Mars Attacks!*, mais Tim Burton les trouve trop « flottantes ». Pour lui, le travail avec des marionnettes permet de donner plus de poids aux images, en pratiquant une technique plus concrète et plus tactile. Dans le même ordre d'idée, il a insisté pour utiliser de vrais acteurs maquillés, pour *La Planète des singes* (2001). Dans *Charlie et la chocolaterie*, dans une scène à la fois comique et glaçante jouée par des écureuils, il préférera pour la quasi-totalité des plans un dressage minutieux des animaux au recours aux images de synthèse.

Les images d'*Alice au pays des merveilles* font quant à elles appel aux nouvelles technologies, les scènes étant jouées sur fond vert. Dans ce film, certaines créatures sont entièrement fabriquées à partir d'images de synthèse. Certains acteurs ont été

⁵ Dans les studios Disney, on avait aussi l'habitude de construire les décors en maquettes, pour mieux envisager les perspectives à reproduire.

filmés en *motion capture*⁶ afin de créer un corps numérique déformable à l'infini (la Reine rouge, par exemple) ; d'autres ont vu leurs visages modifiés par ordinateur. Il en va de même du style des dessins préparatoires de Tim Burton, qui propose souvent des personnages déformés ou disproportionnés, aux yeux plus grands que la normale. C'est informatiquement que les yeux du chapelier fou du film vont se rapprocher des yeux énormes imaginés et dessinés au préalable par Tim Burton, sur papier.

AUTRES THÈMES À EXPLORER

▪ La dualité esthétique et narrative

- Le rôle du masque et du carnaval.
- Tension et relation entre l'individu et le groupe (la foule, le rejet de la communauté) : le personnage incompris, marginal, décalé par rapport aux normes dictées par la société.

▪ Organisation des espaces du récit

- Les passages entre deux mondes : le trou dans l'arbre de *Sleepy Hollow*, les portes dans les arbres dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, le terrier d'*Alice aux pays des merveilles*.
- Le monde du dessus et le monde du dessous (l'envers du monde ou le monde à l'envers).
- Architecture et villes dans les films de Tim Burton, notamment dans *Batman* ou *Charlie et la chocolaterie*.

▪ La fabrique du film

- L'importance des collaborateurs de Tim Burton (une famille de cinéma). Ainsi un travail régulier avec des acteurs comme Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Christopher Lee ou Michael Keaton pour ne citer que les plus connus.

Pour le cinéma d'animation, une collaboration de longue date avec Rick Heinrichs, décorateur et directeur artistique, qu'il connaît depuis ses tout premiers projets⁷.

Enfin bien sûr, Danny Elfman, compositeur de toutes les musiques des films de Burton depuis *Pee-Wee Big Adventure* (1985), à l'exception de celle d'*Ed Wood*.

- Textes et cinéma : beaucoup de films de Tim Burton sont des adaptations de livres et de *comics*. Il ne les adapte pas directement, mais s'appuie sur le travail de plusieurs scénaristes.

⁶ Technique permettant de capter les mouvements d'un élément réel afin de les renvoyer dans un univers virtuel. On pose des capteurs sur l'acteur à certains endroits caractéristiques du corps, par exemple aux articulations, et ce sont les mouvements de ces capteurs qui permettent l'animation d'un personnage virtuel.

⁷ La Cinémathèque française propose une rencontre avec Rick Heinrichs lors de « L'Expérience-cinéma » du 7 avril 2012, où celui-ci commentera sa collaboration avec Tim Burton et présentera ses propres créations.

RESSOURCES

Ressources en ligne sur la page Tim Burton du site de la Cinémathèque :



« **Tim Burton, une carrière** » : une ligne temporelle qui mentionne les travaux et projets de Tim Burton, accompagnés de commentaires et de vidéos.

PISTES FILMOGRAPHIQUES

Créateurs et créatures

- *Frankenstein et La Fiancée de Frankenstein* (James Whale, 1931 et 1935)
- *Docteur Jeckyll et Mr. Hyde* (Robert Mamoulian, 1931)
- *Le Fantôme de l'opéra* (Rupert Julian, 1925)

Vampires expressionnistes et avatars des studios Universal et Hammer

- *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922)
- *Dracula* (Tod Browning, 1931)
- *Dracula* (Terence Fisher, 1958)

A noter que *Dark Shadows*, de Tim Burton, dont la sortie est prévue le 9 mai 2012, met en scène un vampire et ses rencontres avec d'autres créatures surnaturelles... créatures surnaturelles.

Effets spéciaux ou... très spéciaux

- *Jason et les Argonautes* (Don Chaffey, 1963)
- *Plan 9 from Outer Space* (Ed Wood, 1959)
- *Godzilla vs Biollante* (Kazuki Ohmori, 1989)

Les maîtres influents

- *La Chute de la maison Usher* (Roger Corman, 1960)
- *Le Masque du démon* (Mario Bava, 1960)
- *Huit et demi* (Federico Fellini, 1963)

Métaphore de la peur atomique des années 1950

- *Les Soucoupes volantes attaquent* (Fred F. Sears, 1956) : Burton en apprécie les effets spéciaux, conçus par Ray Harryhausen.
- *La Guerre des mondes* (Byron Haskin, 1953)
- *Les Envahisseurs de la planète rouge* (William C. Menzies, 1953)

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

De et autour de Tim Burton

- Tim Burton, *La Triste Fin du petit enfant huître et autres histoires*, Poche, 1999.
- Antoine de Baecque, *Tim Burton*, Cahiers du cinéma, 2010.
- Mark Salisbury, *Tim Burton : entretiens*, Sonatines, 2009.
- Pierre Eisenreich (dir.), *Tim Burton*, Collection Positif / Scope, 2008.
- *Tim Burton Démons et Merveilles*, Revue *Eclipses*, n° 47, 2010.

Cinéma

- Eric Dufour, *Les Montres au cinéma*, Armand Colin, 2009, p. 8-10 ; 14-34 ; 56-60.
- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, 2007.

Fictions

- Edgar Allan Poe, *Histoires extraordinaires* et *Nouvelles Histoires extraordinaires*, Le livre de poche, 1972.
- Edward Gorey, *Les Enfants Fichus*, Attila, 2011.
- Dr Seuss, *The Cat In the Hat*, New York, Random House Children's Books, 2012.
- Roald Dahl, *Charlie et la Chocolaterie*, Gallimard Folio junior, 1982 et *James et la grosse pêche*, Gallimard Folio junior, 2007.
- Charles Addams, *La Famille Addams*, Presses Pocket, 1992.

En lien avec le sujet, La Cinémathèque française a édité, dans la collection « Atelier cinéma », en coédition avec Actes Sud Junior, les ouvrages suivants :

- Emmanuel Siety, *La Peur au cinéma*, Actes Sud Junior / La Cinémathèque française, 2006 (à partir de 15 ans)
- Nathalie Bourgeois, *Grand/Petit au cinéma*, Actes Sud Junior / La Cinémathèque française, 2006. (à partir de 10 ans)

RESSOURCES EN LIGNE COMPLEMENTAIRES

Autour des créatures

- BNF, Expositions virtuelles : *Bestiaire médiéval* : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm>
- Dossiers du Cercle Gallimard de l'enseignement consacré aux « Monstres » :
<http://www.cercle-enseignement.com/College/Quatrieme/Dossiers-thematiques/Les-monstres>

Autour des contes

- BNF, Expositions virtuelles : *Conte de fées* : <http://expositions.bnf.fr/contes/index.htm>
- Dossiers du Cercle Gallimard de l'enseignement : Fiche pédagogique consacrée à *Alice aux pays des merveilles* :
<http://www.cercle-enseignement.com/College/Sixieme/Fiches-pedagogiques/Les-Aventures-d-Alice-au-pays-des-merveilles>

Dossier comics & cinéma

Site Film de culte : <http://archive.filmdeculte.com/dossier/comics/index.htm>

© Service pédagogique de la Cinémathèque française, mars 2012.

LA CINEMATHEQUE FRANÇAISE

51 rue de Bercy - 75012 Paris

Renseignements : 01 71 19 33 33 / www.cinematheque.fr

Les activités pédagogiques de la Cinémathèque française ont reçu le soutien de la Direction Régionale des affaires culturelles Île-de-France – Ministère de la culture et de la communication, et de la Région Île-de-France.

