

L'ÉNONCIATION DE L'INTERDIT

Ou comment Tim Burton a dynamité de l'intérieur les formations imaginaires proposées par Disney

Mathieu-Alexandre Jacques

L'œuvre de Tim Burton dérange, provoque en même temps qu'elle séduit. Elle invite le lecteur-spectateur à un renouvellement du regard, l'incitant à faire table rase sur un certain nombre de clichés et de préconceptions. Une question s'impose donc d'emblée, qui fonde et ne cessera de travailler cet article : comment et pourquoi parler de Burton dans un collectif consacré à l'hétérotopie chez Disney? Pourquoi associer à cette grande fabrique d'images, objet même de ce recueil, une figure aussi aporétique, ambiguë, marginale et dont le propos semble se situer à des années lumières de ce qu'Eisenstein nommait, en parlant des films de Disney, la vision de l'« absolue perfection »? En fait, il semblait important de s'attarder à cette figure iconoclaste du cinéma américain parce que le parcours de Burton, la singularité de ses films, croise l'univers de Disney à plus d'un détour. Certes, il y a d'abord dans ces deux réservoirs d'imaginaire de nombreux thèmes voisins et récurrents (l'expérience du rejet, l'amitié, la tolérance, l'initiation, etc.) et un engouement peu commun dans le cinéma américain pour une structure narrative qui fait appel au merveilleux, au conte et à la comptine, exaltant en chacun de nous un certain ludisme plus ou moins refoulé. Chez Burton comme chez Disney, c'est bien connu, le temps du film épouse les émotions de l'enfant (en nous) qui l'écoute. Mais plus concrètement encore — et sur un plan purement biographique —, l'œuvre de Burton germe et prend forme au cœur même des studios Disney, là où le cinéaste, longtemps qualifié d'enfant terrible par les producteurs, prend vraiment conscience de son envie de faire des films.

Tim Burton contre Disney : le choc d'une rencontre inusitée

Dès le début des années 1980¹, Tim Burton est dépisté par des chasseurs de têtes associés à Disney qui voient en lui un enfant prodige, dessinateur dont le talent, la maîtrise graphique et l'originalité sont tout de suite encouragés. Témoin et vecteur privilégié de ce succès précoce, le club école de Disney (la Cal Arts²) accorde au jeune créateur une bourse d'études alors qu'il est âgé d'à peine dix-huit ans et décide, au terme de sa formation, de l'engager comme employé permanent pour qu'il plaque sur papier les idées (dans son cas presque toujours débridées) qui lui viennent par la tête. Ce processus était fréquent chez Disney qui créait ainsi, en engageant des artistes-concepteurs, une banque d'idées, une réserve d'images et de figures, dans l'intention de voir surgir de nouveaux personnages à exploiter et rentabiliser dans d'éventuelles productions de masse. Quoique d'une qualité graphique indéniable, les croquis, dessins et

¹ Il n'est peut-être pas inutile de rappeler que Burton a développé, dès ses années de jeunesse (et par la force des choses), une relation d'intimité qui le lie étroitement à Disney. Il est en effet élevé à la Burbank, à deux pas des grands studios, où son père travaille aux services de différentes grandes compagnies cinématographiques, dont Disney, où il sera d'ailleurs, pendant plusieurs années, affecté à la filière des parcs d'attractions (« Parks Department »). Dans ses entretiens *Burton on Burton*, le réalisateur ne cessera de dire à quel point son imaginaire s'est développé, créant ainsi un refuge à soi, par rapport (et pour échapper) à ce modèle de vie à l'américaine dont Burbank, en tant que banlieue close, *édulcorée* et refermée sur elle-même, serait une figure emblématique.

² Située à Valencia en Californie, la Cal Arts (California Institute of the Arts) est une faculté fondée par les studios Disney. Cette structure offre une formation intensive et bien ciblée qui vise essentiellement à former des artistes et animateurs, présélectionnés sur le tas, dont le talent pourrait éventuellement être mis à profit au sein des productions « maison ». C'est à la Cal Arts, dans un cours d'animation expérimentale donné par Jules Engel, que Burton fit la rencontre d'Henry Selick qui réalisera, une dizaine d'années plus tard, *The Nightmare Before Christmas* (1993), projet dont les plaquettes et le synopsis remontent aux premiers pas de Burton chez Disney.

propositions de personnages effectués par Burton subissent une série de refus successifs (pour ce qui est de leur intégration éventuelle au sein du tissu narratif des productions du moment) et ne dépassent guère le statut de simple curiosité. La raison principale de ces rejets persistants est à comprendre à l'aune d'un entêtement déjà bien palpable chez Burton et qui le pousse à développer des personnages toujours décalés, hétéroclites, difficilement assimilables à l'esthétique conventionnelle de l'animation en « O »³, faite de courbes et de formes caressantes au premier regard : principes mêmes de l'envoûtement disneyen et de ce qu'Eisenstein nommait, en parlant du mouvement propre à Disney, cette « admirable berceuse » (Eisenstein, 1991 : 13).

Cette posture d'insoumis est assez surprenante dans l'histoire du cinéma américain, notamment en raison de son étendue et de sa ténacité (Burton travaillera en effet plus de trois ans chez Disney sans jamais en épouser les idées et les convictions). Mais ce rapport conflictuel à l'institution a également ceci de paradoxal qu'il semble avoir nourri l'imaginaire de Burton qui ne cessera de mettre en scène cette idée, fondatrice chez lui, d'une inadéquation majeure entre un personnage-démiurge (*alter ego* de la figure de l'artiste) et un monde édulcoré auquel ce héros est profondément étranger. Curieux écho au passé du cinéaste : faut-il voir là la marque d'un trauma que le réalisateur ne cesserait de (re)mettre en scène en faisant émerger dans ses films des personnages toujours en décalage? Sans tomber dans l'analyse des structures inconscientes de ce créateur atypique, il sera éclairant d'examiner certaines thématiques récurrentes chez Burton à la lumière des sujets que Disney lui interdisait d'aborder. Car plus que quiconque ayant sillonné assidûment les couloirs de ces studios, Burton semble profiter curieusement de cette expérience d'animateur pour développer un imaginaire réfractaire aux conventions, exaltant un

³ Dans son ouvrage *Le Langage des lignes*, Marcel Jean a très justement identifié la présence récurrente du cercle et des figures ondulatoires dans le langage et la création de formes développés par Disney. Ainsi, de Mickey à Dumbo l'éléphant, les personnages seraient constitués, en grande partie, d'une série de cercles qui rendent le contact à l'image plus doux et enveloppant : véritable ritournelle visuelle.

merveilleux qui, loin de prétendre à l'universel, se voue plutôt à l'apologie du singulier et du dissident.

Mais comment parvenir à traduire, interpréter et narrer cette rencontre paradoxale entre une des industries productrices de représentations parmi les plus importantes qui soient et ce créateur de formes (Burton) qui marquera, par son souffle et sa facture créatrice profondément originale, le cinéma américain des années 1990? Difficile question tant ce rapprochement, aussitôt fait, semble plier, fuir et bifurquer. Pourtant, c'est sur cette rencontre singulière et surprenante (à l'égard de laquelle la critique est restée plutôt discrète) que nous nous attarderons, en tentant de démontrer que l'œuvre de Burton semble repousser les limites et l'interdit des productions de Disney tout en acceptant sa grammaire de base. Dans une large mesure, il semble en effet que l'esthétique de Tim Burton se soit développée en fonction d'un constat pénible auquel le réalisateur fut rapidement confronté. Ce constat, qui constituera le fil rouge de notre réflexion, pourrait se résumer en ces termes : l'univers de Disney, son aura, son influence, ne cesse d'exercer un processus de nivellement (thématique et formel) sévère et tellement opaque qu'il ne permet pas l'intrusion du moindre élément indésirable ou original relevant d'une moralité qui pourrait, pour le spectateur cible, paraître douteuse ou marginale. Les constructions d'images et les diverses représentations issues des studios consistent systématiquement à aplanir les différences et les complexités de manière à rendre le propos le plus aisément assimilable pour tous. Exégète du célèbre *Fantasia* (1939), œuvre maîtresse des studios, Marcella Lista (2003) a bien diagnostiqué cette propension chez Disney à simplifier non seulement une réalité pouvant paraître complexe, mais les formes mêmes de l'expression artistique. En prenant pour fondement de son analyse les transformations effectuées par les studios sur l'animation non figurative d'Oscar Fischinger (qui est à la source de la fameuse séquence de *l'Apprenti Sorcier*), Lista montre en quoi le film de Fischinger, une fois retravaillé et (re)passé à la moulinette Disney, subit une série de changements formels visant systématiquement à transformer des éléments abstraits en objets facilement

identifiables. Le résultat est saisissant de perversion⁴. Ce qui était d'abord une exploration abstraite et géométrique liée à l'énergie électrique et à la vie des atomes (les fascinantes *Studien* de Fischinger⁵) se transforme, sous la supervision de Disney, en un simple balai dansant, au rythme de la musique, se fragmentant en une série de petits balais qui, après quelques secondes, se réunissent en une totalité. Plus que la simplification du message visuel, cette séquence métonymique montre bien une tendance propre au processus de création chez Disney qui veille à l'éternelle réparation de ce qui est brisé. Dans la même foulée, Marcel Jean ira jusqu'à dire que les représentations hégémoniques de ces studios tendent à réinstaurer et propager de l'ordre, au moyen de l'imaginaire, là où il n'y en a pas, palliant ainsi au supposé désordre environnant lié au mouvement incessant du réel. La perfection souhaitée par Disney aurait alors pour fonction de remédier aux vicissitudes du réel en s'offrant ni plus ni moins comme exemple et exutoire face à une réalité en manque de modèles. Disney ne construirait donc pas l'image du réel, mais son prolongement infiniment perfectible.

⁴ Le terme est ici pris dans son sens le plus large, au sens d'une déviation.

⁵ En ce qu'elles illustrent la scission des atomes et, par extension, l'animisme des objets, les *Studien* n° 8 et 9 de Fischinger auraient grandement inspiré Disney qui, pour la scène emblématique de *l'Apprenti sorcier*, aurait demandé au cinéaste allemand, nouvellement immigré aux États-Unis, de produire une série d'esquisses visant à traduire une certaine rythmique musicale. Cette collaboration sera ponctuée de malentendus, Fischinger et les studios Disney n'arrivant pas à s'entendre sur l'aspect esthétique et le résultat final que devaient arborer les différentes séquences animées. Ainsi, les studios retravaillaient sans cesse les séquences du réalisateur allemand de manière à rendre ces mouvements plus accessibles et colorés alors que ce dernier, dépossédé de son œuvre, demandera finalement à ce que son nom n'apparaisse pas au générique du film. Marcella Lista dira ainsi de cette situation qu'elle représente en quelque sorte l'« utopie déçue d'une rencontre harmonieuse entre avant-garde idéaliste et divertissement commercial » (Lista, 2003 : 137).

Considéré dans cette optique, Disney travaillerait sans cesse à la confirmation d'une forme de « paradis retrouvé »⁶. Selon ces vellétés *positivantes*, il n'est donc pas innocent que l'effet de masquage et la simplification continuelle du message visuel soient des phénomènes généralisés au sein des studios, dont *Fantasia* n'a évidemment pas l'exclusivité. Il y a en effet toujours cette présence plus ou moins manifeste et ressentie d'un interdit qui ronge et travaille les productions disneyennes de l'intérieur. Qu'il s'agisse des différents tabous liés à la sexualité ou à l'expression de la libido en général, ou encore de cet acharnement pour la bipartition claire et constante entre les forces du bien et du mal⁷, tout semble concourir à faire du réservoir thématique de Disney un vecteur véritable d'une moralité statique qui se distingue de l'éthique

⁶ Eisenstein voyait dans l'explosion de couleurs propre à l'univers de Disney une manière d'illuminer la vie monotone des travailleurs condamnés à la routine d'un monde sans relief.

⁷ Étienne Paquette, dans un texte qu'il consacre au motif chez Disney et que l'on pourra lire avec intérêt dans le présent ouvrage, montre bien la teneur du processus uniformisant qui draine toutes productions disneyennes et dont l'effet est à voir non seulement dans le choix de thématiques communes à propulsion universelle, mais aussi dans une sélection attentive de formes et de figures épurées. L'auteur fait ainsi mention du fait qu'il y aurait, chez Disney, « une intolérance à un ensemble de figures et de cas de figures ». Plus encore, cet univers serait marqué par une simplification constante du message, épaulée par un aplanissement des motifs visuels visant, de la part du spectateur, une assimilation simple, instantanée et constamment réitérée. Enfin, Paquette analyse avec beaucoup de justesse une dynamique interne aux films de Disney où se manifeste, dans l'agencement des figures, une séparation claire entre les forces du bien, d'un côté, et les forces du mal, de l'autre; de telle sorte que « le bien et le mal ne passent jamais dans le corps d'un même personnage ». Cette dernière phrase met en lumière un point très précis qui oppose Disney à Burton, dans la mesure où ce dernier dresse, au contraire, le portrait de personnages toujours antagonistes au sein desquels des valeurs d'opposition (en l'occurrence le bien et le mal) peuvent d'emblée converger. Notre argumentation montrera le fonctionnement de ce principe à travers, notamment, le concept d'« identité métissée ».

justement par sa fixité et son incapacité à se modeler à différentes circonstances et situations ponctuelles. Disney ne se fixe pas pour objectif de bouleverser l'ordre établi, mais vise au contraire à en cimenter les fondements, figeant, par le fait même, un certain nombre de stéréotypes et de valeurs dont il croit nécessaire d'assurer la sauvegarde. Dans ce cadre restreint, qui vise l'instauration d'une esthétique normative à visée moralisatrice, l'émergence de l'imprévu et de l'étonnement semble être d'emblée compromise et hypothéquée. Le léché, la signature Disney, son champ d'action se plie à un « horizon d'attente »⁸ préconçu (résultat de sondages, d'études de terrain et d'une conception apriorique de la morale), inapte dans sa nature même à tolérer un quelconque projet avant-gardiste. Car la notion d'avant-garde est en soi porteuse de bouleversements, alors que la stabilité signée Disney, son réconfort en somme, prône le *statu quo* offert par l'aisance du familier et du déjà connu : principes conservateurs et antithèses par excellence de la réforme et de la création même de formes, projets dont Burton se fait pourtant le partisan et ce, dès ses débuts chez Disney.

Malgré ces postures créatrices affirmées et d'emblée divergentes, il est étonnant de constater à quel point le monde de Disney se reflète dans l'œuvre de Burton à la manière d'une présence spectrale, sorte d'ombre dont le créateur de *Batman* ne semble pouvoir s'émanciper totalement. Ainsi, Burton ne cesse de

⁸ Nous faisons ici référence, bien entendu, au concept façonné par Hans Robert Jauss dans *Pour une esthétique de la réception*. Jauss définissait son concept d'« horizon d'attente » en affirmant qu'il correspond à cette part de l'œuvre qui est fonction de « références objectivement formulables ». Il y aurait ainsi dans l'œuvre une sorte de fond commun auquel le lecteur s'attend à faire face avant même son entrée dans le monde fictionnel proposé par l'œuvre en question. Or, la qualité du chef-d'œuvre, toujours selon Jauss, résiderait précisément dans cette capacité à déstabiliser et à faire fléchir cet horizon en instaurant ainsi un écart véritable entre l'œuvre et les attentes qu'elle suscite. C'est ce que Jauss nomme, en parlant du glissement provoqué par ces œuvres créatrices de formes, ce qui « se manifeste sous l'aspect d'un changement, inattendu et admirable » (Jauss, 1978 : 49).

mettre en scène à travers ses films l'interdit symbolique disneyen qui deviendra littéralement un de ses thèmes de travail, le déclinant comme autant d'exercices de style en formes de « pieds de nez » faits à l'égard de l'institution. C'est là du moins une des hypothèses que nous fouillerons tout au long de cette réflexion, notamment en ce qui concerne au moins trois principales thématiques qui ont, selon nous, fait la fortune de Burton et qui aideront à mieux comprendre l'aspect *photogénique* de ses films. Ces thématiques vont nous servir d'angles d'attaque pour aborder non seulement l'œuvre de ce réalisateur, mais la critique (assez sévère) que le cinéaste, en filigrane, semble faire de l'institution disneyenne. On pourrait ainsi diviser ces modes d'entrée dans l'univers burtonien selon trois grandes catégories que le réalisateur ne cesse de déployer dans ses films comme autant de manières d'affirmer sa singularité. Il y aurait ainsi comme constance et comme mode d'affirmation de sa *signature* : 1) l'expression de la *marginalité* et de ses dérivés, soit l'affirmation de l'étrange et de l'insolite; 2) la mise à mal et sous tension de la *corporéité* (particulièrement palpable dans cette fascination pour les corps fuyants, les corps démembrés, la présence du vide etc.); et 3) la problématisation d'un *certain malaise social* dont le reflet, l'écho et la métaphore se manifestent dans la topologie urbaine, dans le tracé cartographique qui, chez Burton, frôle souvent l'ironie ou la caricature, mettant aussi en scène, au moyen de diverses maisons atypiques, la thématique de l'isolement, de la solitude et de la mise en retrait du monde social.

Fait étrange, ces trois thématiques délimitent, en même temps qu'elles synthétisent, la part d'ombre de Disney, son aspect obscur, que les studios tentent de masquer par autant de procédés dont l'effet, nous l'avons vu avec l'exemple des balais de *Fantasia*, est d'imposer une sorte de Surmoi social (confirmation d'une tendance certaine à la pudeur). De fait, Disney propose et impose un bonheur éphémère et souvent artificiel qui fait de ces usines de productions d'images un vecteur privilégié non seulement de propagande idéologique, mais également d'éducation

sentimentale⁹ : on apprend, au moyen de ces films, une véritable grammaire sociale dans laquelle les notions de bien et de mal sont clairement distinctes. Le film synthétise dans ses thématiques, sa structure et ses procédés formels l'« american way of life » qui est inséparable, chez Disney et dans la culture américaine en général, d'un engouement quasi patriotique pour la production d'images positives¹⁰. Ainsi passés au sas du regard analytique, les studios semblent se refuser à ce qui est à la source de toute création, c'est-à-dire une négociation difficile mais non moins importante avec la part de *pulsionnel* (à apprivoiser) que renferme tout « saisissement créateur » (Anzieu). Notre pari prend ainsi forme dans ce refus : en analysant ce qui fait la singularité de l'univers burtonien et les

⁹ La visée didactique de Disney est bien palpable et ce, même dans les discours des créateurs et concepteurs. Dans son ouvrage virulent intitulé *The Mouse that Roared : Disney and the End of Innocence*, Henry A. Giroux a bien montré cette propension, chère à Disney, qui consistait à proposer une véritable ligne de conduite à la société américaine dans toute sa globalité. Aussi cite-t-il les propos « visionnaires » (à la limite de la mégalomanie) de Walt Disney lui-même qui, dans le prolongement de ses productions imaginaires, avouait avoir envie de prendre part activement à l'éducation des jeunes Américains de demain : « I'd love to be part of building a school of tomorrow... » disait-il avec conviction, comme nous le rappelle avec humour Henry A. Giroux (1999 : 65).

¹⁰ L'Amérique ne se permet pas d'avoir un genou par terre et ce n'est pas pour rien que les événements les plus tragiques de son histoire (Pearl Harbour, le 11 septembre, etc.) sont presque toujours transformés en actes héroïques où la solidarité prend vite le pas sur la blessure. Dans ces événements (le dernier tout particulièrement), le drapeau étoilé, brandi dans les airs ou accroché au porche d'une maison (épiphanie d'une solidarité patriotique) semble être doté du pouvoir de panser les plaies. Cette incapacité toute américaine d'accepter la blessure et la défaite, l'expérience nécessaire en somme d'une douleur éprouvée, phénomène également occulté par Disney, sera renversée par Burton qui pointera justement sa caméra sur la part d'ombre que renferme cet optimisme social aveuglé. Il s'agit en effet, dans ce cinéma, de favoriser l'exploration visuelle et narrative de la blessure (pas tant physique que psychique) qui correspond, dans bien des cas, à la perte irréversible du lien social.

tensions qu'il secrète, peut-être parviendrons-nous à saisir la part de déjection, d'*horreur* (au sens où l'entend Kristeva lorsqu'elle l'associe à l'abjection) et d'indésirable, qui est ce contre quoi Disney érige son Cheval de Troie.

I. L'EXPRESSION D'UNE MARGINALITÉ FONDATRICE

À travers la constitution et l'affirmation d'une œuvre filmique singulière, Burton met tout de suite en place les assises d'une véritable réplique à l'égard de l'univers disneyen, en faisant émerger, dans ses films, des pans entiers d'imaginaire refoulé par ces studios comme autant d'enjeux nécessaires à la compréhension d'une réalité polymorphe. Ceci commence dès ses premiers pas de cinéaste chez Disney¹¹, alors qu'il développe un rapport au temps

¹¹ Évoquant ses années passées chez Disney et les conditions de travail dans lesquelles il œuvrait, Burton dira : « Ce qu'il y a de surprenant chez Disney, c'est qu'ils veulent que tu sois à la fois un artiste et un zombie œuvrant sans personnalité. Il faut être quelqu'un d'unique pour pouvoir faire coexister ces deux états dans un même cerveau. À cette époque, j'étais donc très perturbé sur le plan émotionnel, et j'avais le plus grand mal à mettre un pied devant l'autre. Pendant toute une période, je faisais de bonnes nuits de huit à dix heures, puis je me rendais au travail où je dormais à nouveau deux heures le matin puis deux heures l'après-midi. Je dormais assis en me tenant bien droit, et j'avais un crayon à la main afin d'avoir toujours de quoi griffonner si quelqu'un pénétrait à l'improviste dans la pièce où je travaillais. [...] J'étais gardé à distance respectable, mais j'avais la paix. Je pense que j'abattais suffisamment de travail pour ne pas être viré. Il fallait le faire vite, c'est tout. Comme j'étais incapable de dessiner ce qu'on me demandait, le temps que j'y passais n'avait guère d'importance. Il était même préférable que je n'y passe pas trop de temps. [...] À cette époque, Disney était dans sa période azimutée. Ils faisaient des trucs comme *La Coccinelle à Monte-Carlo*. Personne ne comprenait ce qui se passait. On se sentait dans un monde hermétiquement clos, et je devais arriver à me déplacer dans cette structure « non structurée ». On m'a permis d'essayer diverses choses, d'imaginer des concepts pour des projets d'animation et de fiction. Lorsque le studio n'en était encore qu'à ses balbutiements, il y avait un type qui était payé pour avoir des idées, et les dessiner. Les animateurs appréciaient son travail, et il dessinait absolument ce qu'il voulait, comme, par exemple, une main avec un

relativement dilaté qui lui permet d'élaborer et de réaliser deux courts et moyens-métrages subversifs dont le premier, *Vincent*, se fera de manière plus ou moins clandestine avec des fonds (60 000 \$) ramassés par des amis cinéastes profondément séduits par un projet complètement fantasque¹². *Vincent* est un conte satyrique (s'il en est) sur l'exclusion et dont le propos est un hommage explicite aux nouvelles d'Edgar Allan Poe et à la figure désormais mythique du maître-interprète des films d'épouvante : Vincent Price. Le second film, *Frankeenweenie* (1982), est une variation animalière, canine en fait, sur le thème de Frankenstein : il s'agit d'un projet avec lequel Disney sera profondément mal à l'aise, ne permettant pas à cette œuvre de bénéficier, à sa sortie, du contexte de diffusion habituel des films produits à l'intérieur des studios. Néanmoins, annonçant le succès populaire que Burton connaîtra malgré (ou grâce) à son originalité débridée, ce deuxième opus réussira tout de même, au fil des ans, à se subventionner entièrement, devenant ainsi un véritable ovni : objet de curiosité autant dans les circuits de cinéphiles underground et « psychotroniques » que chez les fans de Disney eux-mêmes, qui verront en cette œuvre une dérive rafraîchissante. D'emblée, Tim Burton revendique, au moyen de ses deux premiers films, le droit à sa position en retrait. La marginalité constitutive du mode de création à peu près clandestin de ces œuvres de jeunesse se répercute dans le choix des thèmes et des personnages traités : l'isolement, le rejet et le droit à la différence y sont problématisés de manière fort percutante.

globe oculaire posé dessus. Je me suis donc débrouillé pour obtenir cette position d'artiste-concepteur, un poste idéal pour moi. Là, j'ai à nouveau éprouvé du plaisir, car je pouvais faire ce que je voulais, comme sniffer des marqueurs toute la journée. » (cité dans *Tim Burton par Tim Burton*, Salisbury (éd.), 2001 [1995] : 23-24).

¹² Témoins du talent graphique exceptionnel de Burton et de ses idées extravagantes, Julie Hickson (producteur exécutif chez Disney) et Tom Wilhite (responsable du développement créatif), l'auraient encouragé en débloquent eux-mêmes des fonds pour qu'il réalise ce premier film d'humour sur fond de poésie à la fois lyrique et loufoque.

Le cas *Vincent* (1982) : affirmation d'une identité en crise

Le premier essai cinématographique de Burton est son court-métrage intitulé *Vincent* et réalisé en 1982, alors qu'il travaille encore aux studios Disney. Le cinéaste y met en place un imaginaire très particulier, torturé, rongé de l'intérieur par cette nécessité d'exprimer une réalité psychique refoulée. Ici sont mises en images, par une série de plans troubles (dans lesquels le rappel de l'expressionnisme allemand est on ne peut plus évident), les pensées d'un enfant de sept ans dont le rêve est de devenir Vincent Price, sexagénaire, icône des films d'épouvante qui, dans ses temps libres, mène une vie d'aristocrate désabusé vêtu d'un peignoir et d'une lavallière, fumant des cigarettes perchées au bout d'un porte-cigare, comme le Penguin qu'on retrouvera dans le *Batman Return*. Toute la fraîcheur de ce premier opus réside dans le ton, sur le fil du rasoir entre comédie d'horreur et satire sociale, et dans le sujet et le propos même du film dont la visée consiste à exprimer les fantasmes délirants, à la limite de la schizophrénie et du dédoublement de personnalité, qui obsèdent ce petit garçon surmené par ses lectures passionnées. Le film nous projette ainsi dans la vie intérieure de ce personnage dont les pensées sont autant de machines à broyer du noir. Dopé aux livres de Poe et rêvant de se réincarner en Vincent Price et autres Docteur Mabuse, ses lectures font de cet enfant désœuvré, perdu dans un environnement hostile (la banlieue), un Don Quichotte des temps modernes, ayant troqué la Manche pour Burbank en Californie : une banlieue dont il ne semble pas cerner la portée symbolique (probablement trop cloisonnée et bien pensante pour ses fantasmes de destruction).

Burton met ici en scène une figure emblématique qui sera au cœur de tous ses films, soit cet archétype du héros démiurge, solitaire et démoniaque, *alter ego* dont l'originalité passe parfois par une violence faite à l'égard du monde environnant. Cette thématique de la mise en retrait du monde se double d'un procédé formel (le cadrage de corps sans têtes) qui montre bien cet effet de dépersonnalisation et d'anonymat qui caractérise l'univers immédiat de ce petit enfant. Les têtes tronquées et les plans de corps filmés du cou aux genoux contribuent à affirmer une idée qui

hante l'univers de ce cinéaste : le monde social est constitué de corps sans âmes et de masses corporelles indifférenciées. Face à ce constat, le cogito du sujet burtonien consiste à penser sa différence (« je suis différent donc je suis »), allant même parfois jusqu'à exacerber cette originalité de manière à s'élever au-dessus d'une masse perçue comme inerte et indifférenciée, pour ainsi s'affranchir d'une possible conception du corps comme objet de consommation; objet qui serait dressé par les différentes institutions sociales (Foucault), répressives à divers degrés.

Contre l'institution répressive, ce film, tout comme son titre (*Vincent* pour Vincent Malloy devenu Vincent Price), semble à lui seul renvoyer au refus massif et sans appel des canons en vigueur. En fait, cette allusion au spectre de Vincent Price permet à Burton de confirmer son allégeance à une certaine forme de contre-culture et, de façon plus subtile, à un univers où les valeurs traditionnelles (le bien / le mal, le beau / le laid) sont mises à mal et parfois même inversées. Transgressif dans ses rôles et souvent associé à la série Z, Vincent Price est cette icône à la tête des contre-produits de masse (les films d'épouvante) qui s'élaboraient jadis en marge des usines à *blockbusters*. Via cette figure singulière, surprenante et caricaturale, Burton revendique donc non seulement sa filiation envers ce père spirituel, mais met de l'avant une attitude qui guidera l'ensemble de son œuvre, soit cette nécessaire revendication d'un imaginaire morbide : le grotesque. Le grotesque devient effectivement, chez lui, une valeur, une caractéristique anti-disneyenne (s'il en est) qui semble littéralement envahir la pensée et les gestes de plusieurs de ses protagonistes. Il faut entendre par grotesque le sens explosif que lui conférait Victor Hugo lorsque, opposant cette notion au sublime, il montrait en quoi le grotesque est finalement l'expression du composite et de la disproportion¹³ (dont l'effet est à voir dans plusieurs détails :

¹³ Je paraphrase ici les propos de Victor Hugo dans sa célèbre défense du drame romantique où il exprime sa vision de l'homme à l'aune d'une nature disloquée, faite à la fois de bien et de mal. Étrange proximité entre la vision hugolienne et les personnages burtoniens qui sont, dans les faits, eux aussi de véritables *patchworks*, tant sur le plan physique que

pensez au fusil interminable du Joker, au nez démesuré du Penguin, à cette figure du plus-que-géant dans *Big Fish* ou encore à l'armure ambulante du chevalier sans tête dans *Sleepy Hollow*, autant de signes qui pointent du côté de l'excès et du difforme). Mais plus profondément encore, le grotesque se réclame du bizarre et de l'horrible, du composite et du bas, trouvant ainsi son expression la plus adéquate dans la figure de la *gargouille* dont les personnages burtoniens seront tous plus ou moins, après Vincent, des rejetons ou des dérivés. Leur entrée dans le monde de la fiction est souvent marquée par un effet de peur, ces personnages étant d'emblée considérés, par leurs attributs physiques, comme des sujets dénaturés potentiellement agressifs. Se produit ainsi un effet de distanciation. L'espace entre les personnages se creuse, le héros burtonien ayant pour effet premier de rebuter ou d'effrayer à divers degrés. Il se découpe ainsi, par rapport à son environnement, en raison de sa difformité et de son extravagance, voire même par la seule présence d'un membre étrange (des mains-ciseaux, un nez protéiforme, un sourire fixe et béat, l'absence de tête) pourtant constitutif de son organisme. Et cette peur vaut aussi pour les plus candides d'entre ces personnages, tel Edward qui, par sa différence intrinsèque¹⁴ (teint blême, cicatrices et mains-ciseaux) en vient à

psychique. (Voir à ce sujet « La Préface de Cromwell » (1827), par Victor Hugo, dans ses *Œuvres complètes* [1985].)

¹⁴ En ce sens, Burton inverse et pervertit la *hylé* corporelle telle que la concevait Pierre Bourdieu. Le sociologue voyait, dans ses études sur l'appartenance sociale, un effet profondément pervers de la lutte des classes dans la manière même dont les sujets interagissent sur le plan de leur gestuelle et de leur mise en scène de soi (tout spécifiquement au niveau corporel). Ainsi, dans l'éducation et l'émancipation des sujets issus des milieux aristocratiques et bourgeois, l'homme aurait tendance à adopter des postures qui visent à confirmer sa « distinction », sa supériorité et l'ensemble de ses différences sociales en les « naturalisant » par une série de petits gestes distinctifs (jambes croisées, tête haute, torse bombé, etc.). L'effet plus ou moins conscient d'une telle attitude serait de faire accepter comme naturelle (et héréditaire) cette différence de classe, en montrant qu'elle ne relève pas tant de circonstances sociales que d'une différence intrinsèque et quasi génétique. Or Burton inverse ce principe en laissant transparaître une marginalité essentielle par la présence d'un

faire sursauter Peg, la première personne du monde « normalisé » à entrer en contact avec lui, et qui sera pourtant d'emblée sa plus fière alliée dans son processus d'insertion sociale. Sur un plan plus formel, l'affirmation du monstrueux comme principe esthétique est confortée (et parfois amplifiée) par un recours fécond, dans les œuvres de Burton, à un imaginaire profondément marqué et influencé par l'univers de la série B. Qu'il s'agisse de l'adaptation de *comic strip* (audacieuse à l'époque de *Batman*), du pastiche de films d'anticipation (*Mars Attacks!*) ou de la libre interprétation de certains contes cruels des siècles antérieurs (*Sleepy Hollow* et la légende du chevalier sans tête), Burton se ressource à même cet imaginaire marginal et souvent laissé pour compte dont le genre, limitrophe et malléable, permet d'aborder des sujets baroques, audacieux et transgressifs où l'horreur peut ainsi devenir prétexte à l'exercice de style. Ainsi, les sujets les plus négligés deviennent-ils ici porteurs de sens et de formes. Et c'est là une des caractéristiques de cette œuvre que de puiser dans le bas, l'ordinaire et le recyclé, des éléments porteurs d'un nouveau merveilleux.

L'expression d'une solitude essentielle

C'est peut-être ce qui frappe, dérange et séduit en même temps dans les films de Burton. Le spectateur est plongé dans un monde connu et familier (ce monde de l'enfance drainé par une ritournelle qu'on imagine parfois être celle de Disney), mais avec une touche qui détonne, dissonne et qui fait de l'inconfort et de l'angoisse des sensations à prendre en considération (un inconfort qui est d'ailleurs souvent lié aux héros et aux personnages principaux, à la mise à distance que leur personnalité semble creuser et instaurer par rapport à leur milieu environnant). Profondément esseulé et

membre corporel difforme qu'il exacerbe comme un moyen de mise à distance insurmontable. Mais voilà que la visée se trouve ici pervertie : à la distinction bourgeoise observée par Bourdieu, Burton s'attarde à une infirmité ontologique qui a valeur à la fois de mise à l'écart et d'émancipation individuelle. Cette présence difforme devient alors le prétexte à fouiller ce qui fait la spécificité de ces identités décalées. Inscription corporelle, donc, de l'originalité...

isolé, le sujet chez Burton demeure toujours un sujet pré- ou post-social, en tous les cas profondément asocial, un sujet de l'*après*, souvent sorti d'outre-tombe (d'où cet engouement pour le mort-vivant), condamné à une solitude plus ou moins heureuse mais toujours nécessaire. Le cinéaste pousse ainsi à bout la logique de l'exclusion. Le rejet, la marginalité, l'écart qui se creuse entre soi et les autres trouve ici son point d'aboutissement dans l'expérience de la mort : fascination purement burtonienne et expérience limite d'une solitude curieusement euphorisante. Comme dans la série B, la mort est chez ce cinéaste un passage obligé, un « seuil » comme le souligne Marie Anne Guerin, qui ouvre grandes les portes d'un autre espace, univers de fictions et de fantômes « où les personnages se ressourcent et renaissent » (dans « Solitude de Tim Burton », p. 75).

Cette position en retrait trouve une résonance géographique (ou topologique) dans ces différentes embrasures qu'incarnent tour à tour le tombeau, le cimetière, la crypte, les égouts et les canalisations (entrailles de la ville) : autant d'éléments qui montrent que si transcendance il y a, chez Burton, elle passe au préalable par une descente dans les bas-fonds. Les nombreux trous qui parsèment cette cinématographie et dans lesquels évoluent les différents personnages montrent bien, par un processus de contamination, la béance et la cicatrice (toujours plus ou moins bien rapiécée) sur lesquelles se fonde toute l'œuvre de ce cinéaste. Il y a, chez lui, un état de suspension, un vide fondateur dont la banlieue américaine fait souvent office de symptôme, représentant à elle seule une forme de viduité, sorte de vague à l'âme inscrit à même le tracé cartographique – nous y reviendrons. Mais disons grossièrement, dans un premier temps, que les héros de Burton sont pratiquement toujours des êtres inadaptés, en décalage et en quête de contenance face à une norme et un langage social, voire corporel, qu'ils n'arrivent tout simplement pas à assimiler malgré une dose de bonne volonté. Le vide marque donc l'entrée en relation entre les différents sujets. C'est le cas d'Edward, évidemment, dont le lien à autrui tient à un fil ténu (sa capacité à taillader des buissons), mais c'est peut-être encore davantage l'apanage de Pee-Wee Herman, héros éponyme de *Pee Wee's Big Adventure* (1985). Ce personnage fantoche vit dans un monde

totale­ment préfabriqué à son image (une sorte de châteaubungalow peuplé d'une série de référents à l'enfance), sans se soucier de la manière dont il est perçu, alors qu'il est resté dans le monde de l'enfance édulcorée où toute animosité potentielle n'existe qu'en rapport à sa bicyclette. Son seul idéal, sa raison d'être, est cet engin (véritable objet transitionnel) autour duquel sa vie entière semble devoir graviter. Ce repli sur soi et sur cet objet fétichisé se reflète d'ailleurs dans le garage reclus en forme de cachette secrète qu'il a fait construire sur mesure pour son vélo et dont l'allure préfigure déjà la célèbre Batcave : véritable refuge, en retrait du monde, qui servira de tanière à ces héros incompris.

Révéléateur de l'isolement du héros, la fascination hypertrophiée que cultive Pee Wee pour sa bicyclette, élément somme toute assez ordinaire, dénote aussi une volonté d'inverser, ou du moins de relativiser, ce autour de quoi s'enchaînent habituellement les actions d'un récit. Parlant du synopsis de ce premier long-métrage, Burton affirme implicitement son parti pris esthétique pour l'*apparemment banal*, en déclarant : « J'aimais que le personnage soit obnubilé par sa bicyclette. Dans la plupart des films, l'enjeu doit être d'importance, alors que ce qui importe le plus aux yeux de Pee-Wee est son vélo » (cité dans *Tim Burton par Tim Burton*, Salisbury (éd.), 2001 [1995] : 51). Mais la frivolité de cet élément n'enlève rien au tragique du film et, surtout, à tout ce qu'il comporte de troublant. Jamais une œuvre de Burton n'aura autant penché, sur le plan de la psychologie des personnages, du côté de la perte des repères rationnels, esquissant parfois des dialogues aux limites de l'aphasie, du désordre symbolique et du repli maladif vers le monde de l'enfance où les erreurs de langage, les vociférations et autres bafouille­ments sont monnaie courante. Face à cette difficulté d'entrer en relation avec autrui et d'intégrer une quelconque communauté, le film met en scène de manière saisissante le repli sur soi régressif du héros principal. D'où l'aménagement tout à fait surprenant, dans ce film, d'un monde consolatif et « ouaté », un monde fait de jouets, de couleurs vives, d'aliments réconfortants (boîte de céréales à l'effigie de Mr. T) et de gadgets de toutes sortes. Pee Wee s'est créé un engin mécanique qui permet la préparation automatique de son petit déjeuner selon un système de dominos. Il y a là une exacerbation

du confort naïf et du cocooning dans lesquels s'isole Pee Wee, comme pour se mettre à l'abri des intempéries provoquées par les diverses pressions sociales, ici perçues comme menaçant l'intégrité du sujet. Ce n'est qu'à partir du vol énigmatique de sa bicyclette qu'il se verra forcé, au cours d'une expérience initiatique, d'affronter le monde social dans sa diversité intimidante. Comme bien souvent chez ce réalisateur, un simple détail, un événement anodin ou autre battement d'ailes de papillon vient briser l'ordre apparent et sert de prétexte à la confrontation, sur le mode de la friction, de deux univers en opposition (ceux de l'individuel tout-puissant et du collectif assourdissant).

Si apprentissage ou leçon il y a chez Burton, c'est bien celle d'une éthique de l'identité marginale. Ces êtres solitaires, fantasques et toujours en décalage face à une société domestiquée dont Pee Wee, Edward et Vincent sont les porte-étendards, n'accèdent au bonheur – c'est là la démonstration des films de Burton – qu'en assumant leur singularité et l'écart nécessaire entre eux et le monde social qui les aspire. Tout est comme si ces sujets étaient en soi foncièrement étrangers à une identité qu'on tend à leur imposer de force. La fin d'Edward est à ce titre significative : le héros (ou plutôt l'anti-héros), rejeté par sa communauté d'accueil, retourne seul sur sa colline comme un protagoniste romantique issu d'une toile de C. D. Friedrich. En retrait du monde dans son manoir déchu, il devient artiste, sculpteur sur glace, renonçant à son amour « terrestre » pour permettre aux habitants de la ville de passer Noël sous la neige, celle-ci résultant désormais des coups de ciseaux donnés sur les blocs de glace qu'il taillade et charcute comme il le faisait jadis avec les haies de cèdres et les bosquets de ses voisins¹⁵. Le référent autobiographique devient on

¹⁵ On se rappellera ainsi ces fameuses séquences, exercice de style semi-moqueur sur l'apprivoisement du *kitsch*, où Tim-Edward (ce héros romantique aux connotations autobiographiques) laisse se manifester son saisissement créateur en sculptant, de ses mains (im)propres, une série de buissons qui, suite à son intervention, ressemblent à autant d'animaux pétrifiés. Ce traitement ironique du kitsch et du frivole se double d'un clin d'œil fait à Disney et à ses parcs d'attractions. En effet, les buissons

ne peut plus explicite : les mains jadis maladroites de Tim-Edward possèdent maintenant un don naturel¹⁶, elles sont capables de donner forme à un nouveau merveilleux qui catapulte l'artiste et l'inventeur de formes — et avec lui l'homme difforme — au sommet et en retrait du monde social. La colline — mais ce pourrait tout aussi bien être la grotte (*Batman*), l'égout (Pengouin), le bungalow (Pee Wee), le rêve (*Big Fish*) et autres refuges imaginaires — devient ici la cristallisation de cette poussée nécessaire hors du commun et de la communauté.

Le monde rêvé (et retrouvé) de l'enfance

Tout comme Disney, Burton exalte les forces enfouies de l'enfance, mais en acceptant également (et peut-être avant tout) leur part de noirceur, d'opacité psychique et d'agressivité spontanée. Il semble déceler dans cette enfance torturée — et dans la vie intérieure et imaginaire qu'elle génère — autant de phénomènes non encore refoulés par les pressions sociales qui exigent de la part du sujet une conformité de circonstances. Si Disney aspire à une forme d'apprentissage (souvent proche du dressage des premières formations imaginaires), Burton, lui, revendique cette part d'*ensauvagement* qui caractérise le rapport de l'enfant à son monde environnant. C'est du moins dans cette perspective que me semble devoir être compris ce recours récurrent, chez Burton, aux métissages animaliers et à la chute du langage : autant d'éléments qui renvoient le sujet à son état pré-social. Ce qui est exprimé à travers la figure de Pee-Wee Herman

sculptés à l'effigie de différents personnages et animaux (Mickey, Donald etc.) sont aussi ce que l'on retrouve à l'entrée des différents parcs Disney.

¹⁶ Évidemment, cette référence autobiographique ne fera pas ici l'objet de polémiques, étant à peu près admise par tous. Plusieurs détails intéressants viennent d'ailleurs corroborer et conforter cette filiation. Ainsi en va-t-il de la figure de Vincent Price, figure filiale si importante pour Burton. En effet, père spirituel maintes fois revendiqué par le cinéaste, Burton décide avec son film *Edward* d'en faire la figure paternelle de son protagoniste principal. Capable, par son ingéniosité, de donner vie, ce père est aussi celui par qui passe et se transmet le don de l'art. Étrange écho au parcours de Burton lui-même!

est précisément ce refus du principe de réalité (le travail) et des pressions environnantes au profit d'un repli sans concession vers un monde naïf et enfantin, aménagé à l'image d'un idéal indéniablement ludique. Dans ce film, nous l'aurons compris, Burton problématise de manière extrême la propension des jeunes adultes au refus de vieillir, préférant prolonger la période de l'enfance jusqu'à l'excès, par-delà toutes considérations réalistes. Cette idée de l'être en maturation et en mutation, ce sujet non accompli, à mi-chemin entre l'homme et l'animal (et parfois même le monstre : figure parmi toutes du retour à l'enfance) sera l'occasion pour Burton de revendiquer une identité dénaturée, viscéralement en marge. D'où la nécessité pour le cinéaste d'associer à cette marginalité une difformité, pour ainsi mieux montrer le caractère naturel et incontournable de cette mise à l'écart. Même certains personnages qui n'ont pas d'infirmités comme telles (c'est le cas de Pee Wee) sont néanmoins dotés d'une manière de se mouvoir et d'être au monde qui les distingue d'autrui. Aussi Pee Wee a-t-il les allures d'une marionnette mal articulée, incapable de souplesse, allant jusqu'à parler avec une voix saccadée, voire même robotisée. À la souplesse et à l'aspect rotatoire des formes et figures disneyennes, Burton oppose ainsi le trait, le « haché » et la ligne brisée qui vont jusqu'à forger certaines identités dont Jack, par son organisme squelettique et ses membres à angles droits (toujours au seuil du pli et de la brisure), reste la figure emblématique.

II. LA CORPORÉITÉ : UNE SÉRIE DE PORTRAITS TROUBLES

En plus de défier le réel, le corps a un statut particulier dans cette œuvre — et dans le cinéma en général — dans la mesure où il fait constamment appel à une logique de la désarticulation et de la fragmentation du mouvement. De fait, le corps burtonien a quelque chose de profondément inorganique. Ainsi, par son traitement tout à fait particulier de l'enveloppe corporelle, Burton reste tributaire d'une vision de l'art et de la représentation du monde qui est, pour l'essentiel, enracinée dans le cinéma d'animation. Sur le plan des procédés utilisés pour capter l'attention du spectateur, Burton choisit de faire de véritables peintures (en aplat), favorisant ainsi une sorte de *portraitisation* de personnages souvent représentés sur le mode de l'hybridité et du monstrueux, toujours à la limite de l'inhumain : signe d'une tension thématique qui parcourt toute l'œuvre du cinéaste et dont la présence persistante, plus que merveilleuse, semble désigner ce temps de l'*après* et du post-humain. Plutôt que d'opter pour le choix conventionnel, tout spécialement au sein du cinéma américain, de l'identification projective qui permet au spectateur de se reconnaître et, par extension, de s'identifier avec le personnage qui nous est présenté pour ainsi, en plongeant dans l'image, « coller » au réel représenté, Burton choisit la *monstration* au sens où il s'agit ici de montrer la beauté, l'éthique et l'invulnérabilité de ces corps monstrueux. Ce procédé a certes pour effet d'annuler notre entrée dans le corps de l'autre, mais il remplace en même temps ce principe cognitif par une sorte de « pâtir ensemble » et, surtout, par une vision du corps de l'Autre dans son ensemble, l'Autre étant ici représenté par ces différents personnages difformes, ontologiquement marginaux, que Burton érige en véritables héros de ces films. Le rapport du spectateur au personnage se fait donc sur le mode du défilé visuel, sorte de bal ou de carnaval qui vient conforter cette idée du spectacle comme exacerbation du visuel¹⁷ et du cinéma considéré

¹⁷ Dans son essai *Visual and Other Pleasures* (1988), Laura Mulvey a bien montré qu'il y avait, de manière plus ou moins prégnante au sein de toute œuvre cinématographique, des moments en suspens, indépendants de la narration, qui visent à accentuer la mise en phase du spectateur à l'égard du film qui se déroule devant ses yeux. Ces moments sont souvent

comme « irréalité réelle » (Metz) en même temps qu'il semble instaurer une dynamique amicale, tout à fait originale, entre le spectateur et le personnage-complice à l'écran. Ce procédé, qui ne fait pas appel à l'identification, mais dont la mécanique permet néanmoins au spectateur d'adhérer au film et de se laisser ainsi guider et embarquer, relève précisément de la définition que Yann Tobin donne du merveilleux (chez Burton) en faisant remarquer qu'il est un « sous-genre délicat [... nécessitant] une disponibilité particulière du spectateur » (1991 : 6). C'est que le merveilleux nécessite un acte de foi qui nous incite à croire, le temps du film (ou de la lecture de l'œuvre), à la réalité de ce qui est en soi irréel. Plus encore, Tobin indique que le merveilleux, pour pouvoir fonctionner à plein régime, doit être capable d'« élever l'artifice au rang de valeur tangible » (1991 : 6). Or, tous les films de Burton sont marqués du sceau de cet artifice hypertrophié, d'un impossible réalisé qui caractérise, dans bien des cas, les personnages eux-mêmes dans leur ontologie. De fait, ceux-ci

appel à un registre pulsionnel et énergétique. Au-delà des danses, courses de voitures et autres scènes d'action, Mulvey s'est particulièrement attardée, dans son essai, à la représentation contemplative de la femme à l'écran qui fait bien souvent office d'embrasseur pour le spectateur-voyeur que nous sommes. Si l'on prend comme référent ces deux registres distincts d'enchaînement d'images que sont la narration (qui fait appel au cognitif) et le spectacle (dont la surenchère visuelle vise à stimuler les sens et le regard), force est de reconnaître que Tim Burton dynamise aussi ses images, selon un schéma hollywoodien, en les investissant d'un souffle énergétique dont l'objectif ne consiste pas toujours à servir la narration, bien au contraire. Un exemple, parmi bien d'autres, fort révélateur de cet investissement du spectaculaire dans les films de Burton, serait à voir dans la séquence mémorable du musée que l'on retrouve dans le premier *Batman* (1989). Après avoir gazé le musée de Gotham City à travers son système d'aération, de manière à pouvoir y pénétrer seul et sans contraintes, le Joker fait une entrée magistrale, déguisé en peintre dandy, dansant au rythme de la musique de Prince tout en saccageant et signant de son nom, à l'aide de galons de peintures aux couleurs vives, des toiles-monuments allant de Rembrandt à Degas. Cette scène, acte iconoclaste affirmé, dure plusieurs minutes et met l'accent sur la musique, sur l'aspect dansant de la séquence, poussant ainsi le spectateur « à vibrer au rythme des sons et des images » (Odin, 2000).

relèvent même parfois d'une inspiration plastique sommaire, étrange et farfelue. Burton dira que l'idée d'*Edward Scissorhands* lui est venue d'un rêve de jeunesse, image mentale persistante, d'un personnage doté de ciseaux à la place des mains et auquel il voulait donner vie. Cette idée d'une « hétéro-greffe »¹⁸ est au centre de la conception d'Edward. Toutes les esquisses de ce personnage que Burton fera ensuite pour mieux en cerner l'identité, visent à penser cette fusion improbable de l'homme et du ciseau, de l'ordinaire et de l'hétérogène. Le film lui-même semble tout entier tourner autour de cette fusion étrange : anomalie et impureté porteuse de récit et de merveilleux. Ainsi, le détail difforme, le déchet¹⁹ (Benjamin) ou le sujet-rejeté (pensons à l'exclusion sociale et familiale qu'ont dû subir Catwoman et le Penguin dans leur vie pré-héroïque) deviennent, sous l'œil poétique de Burton, de véritables objets de contemplation à partir desquels la plongée dans l'étrange, l'insolite et le fantastique peut s'amorcer.

¹⁸ J'emprunte cette heureuse expression à Marie Anne Guerin (dans « Solitude de Tim Burton », p. 83).

¹⁹ La genèse du Penguin est à ce titre révélatrice. Dans une séquence inaugurale de *Batman Return*, dans laquelle les circonstances de sa naissance sont télescopées, ce personnage nous est alors présenté comme un rejeton abandonné, véritable enfant-déchet. De fait, la séquence nous le présente encore bambin et au berceau à un moment où on le voit être jeté dans un canal par des parents poussés, par tous les moyens, à s'en débarrasser. Mais le Penguin n'est que l'image d'Épinal du sujet burtonien en général, dont l'identité n'est pas exempte d'une étrange fusion avec tout ce qui relève du « bas », de l'impureté, de la souillure et de la déjection comme nous le montre cette séquence. Ainsi, le personnage burtonien semble-t-il bien souvent fait de matières recyclées (Edward) ou encore périmées (Jack Skellington : héros post-mortem rapiécé et recousu de *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*). En fait, en raison de cette ontologie-déchet qui bien souvent les caractérise, ces héros nous apparaissent toujours comme déjà propices au rejet et à l'exclusion.

Apologie du revenant et du corps délinquant

Au contraire de l'illustration et de la mise en scène de la perfection des formes et du mouvement (qui s'interdit, chez Disney, tout aspect syncopé), Burton revendique, dans chacun de ses films, sa fascination esthétique pour la difformité, problématisant ainsi la présence de « corps délinquants » jamais en phase avec la communauté des autres corps. Tout est alors comme si l'expression de la difformité avait pour fonction de rendre encore plus saillante et dissonante l'hygiène corporelle, fonction d'un conformisme social oppressant. Le corps hybride, cousu et rapiécé devient une véritable icône, un fétiche, un vecteur de singularités dans la mesure où il porte en lui, sous forme de cicatrices ou d'autres blessures, les traces d'une sortie hors de soi et même parfois hors du monde des vivants, réactualisant de manière inattendue l'idée même de transcendance. Le sujet burtonien est un sujet spectral, une sorte d'ange déchu qui a fait l'expérience de la mort et de l'après. Il s'érige sur le malaise, non pas tant en raison de son identité différée, mais plutôt parce qu'il repousse les frontières de la norme (qu'elle soit sociale ou existentielle) de manière tout à fait dramatique. Tout, chez Burton, se joue dans cette brèche sociale et identitaire, dans cette scission entre ces héros solitaires (en retrait du monde social : au-delà ou en deçà de la loi) et cette rumeur hégémonique qui résulte du brouhaha, toujours plus ou moins frivole, fonction de la communauté et de la réalité comme telle.

C'est que Burton nous présente une réalité toujours imparfaite qui s'oppose à la présence d'une vérité cachée (relevant du merveilleux) à saisir sous la surface des apparences. D'où ces êtres sortis d'ailleurs, spectres et rescapés de la mort qui (re)viennent ébranler le réel et ses certitudes. Burton s'intéresse tout particulièrement au choc de ces mondes inconciliables et parallèles. Tout un réseau d'identités insoupçonnées grouille sous la surface du conformisme ambiant. Nombreux sont ses films d'ailleurs qui problématisent, de manière percutante, la rencontre (souvent hasardeuse et maladroitement) de ces identités opposées. L'exemple le plus étrange et éblouissant de cette situation nous est

offert par *Beetlejuice* où, dans une même maison, sont forcés de cohabiter, sous forme spectrale, les anciens propriétaires tout juste décédés et les nouveaux possesseurs du lieu, bien réels quant à eux : une famille dans le vent qui n'a nullement conscience d'empiéter sur le territoire de ce couple d'anciens habitants devenus fantômes. Comme c'est souvent le cas avec Burton, chez qui l'on retrouve, sous différentes formes, autant de miraculés de la mort, ces héros semblent rompre l'équilibre du monde des vivants par leur présence détonnante; présence en suspens au-dessus de la vie et du réel. C'est du moins le propos loufoque auquel nous confronte le film, dont toute une partie du drame, comme nous le rappelle Marie Anne Guerin, réside en ce que les morts observent avec stupéfaction « les vivants menacer leur espace vital » (dans « Solitude de Tim Burton », p. 76), alors que ceux-ci n'ont même pas conscience que ces morts-en-vie existent, étrangers si l'on veut à cette double réalité, bi-face et pourtant constitutive du merveilleux, comme dans tous les films de Burton. L'hétérotopie est ici poussée à l'extrême. Il faut sortir non seulement du monde social (expulsion de soi nécessaire chez Burton), mais quitter le monde réel et vivant, sortir de sa propre peau, pour ainsi, à l'instar d'un spectre (comme les fameux anges dans *Les Ailes du désir*), pouvoir épouser différentes identités captées au passage. Le mort est un esprit libre, affranchi des contraintes de douleur et de déplacement. Il a conscience de ce qui se passe de l'autre côté de la vie en même temps qu'il est apte à retourner sur terre (ou à revenir en vie) avec la toute puissance de celui qui a survécu et dépassé ce seuil suprême. C'est en ce sens que l'être burtonien est profondément multifaces, caméléon, en même temps qu'il est à l'écart, en suspens au-dessus de la vie et du réel.

Encore une fois, dessinant le pourtour de cette identité métissée, singulière et en suspens, il importe de rappeler que ce qui rend les gens uniques (*Edward*, *Pee-Wee*, *Vincent*, etc.), c'est aussi ce qui les met à l'écart de la vie sociale. C'est le cas évidemment d'Edward aux mains d'argent dont la mutation physiologique prend progressivement l'apparence d'un don ou d'un pouvoir magique. Les mains-ciseaux deviennent, par leur exotisme, un objet de fascination et l'organe d'insertion sociale du corps de ce

pierrot lunaire version moderne. Mais, par un étrange effet de ricochet, ce sont ces mêmes mains qui, par leur incapacité de toucher sans blesser, feront d'Edward un ennemi à abattre. Comme toujours chez Burton, le héros passe donc ici successivement du rôle d'idole et de modèle à celui de paria : brouillage des valeurs où ce qui est démasqué est précisément l'aspect arbitraire (et parfois non fondé) de tels jugements. Victime ou vecteur d'une différence inaliénable, ce héros sera condamné à vivre seul toute l'incompréhension provoquée par son identité métissée : contestation implicite de l'univers disneyen où tout est purité, même les formes (rondes) et les couleurs (vives). Pour Burton, le monde, les valeurs et la conception du sujet sont tout autres. Edward peut ainsi être perçu comme la figure emblématique de l'être hybride revendiqué par Burton, sujet en rupture, à mi-chemin entre Frankenstein et Pinocchio et dont la création artificielle par un savant fou a été brusquement interrompue : revendication de l'imperfection. On se souviendra en effet de cette scène originelle et émouvante dans laquelle Vincent Price (créateur de ce nouveau Frankenstein à la mine flottante et timorée) meurt brusquement alors qu'il allait enfin offrir, au terme de son œuvre, de nouveaux bras aux allures humaines à sa créature, la laissant ainsi avec un handicap de taille : ses mains n'ont pas eu le temps de s'humaniser et resteront à leur état brut de simples ciseaux recyclés, rouillés, usés par le temps; temps auquel Edward semble pourtant, dès sa naissance, avoir échappé. Ainsi, au contraire de Disney qui va chercher dans l'irréel et dans l'illusion une perfection souhaitée²⁰,

²⁰ En ce sens, comme nous l'évoquions plus tôt, la vocation de Disney, ses velléités, consiste donc à tenter de mettre de l'ordre dans une réalité vue comme profondément imparfaite, le réel recelant, dans sa complexité polymorphe, des phénomènes condamnés par Disney tels la saleté, le désordre, la maladie, la mort, etc. Umberto Eco a admirablement diagnostiqué ce refus disneyen de l'imperfection, lorsque dans son texte intitulé *La Cité des automates*, il pose un regard critique sur une de ses visites au sein des parcs d'attractions de Disney World. Analysant la manière dont on y représente (ou pervertit) le réel, Eco déclare : « Le faux entre en jeu (hippopotames, dinosaures, serpents de mer) davantage pour faire admirer au public sa perfection et sa docilité au programme que pour pallier l'impossibilité d'avoir l'équivalent en vrai. Dans ce sens Disneyland ne produit pas seulement de l'illusion, mais — en la

Burton fait de l'imperfection un mode de contestation des valeurs sociales dominantes. C'est peut-être là la leçon d'*Edward* : au terme du film, le conformisme est nécessairement perçu comme insensible et aveugle à toute une palette d'émotions (allant de la compassion jusqu'à l'amour le plus pur entre deux êtres) et dont la profondeur échappe aux relations sociales purement utilitaires.

Solitude et friabilité des corps

C'est souvent autour de personnalités torturées, de centres d'attractions épineux que s'effectue le renversement de la représentation traditionnelle du personnage en tant que totalité (entité pleine, absolue et positive). Si Disney table à fond sur cette idée positive du personnage rassembleur, cristallisation de l'idéal social du bon comportement, Burton, lui, est plus ambivalent. Tour à tour au-delà (le souverain) ou en deçà de la loi (l'animal), le sujet chez Burton, nous l'avons vu précédemment, est en décalage face à l'idée même de norme et de morale, d'abord en raison de sa physionomie ambivalente qui a ceci de particulier qu'elle est en voie de constante transformation et de distinction sociale. Le héros typique, chez Burton, apparaît dans l'univers de la fiction en même temps qu'il s'élève au-dessus de la masse. L'exemple limite de ce phénomène est à voir dans la figure du Joker qui, d'une personnalité relativement stable (Jack Napier), se transforme de manière *vitriolique* et euphorisante, en arborant son nouveau masque, dont le port lui permet d'affirmer une série de comportements déviants, se situant toujours en marge et au-dessus de la loi. En fait, l'inquiétante étrangeté des films de Burton naît de la co-présence de mondes en frictions, de réalités disloquées à l'intérieur desquelles le Même (le connu et le facilement identifiable) se mêle à l'Autre, à une altérité souvent radicale et animale, une réalité résolument insoumise aux notions de possible, de déjà-vu et d'envisageable. D'où l'intérêt des films de ce cinéaste qui offrent au regard un étrange métissage corporel dans

reconnaissant — elle en stimule le désir : on peut trouver un vrai crocodile même dans un zoo, et habituellement il sommeille et se cache, tandis que Disneyland nous dit que la nature falsifiée répond davantage à nos exigences de rêve éveillé. » (Eco, 1985 : 68)

lequel le corps de l'homme est autant sujet aux greffes d'organes animales (*Mars Attacks!*) qu'à la mise en vie et en chair d'éléments normalement inanimés (*Edward Scissorhands*, *Frankenweenie*). Burton ne fait ainsi que rendre plus explicite, en le poussant à bout, l'anthropomorphisme qui a fait la fortune de Disney. Plus encore, et de manière *anticipatrice*, Burton traite la question de l'anthropomorphisme en l'adaptant à l'ère du post-humain décriée et anticipée par plusieurs intellectuels, qu'ils soient écrivains (Houellebecq) ou universitaires (Fukuyama). En fait, Burton puise cet engouement pour le travestissement des corps dans la fable et le conte, tout en leur conférant une résonance profondément contemporaine et inconfortable, se faisant de la sorte le sismographe de ce devenir étrange du corps humain dont la nature est, plus que jamais, mise à mal et sous tension, au moyen, notamment, de la médecine et de l'évolution scientifique.

Si le corps est, sous certains aspects, profondément investi, cela ne doit pas pour autant faire oublier le fait qu'il y a chez Burton une certaine retenue, une pudeur (peut-être héritée de cette visée disneyenne de l'adresse à l'enfant) qui l'empêche d'aborder toute forme de sexualité. Bien sûr, l'énergie corporelle est caractéristique de tout personnage burtonien, mais cet investissement est toujours externe, étranger au domaine de l'incorporation. Comme le fait bien remarquer Marie Anne Guerin dans son article intitulé *Solitude de Tim Burton*, il y a certes, dans ce cinéma, de la danse (*Beetlejuice*), des pirouettes (celles de Catwoman dans *Batman Returns*) et des chorégraphies inusitées, tel le fameux « ballet des lames » (dans *Edward*), mais jamais on ne sera positionné face à une percée *vers* et *dans* le corps. Il y a chez Burton un tabou corporel qui interdit l'enlacement et l'embrassement des corps. Quand ceux-ci viennent à se toucher et à communiquer sur le mode de ce qui pourrait évoquer une certaine sensualité, c'est toujours de manière sauvage, maladroite et fugace, comme si le geste, dans son élan, était en soi affecté de remords. D'où cette gêne inévitable qui caractérise le corps d'Edward marqué tout entier par la volonté de ne faire de mal à personne, se sachant, par ses mains, menaçant. Mais, malgré cette inhibition nécessaire, il ne pourra s'empêcher de toucher, donc de blesser, ceux de qui il souhaite s'approcher. En vertu d'un *tragique*

sentimental qui scelle toute tentative de relation, Edward (métonymie du héros solitaire et romantique chez Burton) reste toujours un peu crispé face aux avances de Lydia Deetze, la jeune adolescente interprétée par Winona Ryder, nouant ainsi une relation passionnée, condamnée à la distance corporelle (celle imposée par le toucher), qui se transforme en amour impossible, d'où le tragique du film.

Même constat pénible pour tout ce qui relève de l'incorporation : la traversée de substances (peu importe leur nature) entre l'extérieur et l'intérieur de l'organisme ne se fait pas sans heurt ni douleur. D'ailleurs, rares sont les moments où l'on mange chez Burton. Si, fait rarissime, cela venait à se produire, c'est alors toujours sur le mode de l'abjection et du dégoût. En fait, il ne s'agit pas tant d'un investissement pulsionnel que d'une fascination visuelle pour les limites de la malléabilité corporelle, d'abord vue comme la pâte de l'artiste, comme sa matière plastique première qu'il peut triturer à sa guise. C'est dans le traitement des personnages et de la matière corporelle que se fait pleinement sentir la formation de Burton en arts plastiques. Son rapport aux formes et aux figures est tout à fait singulier pour un réalisateur de tournage réel, dans la mesure où le corps comme tel ne semble nullement être guidé par une quelconque *mimèsis*. Le corps, chez Burton, relève d'une morphologie élastique, malléable et poreuse, qui s'oppose farouchement à cette idée de l'assujettissement du corps soumis à des politiques hygiéniques, comme c'est le cas chez Disney où l'ensemble des membres et formes corporelles relèvent du fameux style en « O ». À la rotondité disneyenne (apologie des formes drainées par une propension à la totalité), Burton oppose le trait, la ligne qui puise son origine dans la fêlure, la cassure et le pli. Cet engouement pour l'in-finitude et l'imperfection est important. En ce sens, une des premières phrases prononcées par Edward, son fameux « I'm not finished », pourrait avoir valeur de slogan dans la mesure où ce trait manifeste l'incomplétude fondamentale du sujet burtonien dont le corps ne se peut pas.

Des corps-concepts malléables qui défient la mort et le réel

Le corps est un véritable laboratoire chez Burton. Il est, en soi, un lieu de création et d'expérimentations. Nous avons affaire, chez lui, à des personnages qui viennent à la vie en passant au préalable par le dessin (et par la conception graphique). En ce sens, Burton ne s'est pas tout à fait affranchi de sa formation d'animateur et c'est probablement en partie ce qui explique la grande originalité de ses personnages-concepts (porteurs d'idées, de revendications et d'un rapport au monde très spécifique) qui nous plongent dans un univers fictionnel aux limites du délire et du merveilleux; dans un univers où, comme chez Disney, la mort n'existe pas vraiment ou n'a de sens et de raison d'être que parce qu'elle offre un passage, une traversée vers quelque chose d'autre qui, curieusement, correspond la plupart du temps à un regain d'énergie. Il suffit, pour s'en convaincre, de voir ce que gagne Selena Kyle à devenir Catwoman ou Jack Napier à se réincarner en Joker. La mort y est décidément euphorique ou, pour le moins, elle apparaît telle une expérience, un rite de passage qu'il faut « vivre » – si vous me permettez le paradoxe! Même dans les films les plus violents sortis de l'imaginaire burtonien, la mort demeure ludique.

On n'a qu'à bien voir le premier *Batman* ou, mieux encore, *Mars Attacks!* : la mort y est traitée de manière aussi frivole qu'un éternuement, comme une perte de connaissance momentanée, simple parenthèse dans le cours normal des choses. On se souviendra ainsi de cette fameuse séquence d'anthologie dans laquelle le Joker, à la fois mort et vivant, revient voir son ex-patron mafieux (celui-là même qui a tenté, par un complot à peine masqué, de mettre un terme à ses jours) pour lui régler son compte. Anxieux et stupéfait de réaliser que Jack (alias le Joker) est non seulement vivant, mais métamorphosé, il lui dira d'une voix tremblotante qu'il le croyait mort. Et le Joker de répondre, sur une musique de cirque frénétique : « I've been dead once already. It's very liberating... if you think of it as a therapy. » / « Jack is dead my friend you can call me Joker » / « As you see I'm a lot happier », clôturant ces belles paroles par une série de coups de feu et d'acrobaties en tirant sur sa proie (son ancien patron), jusqu'à ce

que son pistolet, d'abord chargé à bloc, tourne à vide. Même façon frivole et euphorisante de traiter la mort lorsque le Joker, toujours lui, fait mine de serrer la main à un associé compétitif en le faisant frire sur le champ à l'aide d'un conducteur électrique logé dans la paume de sa main. Joker de rire aux éclats alors que sa proie est dorénavant carbonisée. On le constate rapidement : la mort chez Burton est vidée de tout sens et de tout aspect dramatique. Elle rejoint un peu la mort sans grande conséquence que l'on retrouve hypertrophiée dans les jeux vidéos; il serait tout simplement absurde, en tant que spectateurs (ou même en tant qu'*acteurs* que nous sommes par identification projective), d'éprouver quoi que ce soit pour l'aspect dérisoire de ces morts souvent successives que l'on voit défiler à l'écran.

Burton va tout de même plus loin et pousse le procédé : la mort est chez lui spectaculaire, traitée de manière originale et différente à chaque fois. *Batman* et *Sleepy Hollow* parlent en ce sens. Ce motif du passage par la mort, bien présent chez le cinéaste, se dresse curieusement comme un problème esthétique à résoudre et que Burton va parfois jusqu'à traiter avec un brin d'ironie. *Batman* joue très bien sur ce principe lorsque des héros comme le Joker (renaissant de ses cendres à l'intérieur d'un bain d'acide qui, paradoxalement, le fortifie) meurt une fois de plus (est-ce la dernière?) dans une scène tragi-comique, celle de la fin du film, où tombant du clocher d'une cathédrale gothique, il se retrouve, gisant au sol, le sourire fendu jusqu'aux oreilles avec pour derniers mots, l'enregistrement de son rire mécanique, répétitif comme le serait un vieux vinyle brisé, que l'on entend sortir d'une petite boîte aux allures de *pacemaker*. Ce rire insistant nous fait croire, l'espace d'un instant, à la résurrection possible du personnage, en même temps qu'il adoucit et rend presque triviale cette supposée scène tragique. La douleur de la mort (et de cette chute) se mélange ici à l'absurdité de la scène qui donne à la fin (celle du héros comme du film) des allures de points de suspension. Le cinéma de ce réalisateur rend donc réelle l'irréalité de ces personnages, toujours aux limites du possible, incitant à questionner l'idée même de l'identité humaine et, avec elle, les pourtours et les limites de l'existence corporelle (tant au niveau de l'origine que de la finitude).

L'hétérotopie ontologique et viscérale : bâtir des personnages à même le vide et le moins que rien

Nous l'avons bien constaté, nous sommes, chez Burton, face à une ontologie impossible et paradoxale, une ontologie dans laquelle les catégories habituelles de début et de fin, de mort et de naissance se sont effritées pour laisser libre cours au fictionnel et à tous les croisements hasardeux et oniriques qu'il favorise. La naissance d'Edward, dans *Edward Scissorhands*, est à elle seule révélatrice de ce brouillage total des notions de fin et d'origine qui travaillent les films de Burton. Nous sommes ici non pas au sein d'un univers magique ou alchimique, mais littéralement projetés dans le merveilleux, dans l'onirisme où les êtres, relevant de l'impossible et de l'impensable, sont tout à la fois faits de chair et de ferraille. Plus que l'anthropomorphisme de mise chez Disney, l'ontologie chez Burton relève littéralement d'un déséquilibre constitutif qui fait, en soi, appel à de l'hétérogène, revendiquant ainsi un pluralisme radical. C'est la différence qui est ici porteuse de vie. Jack Napier, nous l'avons dit, gagne à mourir : il renaît, se revitalise et revient au monde des vivants, défiguré certes, mais avec une énergie débordante. Même chose pour Edward, dont l'existence défie toute probabilité. En fait, Edward est ni plus ni moins de l'inerte devenu vivant, comme le met bien en scène sa genèse. Inventé dans des circonstances pour le moins surréalistes, rejeton d'un bric-à-brac, bouts de ferrailles apposés à une toile à biscuits, sa mise au monde est le résultat d'une naissance avortée, court-circuitée par une panne d'électricité qui le laisse dans un état d'incomplétude. Il naît ainsi, étrangement, en portant en lui, sur son visage, les signes d'une mort vécue et surpassée : étrange réversibilité chez Burton entre mort et (re)naissance. Bien qu'issu d'un hors-temps absolu (le manoir du haut de la colline), son visage n'en est pas moins marqué par l'épreuve que reflète sa pâleur et les traces de mutilations successives. Tous ces signes contribuent à faire de ce jeune adolescent éternel un écorché vif (au sens premier et figuré). Tout le travail de Burton consistera alors à fouiller ces blessures profondes, à montrer le bien et les sentiments qui se cachent derrière ce mal fait au corps : « Je viens d'une culture qui étiquette, qui caricature les gens, dit-il. Mais derrière les monstruosité, il y a des êtres et des sentiments ».

Un costume pour pallier au vide environnant... Dans quelques cas, la tenue vestimentaire semble agir sur l'individualité comme une camisole de force protectrice, forme *contenante*, nécessaire face à une chute possible et imminente de l'identité, cernée de toutes parts par un vide environnant : décor dépeint par Burton dans chacun de ses récits. Au trop-plein imposé par Disney avec sa succession de formes parfaites (résultat de la profusion des cercles comme plus petite unité formelle et seule forme géométrique viable), Burton oppose une viduité géographique, omniprésente dans ses films. Ce néant est présent même dans les niches hétérotopiques, lieux en retrait du monde, de l'espace et du temps, que les films de Burton ne cessent de mettre en scène. Ainsi en est-il de la *Batcave*, dont la morphologie semble s'ériger en suspens au-dessus du rien, comme le montre les colonnes de vides qui entourent la *Batmobile* dans son stationnement souterrain. Seul le vêtement, l'originalité dans la recherche de l'apparence physique et ornementale, semble défier cette viduité et l'odeur de mort qui l'accompagne. Jamais vêtements n'auront été aussi importants que chez ce cinéaste qui nous montre la métamorphose de l'être à travers cette recherche d'une distinction physiologique et fondamentale. Comme si le sujet était prisonnier ou devait exister à travers une parure, un costume, un linceul qui seul lui permet d'avoir une matérialité sur le fil du rasoir.

Le costume, chez Burton, est indissociable du corps et de l'identité. Il constitue une mince ligne de démarcation entre un néant environnant (le calme plat d'un monde désabusé qui tourne à vide) et l'absence d'intériorité corporelle (absence d'organes, de sang, de viscères, etc.). Bruce Wayne transforme ainsi du tout au tout son identité en revêtant son enveloppe de chiroptère, modifiant par le fait même son emprise sur le monde. Le pouvoir du héros burtonien dépend ainsi d'un détail physique, plus ou moins gros, qui en vient à modeler la personnalité entière du personnage dont le corps comme totalité devient inséparable du détail. C'est sur ce trait ténu, d'apparence parfois extravagante (voyez le rictus du Joker), que se fonde l'identité *différée* revendiquée par Burton; une identité, du reste, toujours en suspens (littéralement hors du temps) et en retrait (en dehors de la norme et, plus encore, en dehors du réel). De manière encore plus

fondamentale, ce costume ou revêtement en forme de cavité (au sens où il cherche et creuse la différence) a pour effet, à lui seul, de garantir pour le spectateur l'entrée dans le monde de la fiction. Sans ce costume, la représentation et les personnages, c'est le cas de le dire, tombent à plat. Ainsi, cette carapace porteuse d'identité trace, chez Burton, la limite au-delà ou en deçà de laquelle se trouve le vide et le néant. Sans ce costume, qui tient lieu ici d'*oikos*, de maison et d'hétérotopie, nous passerions brutalement de l'effervescence du merveilleux à la viduité du monde réel et friable. Comme si celui-ci masquait par autant d'artifices sans substance les ruines idéologiques sur lesquelles il se fonde. Le costume est donc un lieu ou un passage obligé. La peau, souvent poreuse ou blessée, rend nécessaire le maquillage et le costume. En effet, la peau de ces héros est comme une pellicule fragile qui porte en elle les marques d'une violence révolue, mais non moins présente, dont les films de Burton nous montrent les diverses traces, sous forme de cicatrices, soit derrière un masque de porcelaine (Alicia, la fiancée du Joker), derrière une visière en cuirette (Catwoman), ou encore sous un visage poudré (Edward) ou maquillé (Joker).

Le costume (comme le serait la peau dans d'autres circonstances) est donc ce petit fil tenu sur lequel tient en suspens toute l'ontologie des personnages, toujours au seuil de l'effritement. L'exemple le plus saisissant de cette dissémination potentielle de l'identité est visible dans les membres cousus et rapiécés de Sally, la jeune amoureuse de Jack Skellington dans *The Nightmare Before Christmas*. Ses différents membres (ou morceaux de corps) tiennent tous à un simple fil, grossièrement cousu, qui la parcourt littéralement de la tête aux pieds, empêchant ainsi les feuilles mortes, qui font chez elle office d'organes, de se disperser. Que l'on tire sur ce simple fil et ce sont tous ses membres qui alors se détachent et se désagrègent. Jamais l'expression « tenir à un fil » n'aura été aussi juste. Mais Sally n'est que l'exemple poussé à outrance de cette idée du costume constitutif. L'idée du Moi-Peau (Anzieu) est ici à prendre au pied de la lettre. Qu'il s'agisse de la bicyclette et du complet cravate de Pee Wee, du flamboyant veston violet de Jack Napier (alias le Joker), des lambeaux de peau aux apparences d'écorces recousues

de *Frankeenweenie*, de la seconde peau en cuirette de Catwoman, elle aussi toute couturée (et quasi indistincte de la peau même du personnage tant elle se moule au corps, transformant ainsi la blonde secrétaire en véritable panthère), Burton ne cesse de suggérer avec insistance que, sous les costumes de ses personnages, nous sommes face à un vide flottant, une vacuité, une absence de chair et de viscères qui correspond au retrait du monde de la fiction : véritable parure contre les aléas du réel plat et banal.

III. UNE TOPOLOGIE EN CRISE : L'ARCHITECTURE DU CONFORT AMBIVALENT

Burton sismographe d'un malaise social. La question du corps différé, métissé et marginalisé, chez Burton, débouche sur une conception assez critique et novatrice du sujet dans l'espace. Le « je ne suis pas des vôtres », que semblent clamer, mimer ou chuchoter ses héros marginaux, a pour effet, en dernière instance, de problématiser et de mettre à distance non seulement le monde social, mais à peu près tous les paysages environnants. Ces héros, nous l'avons dit, semblent en décalage, en superposition à l'avant-plan d'une scène brouillée, celle de la comédie humaine, de laquelle ils se détachent littéralement comme pour fuir un monde au bord du gouffre. Les films de Burton nous conviennent ainsi à une sorte de sociologie dynamique qui aurait, entre autres, pour objet l'étude des transformations, des mutations sociales et des crises qu'elles génèrent sur le plan identitaire. D'où l'illustration frappante et récurrente de ces espaces incertains et intermédiaires que constituent notamment la banlieue et la pauvreté signifiante qu'elle semble receler, de manière narcissique, sous ses couleurs pastel et son calme apparent. Mais de façon plus générale encore, Burton ne cesse d'exhiber des *chronotopes* ambivalents (ce que révèle notamment son engouement pour les escaliers, les portes, les allées de couloir, les espaces en retrait sans connotations temporelles précises, etc.), autant d'interstices et de traversées de seuils, de rites de passage qui témoignent d'une transformation du monde et d'un déplacement nécessaire qui ne se fait pas sans heurts et bouleversements. En effet, les altercations ont souvent cours dans ces lieux transitoires, topologies de passage et lieux de contact à l'autre où la rencontre devient potentiellement porteuse

de métamorphoses (souvent violentes d'ailleurs) pour des gens (Pee Wee, Edward, le Penguin, Batman, etc.) d'emblée issus et sortis d'une solitude essentielle. Reste à voir comment s'effectue cet entrechoquement, cette friction, ce choc entre des mondes *a priori* incompatibles.

Cités malades et architectures blessées

L'espace est lui aussi un personnage ou, du moins, il a cette capacité de refléter, à même sa topographie, certains états psychiques. Au contraire de Disney, l'architecture singulière chez Burton porte en elle les traces d'une blessure, d'une cicatrice dont l'effet est à voir dans ces carreaux de fenêtres brisés, dans ces formes atypiques, sombres et pesantes, qui sont en quelque sorte la signature des décors de Burton (du moins dans leur aspect gothique). À moins que la blessure que tient à nous montrer ce cinéaste ne se reflète dans un autre mode d'expression de l'urbanisme, lui aussi troublant et bien présent dans son œuvre, soit le *kitsch*. Lorsqu'il ne fait pas appel au gothique, Burton ne cesse en effet de dépeindre des microcosmes édulcorés (les banlieues), marqués par les couleurs vives, l'artifice et l'ornement. Il y a chez lui, dans la foulée de sa prise de position résolument anti-disneyenne, cette propension à caricaturer le mode de vie à l'américaine, son conformisme, ses dorures de pacotille et ses façades faussement « pompeuses » qui semblent vouloir imposer, par leur aspect clinquant, un certain statut social, celui de la réussite matérielle. Mais que vaut cette réussite lorsqu'elle se traduit en norme absolue et indépassable et, plus souvent qu'autrement, univoque?

Dur diagnostic sur le rêve américain qui tourne à vide et dont *Edward* montre bien le « jusqu'au-boutisme » : les habitants, ayant tous les mêmes maisons et voitures, n'ont d'autre choix que de les peindre à l'aide de diverses couleurs vives (les demi-teintes semblent prohibées!) pour ainsi les différencier. Chaque bungalow est ici muni d'une seule couleur, sans distinction pour les cadres de portes et autres boiseries. Mais beaucoup plus lourd de conséquences que ces points de détails amusants, l'état de la ville chez Burton engendre bien souvent une insignifiance et une

vacuité dont le seul aboutissement logique (et tragique) semble être l'autodestruction. Sur la nouveauté, la *tabula rasa* et les grands espaces non encore défrichés (et pas toujours subtils) que constitue l'Amérique, on semble avoir érigé en trophée le « tout neuf » et le facilement démontable : une véritable architecture carton-pâte prête, dans le projet même de sa construction, à périr et à s'auto-disséminer. Cet état de fait est admirablement mis en scène dans plusieurs films de Burton, dont *Mars Attacks!* où l'on assiste littéralement à la destruction du royaume des simulacres, de ce « diamond in the desert » (selon l'appellation consacrée) que représente Las Vegas; ville mirage s'il en est, qui se voit, comble de l'ironie, assiégée par des Martiens aux allures de jouets dont la nature, elle aussi, défie le réel.

A) *Représentation du monde des exclus et de la solitude salvatrice.* Ce qu'il ne faut surtout pas perdre de vue, c'est qu'il y a ici, dans les replis de la représentation de l'espace burtonien, une dualité topographique fondatrice entre ce conformisme social que nous venons de décrire (caricaturé dans tout son aspect frivole) et le monde des « outsiders », des marginaux et des insoumis, dont la géographie (souvent exprimée par une sorte de « fortification » de la solitude sombre et ténébreuse) ne correspond en rien aux canons de la sociabilité. En fait, nous avons à faire chez Burton à une sorte d'opposition entre un monde édulcoré (le monde des « happy fews » [Perraton]) et un monde de fantaisies plus sombres, mais non moins attrayantes, sur lequel le réalisateur braque ses projecteurs.

Parmi ces refuges, la tanière, nous l'avons vu, est cette hétérotopie (lieu à l'abri d'une violence souvent associée chez Burton au tissu social) qui permet aux héros de préserver non seulement leur identité, mais leur différence intrinsèque. Il s'agit là d'un hors lieu, d'un outre-monde duquel émerge les (anti)héros, personnages qui ont une personnalité marquée au sein d'un brouhaha et d'une rumeur hégémonique insaturés par un réseau de conventions. Difficile ici de savoir si le lieu précède le sujet, mais chose certaine, à l'hétérotopie correspond aussi une identité hétérotopique, naturellement décalée, que nous avons longuement décrite dans les deux premières parties de cette réflexion. Aussi

faut-il considérer le rôle d’embrayeur psychique du Manoir d’Edward qui agit, dans ce film éponyme, comme une véritable porte d’entrée dans l’univers burtonien. C’est à partir du moment où Peg, et nous (spectateurs) percevons ce lieu, que le conte s’active et prend naissance. Le manoir est en fait ce lieu en retrait où s’élabore une existence et une temporalité déboussolée, favorable aux inventions (c’est là que s’effectue la naissance d’Edward) et au travail créateur (c’est dans ce même manoir-atelier qu’Edward ira se réfugier, non seulement pour se protéger, mais pour s’abandonner à son talent de sculpteur sur glace). Ce terreau, cette tanière, agit donc un peu de la même manière que le costume, au sens où tous deux protègent du vide environnant, véritable vacuum psychique aspirant et contagieux. Edward lui-même se laissera prendre au jeu d’une sociabilité facile (mais peu constructive) en acceptant, dans un premier temps, d’intégrer le réseau social offert par la banlieue. On sait à quel point il payera cher cette tentative de communion, devenant ensuite l’objet d’une chasse à l’homme orchestrée à la fois par les habitants et les forces de l’ordre. Comme toujours, le seul refuge possible (re)devient l’antre, la brèche, cet espace en retrait qu’offre la tanière, représentée ici par la figure du manoir abandonné.

Les lieux hétérotopiques chez Burton échappent à l’écoulement du temps, faisant plutôt intervenir un temps rêvé qui semble se refléter sur les murs et parois de ces lieux d’isolement : seraient-ils de façon ultime des métaphores discrètes et subtiles de la chambre obscure? Chose certaine, la présence de ces lieux reclus nous montre qu’il en va ici de la viduité de l’espace comme de celle du temps qui, après avoir explosé chez Burton, semble s’être figé en un instant continu et sans fin : véritable bulle atemporelle qui rejoint ainsi le temps du rêve. Monde de l’*après*, l’espace burtonien s’ouvre sur une temporalité en suspens, elle aussi au-dessus d’un vide où la succession des instants ne correspond plus à une gradation chronologique, mais à une juxtaposition arbitraire et affective, favorisant le retour à une forme d’enfance déstabilisante. L’espace et le temps sont donc ici profondément ébranlés et déboussolés, acceptant simultanément des référents faisant appel à des temporalités diverses (qui précèdent la naissance de la notion de passé et le rapport conflictuel à la temporalité si exacerbée dans

nos sociétés guidées par le travail et la productivité). Pee Wee, par exemple, nous montre une accumulation de référents qui correspondent tous à des temporalités diverses, fruits de la vision subjective que ce personnage pose sur le monde qui l'environne. Nous sommes donc conviés à une sorte de futur antérieur où le passé (celui de l'enfance) et le futur (issu de l'*après* mort et de l'*après* cataclysme : décors des films de Burton) sont convoqués simultanément. Différente de la lanterne magique, l'hétérotopie chez Burton s'érige un peu comme un cercueil enchanté. C'est d'ailleurs là-dessus que s'ouvre le seul film de Burton consacré au cinéma (*Ed Wood*), dont la séquence d'ouverture, guidée par un *zoom in* qui nous fait passer à travers la fenêtre d'un manoir, met en scène un personnage sortant d'un cercueil et qui s'adresse à nous, spectateurs, yeux dans les yeux, en nous demandant si nous sommes prêts à pénétrer dans ce monde inconnu de la fiction toujours lié à un franchissement de seuils et d'espaces : « Greetings, my friend. You are interested in the unknown, the mysterious, the unexplainable. That is why you are here... ». Or l'inconnu, fonction de ces espaces étranges et obscurs, s'oppose au trop connu de l'architecture normative, faisant une fois de plus alterner, en les opposant, réel et fiction, en privilégiant les pouvoirs euphorisants du second terme, comme toujours chez Burton. La fenêtre est ici synonyme d'écran et nous fait passer de l'autre côté...

B) *Représenter le conformisme ambiant et aliénant.* Face à l'hétérotopie ainsi revendiquée par ces héros solitaires (toujours au-dessus de la masse et de la mêlée), se dresse, de l'autre côté, un décor édulcoré (référence probable à Disney et à l'utopie galvaudée de la vie tranquille) qui sert, dans cette cinématographie, de contre-exemple et de repoussoir. Les films de Burton se plaisent et se complaisent à représenter, sous diverses facettes, (à l'instar de Spielberg) l'Américain moyen, l'homme de la banlieue, en mettant cependant toujours sous tension son mode de vie (entre autres par un processus de surenchère caricaturale qui n'est pas sans provoquer un effet efficace de distanciation ironique et critique). Ces marqueurs d'ironie portent en grande partie sur l'architecture du réconfort (celle de la banlieue américaine, de la Cité fermée et, par extension, celle de Disney) dont les sociétés industrielles ont

voulu nous vendre les mérites et la valeur d'usage. Burton caricature cette architecture et ses impacts sociaux qui ont favorisé l'aliénation du travailleur qui voyait là, dans ces cités lisses et les coûts qu'elles engendrent pour y vivre, une véritable raison au surmenage, aussi prêts qu'ils étaient à perdre leur vie à l'unisson pour adhérer à cette promesse de bonheur matériel. Burton s'en prend sans cesse à cet idéal. En plus d'insinuer et de marteler de manière insistante que, par-delà l'univers matériel pré-fabriqué, se trouve un vide assourdissant, le cinéaste montre en quoi toute cette architecture devenue conventionnelle s'érige à même l'aliénation, en en étant à la fois le reflet et le fondement. D'où ces séquences ironiques dans *Edward Scissorhands* où toutes les voitures, le matin, sortent de leur garage en même temps, créant ainsi un embouteillage sans pareil dans une rue résidentielle où, cinq minutes plus tôt, personne ne circulait.

Plusieurs séquences de *Mars Attacks !* sont également révélatrices de cette mise en scène d'un malaise anesthésié, d'une dissolution des valeurs dans une sorte de mascarade sociale, tumulte de la masse où s'exhibe le caractère naïvement déchantée d'une population « suralimentée » et comme tristement ramollie par le fait qu'elle n'a plus à lutter pour survivre, mais flotte simplement au sein d'un paysage où les obstacles semblent avoir été évacués au profit d'un calme lourd et plat dont le cinéaste nous fait bien ressentir toute la vacuité. Les villes, telles que nous les fait voir Burton, sont d'énormes parcs d'attractions frivoles (d'où cette fascination dans ses films pour ces lieux-simulacres tels Las Vegas et autres villes décadentes) qui peuvent très rapidement tourner au vinaigre. Gotham City en est le parfait exemple : ville sans âme qui devient le théâtre du crime organisé, avec à sa tête autant de bouffons pervers et démoniaques que le sont le Joker, avec son costume multicolore et son rire figé et artificiel, ou encore le Penguin, autre plaisantin étrangement métissé, qui déambule dans les rues de Gotham City, accompagné de son armée palmipède, alors qu'il siège sur un énorme canard mécanique en plastique jaune, qui lui sert de tank d'assaut.

Oscillant constamment entre contestation et contemplation, l'imaginaire de Burton semble néanmoins guidé par une volonté de

travailler le kitsch et le « mal fait » volontaire. Chose certaine, ce recours esthétique douteux lui sert à façonner des décors qui dépeignent, sans grande subtilité, ces sociétés stériles et ces architectures sans vie et sans âme qu'incarne à plusieurs égards (et sous différentes facettes) l'Amérique contemporaine. Ainsi faut-il comprendre certaines scènes particulièrement désarmantes de *Mars Attacks !*. Dans ce film, nous sommes conviés à observer un décor au seuil de l'effritement, tant il met à néant, par sa banalité exacerbée et son mauvais goût affirmé, toutes les règles du tracé cartographique. Ici, l'urbanisme est réduit à sa plus simple expression et nous communique un message d'un minimalisme déconcertant. L'architecture n'a plus valeur de monument²¹, mais se voit soumise à une fonction phatique, commerciale et directive du style : « mangez » et « consommez » ! C'est du moins ce que nous dépeint cette scène où l'on voit un beigne gigantesque, en stuc, érigé au-dessus d'un commerce, effigie du « Donut World » (sorte de Disney World revisité à l'aune de la pauvreté du message que cet univers recèle), qui semble ainsi nous être présenté comme symbole et porte-étendard d'une nouvelle mythologie, celle de l'opulence et de la pauvreté symbolique érigées en valeurs universelles. En effet, cette idée est amplement confortée dans *Mars Attacks!* par la juxtaposition d'une série de plans qui correspondent à différentes scènes de mœurs caractéristiques de cette Amérique en quête de spiritualité et, plus encore, en quête d'elle-même, se cherchant à travers l'argent, le fast-food, ou encore à travers une mystique mal digérée. Dans une séquence d'unité de temps et d'espace, qui précède l'annonce officielle de la visite imminente des Martiens sur terre par le Président des États-Unis, une juxtaposition de scènes et d'inserts a pour effet de balayer du regard un groupe de personnages significatifs de cette Amérique contemporaine rivée devant son écran cathodique. On voit ainsi défiler, par un effet d'accumulation qui devient vite loufoque, des topologies toutes plus surprenantes et décadentes les unes que les autres. Entre autres visions, on aperçoit une richissime

²¹ Pour Burton, l'art du monument et des cathédrales semble s'être arrêté après l'époque gothique. D'où cette volonté chez lui de renouer avec l'immensité et la profondeur de tels bâtiments, fussent-ils d'une époque révolue.

blonde désabusée qui comble le vide de son existence en s’habillant en Schéhérazade et en purifiant sa piscine intérieure à l’aide d’encens et de chandelles, alors qu’elle médite elle-même, au milieu de sa piscine intérieure, sur une chambre à air rose vif. *Cut* : à peu près au même moment on aperçoit un ex-champion de boxe, devenu pharaon de pacotille dans un casino de Las Vegas, vêtu d’une armure en plastique, alors qu’il parle au téléphone, en bon père de famille, avec sa femme restée à Philadelphie. Autre plan trouble : Jack Nicholson, en cowboy capitaliste, défile dans sa limousine, vêtu d’un complet tape-à-l’œil couleur lilas, faisant scintiller ses dents en or, tout en ajustant son protubérant chapeau. La fille du président est elle aussi de la partie, allongée sur la moquette de la suite présidentielle, alors qu’un surintendant lui sert une pizza sous une cloche d’argent. Cet étrange défilé met non seulement en crise le lien social (tous sont perçus dans leur solitude quotidienne), mais également l’étrange construction identitaire que favorise ou impose le conformisme ambiant.

De l’autre côté du miroir teinté

Mars Attacks ! nous montre que les vrais monstres sont peut-être d’abord ceux sécrétés par notre quotidien et par le moule social, artificiel et pressurisant qui expulse et met à néant toutes différences potentielles, exacerbant du même coup l’artifice et le lieu commun. Olivier Kohn a, en ce sens, mille fois raison de souligner le fait que chez Burton, « les marginaux et les déviants s’adressent avant tout à notre sens social » (Kohn, 1995 :15). Par leur différence fétichisée et inaliénable, ils tentent peut-être de renverser — ultime effort de la fiction — les notions de beauté et de vérité en montrant la véritable nature de la norme comme masque aveuglant et miroir déformant. Briser l’image et l’illusion d’un bonheur généralisé (où « tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil »), voilà peut-être la teneur de cet élan iconoclaste auquel Burton laisse libre cours dans ses œuvres. Le voyage auquel il nous convie, comme mode d’accès au merveilleux, se fait à rebrousse-poil de celui auquel Disney nous avait habitués. Le parcours des personnages est en ce sens révélateur. La collectivité, chez Burton, sert de repoussoir. Il y a un mouvement à peu près constant qui mène le héros d’une tentative

d'insertion sociale à un retrait incontournable. C'est là toute la négation du mouvement classique de Disney qui, en vertu d'une structure didactique, fait habituellement passer ses héros d'un abandon initial vers un point culminant correspondant, la plupart du temps, à l'approbation collective (c'est évidemment Bambi qui, par sa bravoure et sa ténacité, surmonte ses deuils pour devenir le Prince de la forêt). Or, chez Burton, nous retournons inévitablement vers le singulier, l'unique, le solitaire. Même inversion pour tout ce qui concerne l'idée d'une possible transcendance. Celle-ci n'est pas à voir dans une quelconque élévation ou dans un regard porté vers les cimes et les cieux, mais bien plutôt dans une investigation à ras le sol, dans une excavation qui ferait sortir précisément ce que l'on tend à cacher, camoufler et enterrer.

La revendication de la marge, du bord et du détail (de tout ce que gomme Disney), ne laisse cependant pas place, chez Burton, à la suppression de la norme qui revient sans cesse travailler l'œuvre, de l'intérieur, à la manière d'un spectre obsédant. Ce cinéma se fonde donc sur la mise en scène d'une dialectique fondatrice qui oppose l'affirmation de soi à la notion de loi (ou de norme) que le réalisateur nous illustre en la mettant constamment sous tension. En effet, le conformisme dépeint par Burton empêche non seulement d'avoir accès aux vérités sous les apparences, mais nous éloigne peut-être d'abord des êtres et des véritables émotions qui se cachent derrière cette comédie humaine, mascarade ambiante et tape-à-l'œil. S'opposant au trop plein offert par Disney qui tente de nous étourdir par la présence surabondante de formes circulaires (expressions de la totalité), Burton nous montre que l'existence sociale, comme celle des êtres particuliers, est toujours menacée par une chute dans le vide. Le trait, en tant que forme fragile, au bord de la brisure, prend donc chez lui toute son importance et se répercute, s'anime et s'incarne à travers la présence de ses *alter ego* (Jack, Edward, Pee Wee, etc.) : personnages-funambules qui renvoient à leur créateur et à la création elle-même, dans la mesure où celle-ci prend aussi naissance sur le rien. Force de cette œuvre, donc, qui joue et se joue des limites, acceptant de sautiller sur des têtes d'aiguilles au-dessus du gouffre (et des profondeurs de l'inconscient), sans

jamais y sombrer. Par cette exacerbation de la ligne de démarcation entre soi et l'autre, entre la norme et la marge, entre la soumission à la Loi et l'affirmation du Moi, Burton façonne une poétique fort singulière de l'incomplétude et de l'indécision, extrêmement tolérante en ce sens, mais toujours au seuil d'un réel friable, rendant ainsi caduque les grands récits et les certitudes idéologiques. Avec lui, on se prend à rêver de cette limite, de cet espace en suspens qui n'est pas un non-lieu, mais un seuil, une porte, une fenêtre (éléments souvent mis en scène au début de ses films), à partir desquels le merveilleux peut enfin pleinement s'activer.