

16. FRANKENWEENIE

2012

Si les adaptations au cinéma du récit de *Frankenstein* sont innombrables, les versions de Tim Burton comptent parmi les plus singulières, mais aussi les plus réflexives sur le pouvoir du cinéma (et du cinéma d'animation en particulier) à faire revivre les morts.

Quel prodige que la mort ! C'est ainsi que s'exclamait déjà le poète Percy Bysshe Shelley dans *La reine Mab*, en 1813, avant de consacrer un poème entier à la mort, *Death*, publié pour la première fois en 1828, dont la première strophe se finissait par un constat pour le moins définitif : « *Above is death – and we are death* » (« L'au-delà est la mort – et nous sommes la mort »). Cette sentence devait trouver un prolongement inattendu à la fin du célèbre film de James Whale, *LA FIANCÉE DE FRANKENSTEIN*¹⁹³⁵, lorsque la créature, nouvelle icône du cinéma d'épouvante hollywoodien, prononce cette réplique qui restera gravée dans la mémoire de plusieurs générations de spectateurs : « *We belong dead.* » Le monstre, insistant sur son appartenance au monde des morts au moment où il précipite la destruction du laboratoire de Victor Frankenstein, rappelle au public, interpellé par le gros plan du visage de l'effrayante créature, le statut éphémère de son existence. Nul doute que parmi les spectateurs marqués à jamais par ce plan se trouve le jeune Tim Burton, amateur friand de films d'horreur pour qui le cinéma de James Whale constitue une véritable matrice pour son imaginaire comme pour son sens aigu de la mise en scène. Si les morts-vivants, les personnages de revenants et les créatures fantastiques se situant entre la vie et la mort (les « *undeads* » comme on dit en anglais) hantent la plupart de ses films, c'est dans son adaptation très personnelle du mythe de Frankenstein qu'il traite de la question de la frontière entre les morts et les vivants. Le sujet est d'ailleurs si fondamental pour Burton que le réalisateur va le traiter par deux fois, d'abord lors de ses années de formation, sous la forme d'un court-métrage en prises de vues réelles (1984), ensuite, au sommet de sa carrière, en 2012, en recourant à une prodigieuse animation en volume et en projection stéréoscopique.



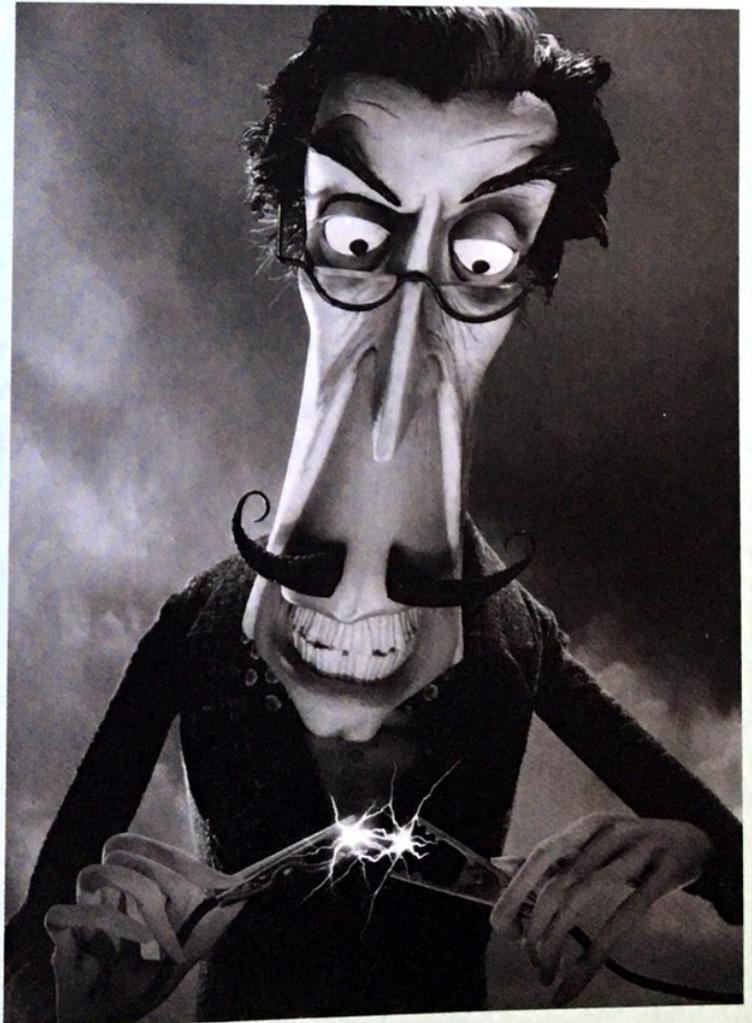
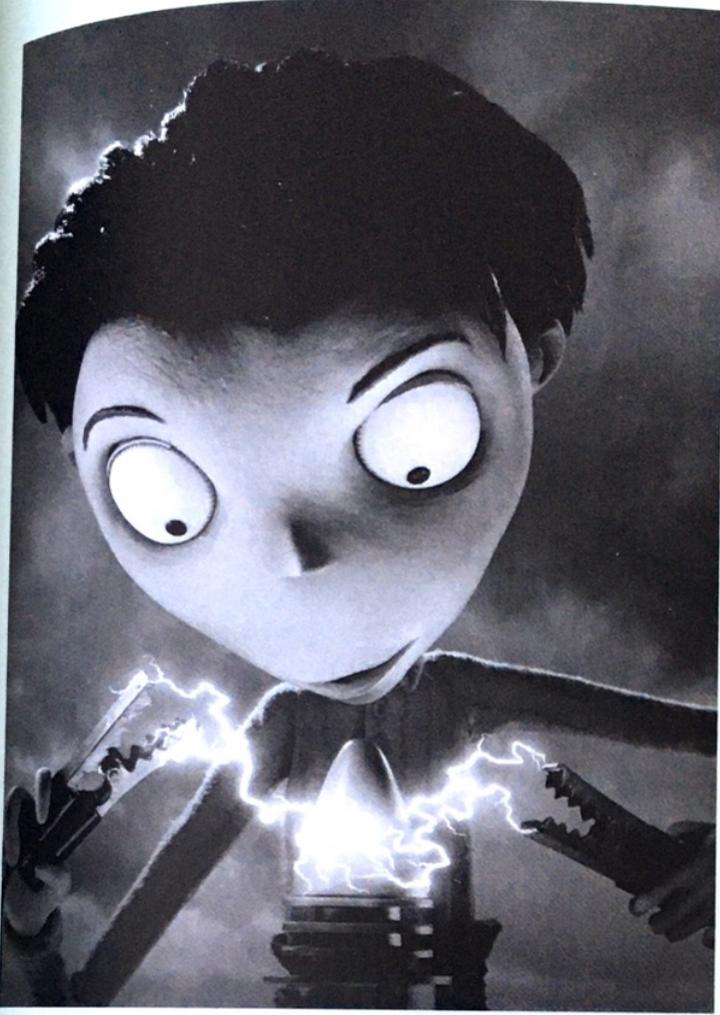
À la vie, à la mort

Pour rappel, le roman de Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (1818), inspiré, entre autres, par les conversations entre son mari Percy et son ami Lord Byron, met en scène le prodige d'un don de vie extraordinaire dont les conséquences immédiates sont une propagation de la mort, le récit oscillant en permanence entre création et destruction, volonté d'existence et fatum funéraire, évolution et entropie. Reposant sur une véritable poétique de l'animation (et, inéluctablement, de la réanimation), les adaptations de Burton, sans doute parmi les

plus singulières et personnelles du personnage mythique, spectacularisent la monstration du corps cadavérique et mettent en scène les fantômes de création de vie artificielle jusqu'à constituer une sorte de paradigme pour le mode de représentation cinématographique (l'électricité y permet également l'illusion de la vie). Malgré leur longueur différente, leur budget de production sans comparaison et deux procédés techniques pour le moins distincts (prises de vues réelles *versus* stop-motion), les deux films de Burton, tous deux produits par Disney, restent en vérité très proches tant dans leur intrigue que dans leurs enjeux de mise en scène. De nombreux plans semblent d'ailleurs quasi identiques, le film de 2012 s'évertuant à recréer en marionnettes animées le jeu des acteurs (Barret Oliver, Daniel Stern et Shelley Duvall, rescapée du *SHINING*¹⁹⁸⁰ de Kubrick) ainsi que les positions de caméra du court-métrage. Le traitement en noir et blanc, par moments volontiers expressionniste, est également resté de rigueur. Le *FRANKENWEENIE* de 1984 est bien la matrice de sa reprise, le long métrage développant les thématiques, les situations, les personnages et l'esthétique du premier film en lui donnant une ampleur nouvelle, tant conceptuellement que visuellement et musicalement (entretemps, Danny Elfman est devenu le meilleur des compagnons de route), en recourant aux sublimes artifices du cinéma d'animation.

→

Victor Frankenstein, Elsa Van Helsing, la fille étrange et M. Rzykruski.



Projection

Le récit de ces œuvres est fortement marqué par la biographie de Tim Burton (il est l'auteur de l'histoire originale qui sera successivement développée en scénario par Leonard Ripps et John August). On y suit un jeune garçon solitaire, passionné de cinéma, qui bricole des films de science-fiction en Super 8. Les deux films commencent de manière très métaréflexive par une séquence de cinéma amateur que l'enfant projette à ses parents (dans la version de 2012, l'interpellation des spectateurs est même assumée lorsqu'il s'agit d'inviter tant ses parents que le public de la salle à bien se chauffer de lunettes stéréoscopiques pour profiter du film en 3D). L'environnement de l'intrigue fait référence à la ville de Burbank dans laquelle a grandi Burton, avec son école et ses activités très normatives, ses lotissements familiaux parfaitement identifiés et ses voisines en robes à fleurs et à chevelure improbable, accompagnées de caniches pomponnés. Un univers de banlieue de petite bourgeoisie que l'on verra encore dans d'autres films (et de manière encore plus caricaturale dans EDWARD AUX MAINS D'ARGENT en 1990). Le traumatisme au cœur de l'histoire est d'une triste banalité puisque le chien du héros du film meurt après être entré en collision avec une voiture. Mais le petit garçon endeuillé et inconsolable n'est pas tout à fait le petit Tim Burton, il en est sa projection, et il porte ainsi bienheureusement le nom de Victor. Victor Frankenstein. C'est donc tout naturellement qu'après un cours de science sur l'électricité et le galvanisme (donné dans la version de 2012 par une figurine qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'acteur Vincent Price, idole absolue du jeune Burton grand amateur des films de la Hammer, et qui était déjà le sujet et le narrateur de VINCENT, son premier court-métrage animé professionnel, en 1982), le jeune Victor veut rendre la vie à son meilleur ami. Il entend lui transmettre « l'étincelle de la vie » (le chien répond au nom prédestiné de Sparky !). Mais comment convaincre son entourage que ce corps cadavérique, déterré, électrocuté et recousu de toutes parts n'est pas un monstre venu de l'au-delà, mais bien son fidèle et sympathique petit chien revenu parmi les vivants ? Ce n'est pas simple, surtout lorsqu'on voit l'eau qu'il boit ressortir en jets à travers ses multiples coutures poreuses...

Réanimer le cadavre

Cette idée de spectacularisation du cadavre est au centre de tous les récits frankensteinien, dont l'importance est cruciale dans les fictions populaires du XIX^e et du XX^e siècle. L'intrigue de Mary Shelley est effectivement considérée comme la première d'une très longue série de fictions consacrées à l'idée de vaincre la mort par la

science (Frankenstein croit pouvoir « renouveler la vie » du corps livré par la mort à la corruption), mais également, peut-être, la première à faire d'un mort-vivant, d'un cadavre debout, d'un gisant agissant, un protagoniste aussi essentiel et complexe (la créature ressent, pense, évolue, exprime, etc.). Le récit de *Frankenstein* émerge, on le sait, dans les toutes premières heures de la révolution industrielle ; il avoue un imaginaire profondément marqué par les multiples et prometteuses expériences électriques ainsi que les rêveries vitalistes d'une science qui veut croire à sa supériorité sur les lois de la nature. Mais c'est bien entendu le cinéma d'épouvante hollywoodien qui, tout en faisant de la créature de Frankenstein l'une des images les plus médiatiques du XX^e siècle (le maquillage de Jack Pierce sur le physique hors norme de Boris Karloff pour la caméra de James Whale en 1931), inscrira le plus fortement la monstrueuse fiction dans nos imaginaires contemporains occidentaux. Le succès remporté par les films de James Whale, à cette époque où la firme Universal Pictures triomphe en petite boutique des horreurs, invitera producteurs et réalisateurs à d'innombrables reprises de la trame horrifique dont Burton offre probablement la lecture la plus sentimentale en déplaçant les archétypes du savant fou et de la créature monstrueuse dans les figures d'un enfant créatif et endeuillé et d'un pittoresque animal de compagnie.

BURTON MET EN LUMIÈRE L'ANALOGIE ENTRE LE DISPOSITIF FRANKENSTEINIEN ET LE DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE.

Poupées russes

Si le premier film a parfois pu se laisser lire trop vite comme un simple pastiche des deux célèbres films de James Whale (FRANKENSTEIN¹⁹³¹ et quatre ans plus tard LA FIANCÉE DE FRANKENSTEIN) en reproduisant la scénographie de manière décalée (la scène magnifique d'électrocution du chien par la foudre), en déplaçant les motifs (un joli caniche femelle aux poils hérissés et teints comme ceux de la fiancée de la créature) ou en s'amusant d'une réduction d'échelle des situations (le moulin en feu des villageois devient ici le décor d'un mini-golf abandonné), il offre déjà ce paradoxe sensible d'un macabre enchanteur qui sera l'une des principales signatures du réalisateur.

Étoffées pour le long métrage, les situations ne seront que plus bouleversantes et l'empathie du spectateur doublement mobilisée, par l'intrigue bien sûr et les principes d'identification élémentaires aux émotions véhiculées par les séquences, mais aussi par une forme de fragilité dans le recours aux marionnettes. Chaque figurine a été conçue, élaborée, modélisée, articulée et manipulée avec une minutie si appliquée et si raffinée qu'elle semble frangible et invite à être considérée avec précaution. Comme si ces êtres artificiels, réceptacles de nos sentiments, pouvaient se rompre ou se disloquer à chaque instant sous nos yeux. Car, dans son dispositif même, il y a un enchâssement proprement bouleversant dans ce second **FRANKENWEENIE** : un animateur donne l'illusion de la vie à une marionnette de petit garçon qui rêve de réanimer la marionnette de son petit chien... De la même manière que Frankenstein triture l'inanimé de la chair cadavérique pour lui rendre vie, l'animateur manipule le corps inerte de la figurine.

Le cinéma, ce rêve frankensteinien

La puissance toujours intacte de ce mythe moderne de Frankenstein est de faire vaciller nos certitudes sur l'irréversible de l'inerte, au point de nous faire retrouver, au moins partiellement, l'imaginaire animiste que nous avons tissé dans notre enfance (considérer les jouets comme des objets vivants, penser le temps modelable et réversible, personnifier le génie des éléments naturels, etc.) avant de nous résoudre à la permanence de la mort. Ce grand récit met en branle le jeu des croyances enfantines, comme l'a très bien compris Tim Burton qui propose un Victor Frankenstein enfant, apprenti cinéaste, qui refuse d'accepter la mort de son chien et parvient à lui redonner vie dans le grenier de sa maison, un espace qui lui sert habituellement de salle de jeu, reconfigurée autant en studio de cinéma qu'en laboratoire de savant fou. L'allusion est alors limpide : le cinéma, et particulièrement le cinéma d'animation, est une machine à faire croire au mouvement de l'inerte, et se présente, en conséquence, comme capable de faire revenir les morts. Burton met ainsi en lumière l'analogie entre le dispositif frankensteinien et le dispositif cinématographique. Il révèle leur intime connivence imaginaire, leur idéologie similaire, leur projet commun transgressif. Depuis tout petit, c'est à cette vérité que l'emmène son amour des monstres et des aberrations. ♦ **DICK TOMASOVIC**



→ Victor Frankenstein, son chien ressuscité Sparky et M. Pzykruski.