

Entre inspiration et imprégnation tactile – Œuvre burtonienne et réflexion picturale

TATIANA HORBACZEWSKI

Université de Liège

RÉSUMÉ

L'œuvre de Tim Burton entretient une relation particulièrement riche avec la peinture. Ce dialogue, entre le cinéma burtonien et le troisième art, se déploie à travers une dépendance créatrice du réalisateur avec le pictural, des équivalences visuelles, des citations explicites, une analyse des jeux de lumière et de couleur, mais également autour de la question de l'« aura » de l'œuvre. Ces croisements interartistiques seront examinés par le biais de l'analyse de film couplée à l'histoire de l'art et à sa théorisation. Un concept traverse néanmoins cette étude comparative : l'haptique. Si les films sont objectivement faits pour être vus, ceux de Tim Burton rappellent constamment qu'ils sont, tout comme la peinture, le fruit d'un travail, non pas seulement optique, mais avant tout tactile. Même si l'œuvre a pour but d'être vue de loin, sa conception s'est faite « de près », dans une relation tactile entre créateur et création. Le cinéma burtonien convoque quelque chose d'artisanal, voire de « manuel » : les traces de ses mains sont parfois visibles à l'image. Spectatoriellement, les deux pendants de la tentation tactile de la peinture se trouvent cinématographiquement incarnés : le désir de toucher la toile avec le doigt, et celui de toucher son sujet avec le regard.

Mots clés : *Tim Burton · cinéma · peinture · haptique · tactilité*

Introduction

Pour Christopher Lee, l'un des comédiens fétiches de Tim Burton, ce dernier, dans l'entièreté de son œuvre, agit comme un artiste qui peint un tableau, la seule différence étant que ses images se mouvent¹. Dans cet article, nous examinerons ce lien étroit existant entre l'acte créatif de Burton en tant que cinéaste et celui d'un peintre. Cette affinité de l'œuvre burtonienne avec la peinture s'inscrit d'abord dans une interdépendance originelle entre l'artiste et sa force créatrice. Depuis l'enfance, Burton est un dessinateur compulsif. En s'emparant de crayons, pastels ou pinceaux, il s'évade, se libère, s'apaise psychologiquement (Gallo, 2009, p. 6), mais assouvit également un véritable besoin physiologique selon l'actrice Helena Bonham Carter qui décrit cet attrait comme une contrainte, plus que comme une passion : « Il est obligé de dessiner, comme il est obligé de respirer » (*“He has to draw as he has to breathe”*, p. 92). Talentueux et remarqué comme tel, Burton intègre la *California Institute of Arts* en 1976 avant d'être engagé par les studios Disney comme animateur. Il les quittera une dizaine d'années plus tard avant de devenir l'un des cinéastes les plus célèbres de son temps en développant un univers particulièrement personnel, mêlant le macabre à l'onirisme, avec une créativité sans limite. L'art joue, en effet, un rôle capital dans son processus créatif : la fabrication de ses films résulte d'une relation réciproque entre ses dessins, ses collaborateurs, mais également ses acteurs². La prééminence du dessin s'étend chez les personnages que l'esthétique particulière rapproche des figurines du cinéma d'animation — les acteurs étant d'ailleurs souvent choisis pour leur apparence physique concordant avec le style graphique du cinéaste (Menegaldo, 2005, p. 42).

Les réflexions sur l'art et sur la création sont omniprésentes dans l'œuvre burtonienne. Ses personnages sont très souvent des artistes romantiques, pour la plupart incompris, torturés et maudits — *Edward Scissorhands* (1990) en est un exemple emblématique. *Vincent* (1982) montre la vampirisation de l'existence réelle par un monde imaginaire. *Ed Wood* (1994), quant à lui, est un film biographique sur l'homme considéré comme le plus mauvais réalisateur de tous les temps, tandis que *Big Eyes* (2014) s'inspire de la scandaleuse histoire vraie des époux Keane, en mettant en scène l'une des plus grandes supercheries dans le monde de la peinture.

¹ Gallo, Leah, *The Art of Tim Burton*, Los Angeles : Steeles Publishing, 2009, p. 402.

² Menegaldo, Gilles (dir.), *Tim Burton a Cinema of Transformations*, Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, pp. 35-37.

En prime de cette dépendance créatrice avec le dessin et ce vif intérêt pour l'art, l'œuvre de Burton entretient des liens privilégiés avec la peinture. Cette rencontre entre le cinéma burtonien et le troisième art se fait à la fois autour d'équivalences visuelles et de citations, de la lumière et de la couleur, mais également autour de la question de l'« aura » de l'œuvre. Ce sont précisément ces trois croisements interartistiques³ que l'on tentera, par l'analyse de films couplée à l'histoire de l'art et de sa théorisation, d'examiner. Intrinsèquement liée à la peinture, l'œuvre de Burton est profondément picturale, notamment en raison de son caractère éminemment haptique, concept défini par Gilles Deleuze comme un processus par lequel la vue découvre en elle « une fonction de toucher qui lui est propre, et [qui] n'appartient qu'à elle, distincte de sa fonction optique⁴. »

Équivalences visuelles et citations

Pour Jacques Aumont, « si le cinéma n'est pas de la peinture, il n'a jamais résisté à la présenter, à la reproduire, à discourir sur elle⁵. » La peinture est omniprésente au sein du cinéma burtonien, à commencer par une multiplication d'équivalences visuelles (certains de ses plans rappellent parfois, plus ou moins fortement, des œuvres picturales), voire parfois de citations (lorsque l'œuvre, qui feint être l'originale, est exposée dans le film). Très éclectiques, ces références parcourent une grande partie de l'histoire de la peinture des XIX^e et XX^e siècles.

Le village de *Sleepy Hollow* (1999), macabre théâtre des meurtres du Cavalier sans tête, rappelle, par ses paysages brumeux, à la fois champêtres et énigmatiques, les peintures de l'Hudson River School⁶, mouvement artistique américain du XIX^e siècle. La référence n'est pas anodine puisque le véritable village de *Sleepy Hollow* est situé le long de la rive de la rivière Hudson.

³ Le concept d'« interartialité », plutôt que celui d'« intermédialité », permet de mettre l'accent, non pas sur les dimensions médiatiques de diverses formes artistiques (en l'occurrence ici, le cinéma et la peinture), mais sur les relations qu'elles entretiennent entre elles. Le terme insiste également sur le caractère exclusivement artistique des échanges analysés. Voir Besson, Rémy, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *Carnet de recherche Cinémadoc*, 2014, p. 11, <https://univ-tlse2.hal.science/hal-01012325v2> (consulté le 27 août 2024).

⁴ Deleuze, Gilles, *Francis Bacon. Logique de la sensation* [1981], Paris : Seuil, 2002, p. 146.

⁵ Aumont, Jacques, *L'Œil interminable* [1989], Paris : La Différence, « Les Essais », 2007, p. 119.

⁶ Carayol, Cécile, « Danny Elfman: the Music Box Effect in Tim Burton's Films », *Tim Burton a Cinema of Transformations*, Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, p. 402.



*The Headless Horseman Pursuing
Ichabod Crane*
(John Quidor, 1858)



Sleepy Hollow
(Tim Burton, 1999)

Le peintre américain John Quidor, puisant son inspiration dans l'œuvre de Washington Irving comme Burton pour ce film, est l'auteur de *The Headless Horseman Pursuing Ichabod Crane* (1858). Chez Burton comme chez Quidor, le paysage romantique — la nature sauvage baignée dans des effets de lumière presque irréels — se lie intimement au macabre. Une autre référence notable dans le film est la majestueuse robe ornée noire et blanche que porte Lady Van Tassel (Miranda Richardson), identique à celle du tableau *Sidonia von Bork* (1860) peint par Edward Burne-Jones. L'analogie de leurs vêtements renvoie à l'appartenance des deux personnages à la sorcellerie.

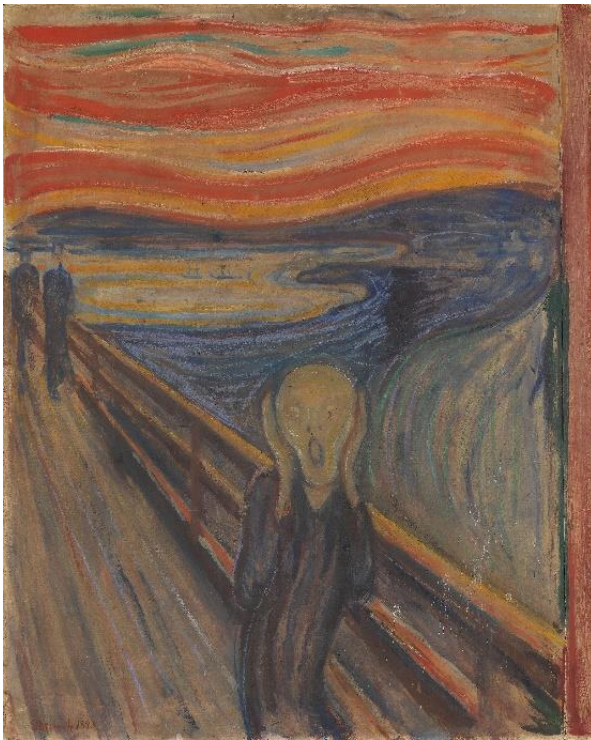


Sidonia von Bork
(Edward Burne-Jones,
1860)



Sleepy Hollow
(Tim Burton, 1999)

Le Cri (1893) d'Edvard Munch est reproduit dans *Vincent* lorsque le petit garçon est terrifié par sa lecture de *The Fall of the House of Usher* (Edgar Allan Poe, 1839). Vincent hurle, les yeux écarquillés et les mains posées autour de la tête. Le même geste est opéré par le personnage de Jack de *The Nightmare Before Christmas*⁷ (Henry Selick, 1993) qui, de manière générale, par ses yeux creux et son aspect squelettique, s'apparente incontestablement à celui peint par Munch. Lors d'un épisode de désespoir existentiel, il insiste sur sa condition de monstre terrifiant dont il est lassé. Cette fois, les mains ne se contentent pas d'entourer le crâne en signe d'effroi, mais de le décrocher du corps. La séquence accomplit formellement le geste manuel pouvant être sous-entendu par le tableau : le personnage, en prenant à pleines mains sa tête, semble chercher son inhibition afin de ne plus souffrir d'une angoisse existentielle, ou de l'effroi causé par un phénomène naturel, selon les interprétations que l'on fait du tableau⁸.



Le Cri
(Edvard Munch, 1893)



The Nightmare Before Christmas
(Henry Selick, 1993)



Vincent
(Tim Burton, 1982)

⁷ Bien que *The Nightmare Before Christmas* soit une réalisation d'Henry Selick, le film a été chapeauté, du début à la fin, par Tim Burton, scénariste, producteur et dessinateur des croquis à l'origine du film.

⁸ Fikke, Svein M. ; Prata, Fred ; Øyvind, Nordli, « Edvard Munch ou le cri des nuages », *Revue de l'art*, vol. 4, n°210, 2020, p. 41.

Cette concrétisation matérielle d'une œuvre picturale célèbre se réitère dans *Beetlejuice* (1988). Marie-Camille Bouchindomme compare l'une des scènes finales du film, lors de laquelle le visage de Lydia (Winona Ryder) est confronté, par un champ-contrechamp, à celui d'un fantôme-cadavérique en décomposition, avec la peinture *Deux jeunes filles* ou *La belle Rosine* (1847) d'Antoine Wiertz⁹. La tonalité verdâtre du tableau est reproduite de façon plus abrupte dans le film par une violente lumière verte qui, d'un point de vue chromatique, opère une rencontre entre le cadavre et la jeune fille. Le contraste opéré entre la beauté de l'âge juvénile et la figure de la mort rappelle la précarité de l'existence humaine, éphémère.



Deux jeunes filles ou *La Belle Rosine*
(Antoine Wiertz, 1847)



Beetlejuice
(Tim Burton, 1988)

Cette expression de la vanité, et particulièrement celle de la vacuité des activités humaines, se marque fortement chez Burton par des décors vidés de toute présence, qui rappellent la prédominance du sentiment de solitude chez Edward Hopper ou David Hockney. La maison de *Beetlejuice* renvoie à la fois à celle de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), mais également à celle de *House by the Railroad* (Edward Hopper, 1925), maison typique de la Nouvelle-Angleterre. Plus généralement, qu'il s'agisse des manoirs gothiques d'*Edward Scissorhands* ou de *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016), de la maison anciennement mitoyenne du père de Willy Wonka (Christopher Lee) dans *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), devenue le dernier vestige d'une rue désormais déserte, ou encore de la ville abandonnée de Spectre dans *Big Fish* (2003), les lieux donnant l'impression d'être inoccupés abondent dans le cinéma burtonien. Dans *Edward Scissorhands*, la noirceur intérieure des individus est camouflée derrière des

⁹ Bouchindomme, Marie-Camille, « Death and the Maiden », *Tim Burton a Cinema of Transformations* (dir. Gilles Menegaldo), Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, pp. 221-222.

habitations à l'aspect exagérément lisse, où l'herbe verte est toujours tondue et parfaitement arrosée. Cette « perfection » procure un effet d'absence de vie qui rappelle *A Lawn Being Sprinkled* (1967) de David Hockney : la peinture donne à voir l'arrosage automatique d'une pelouse, qui ne nécessite donc pas de présence humaine, mais également une haute palissade qui empêche de voir ce qui se passe chez le voisin, et qui, inversement, bloque la vie privée de regards curieux.



A Lawn Being Sprinkled
(David Hockney, 1967)



Edward Scissorhands
(Tim Burton, 1990)

Dans *Big Eyes*, la majestueuse villa des Keane aux grandes baies vitrées, théâtre de jeux de réflexion et de lumière avec la piscine, rappelle les nombreuses peintures de piscine d'Hockney, particulièrement *A Bigger Splash* (1967). Jérôme Lauté compare l'esthétique de l'immense demeure de *Big Eyes*, à l'apparence inhabitée, avec l'œuvre de Richard Estes qui vide la société américaine de toute présence humaine et qui, par un travail sur les surfaces réfléchissantes, souligne la déshumanisation produite par la société occidentale : l'eau de la piscine des Keane refléchi sur les fenêtres de la villa est, en ce sens, une incarnation de la vanité¹⁰. *Big Eyes*, à lui seul, peut être considéré comme une citation de quasi deux heures, d'abord à travers les citations directes des peintures de l'artiste Margaret Keane (Amy Adams), mais également par le biais d'une tentative esthétique de se rapprocher de l'hyperréalisme des toiles de Richard Estes¹¹ — grâce à un travail sur les couleurs et la lumière.

Dans *Batman* (1989), la séquence muséale de vandalisme d'œuvres célèbres par le Joker (Jack Nicholson) donne à voir simultanément une véritable performance artistique, un discours critique et une réception sensible. L'ennemi

¹⁰ Lauté, Jérôme, « "Deeply superficial": Burton's "Warholian" Vision of Art and Creation in *Big Eyes* », *Tim Burton a Cinema of Transformations* (dir. Gilles Menegaldo), Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, p. 409.

¹¹ Gombeaud, Adrien ; Tobin, Yann, « Entretien avec Bruno Delbonnel. Raconter une histoire avec la lumière », *Positif*, Arles et Lyon : Actes Sud et Institut Lumière, n°649, mars 2015, p. 9.

juré de Batman, « super-vilain » au style distinctif, s'oppose par ses gestes à la sacralisation et à l'institutionnalisation de l'art, s'érige en performeur, tout en se laissant être *touché* par l'art. En plus de rendre visibles les œuvres au public, le musée a la fonction sous-jacente de décider de la légitimité d'une production artistique de rentrer en son sein, et donc, par conséquent, dans l'histoire de l'art. Le musée sacralise, codifie et réglemente les œuvres qu'il abrite. Le Joker, dans cette scène de destruction, fait tomber de son piédestal l'institution muséale. D'autre part, pour Pierre-Antoine Pellerin, cette séquence montre un Joker en pleine performance :

[T]ous les gestes du Joker et de sa bande semblent répéter ceux qui ont marqué l'histoire de l'art durant la seconde moitié du XX^e siècle : les jets de peinture ne sont pas sans rappeler les *drippings* de Jackson Pollock et l'expressionnisme abstrait ; les traces de main apposées sur l'autoportrait de Rembrandt évoquent les anthropométries d'Yves Klein [...] ; l'utilisation de bombes de peinture n'est pas sans rappeler certaines œuvres du Pop Art, dont celles de Keith Haring et de Jean-Michel Basquiat par exemple ; l'apposition de la phrase « Joker was here » par laquelle ce dernier signe sa présence et son « œuvre » sur le tableau d'Edward Hopper, par souci de reconnaissance, de visibilité et de célébrité, fait écho à de nombreuses œuvres de *street art* et aux tags des artistes hip hop ; l'imitation parodique de la statue de Degas rappelle différentes performances comme celle de Déborah de Robertis reproduisant *L'Origine du monde* de Gustave Courbet au musée d'Orsay le 29 mai 2014 ; et le bris de la statue classique située à l'entrée du musée évoque la destruction de l'urinoir de Duchamp à coups de marteau par l'artiste performeur Pierre Pinoncelli en janvier 2006¹².

Une seule toile est épargnée lors de cette séquence de vandalisme : *Figure with Meat* (1954) de Francis Bacon. Un membre de la bande criminelle du Joker est sur le point de lui faire subir une attaque à l'arme blanche, assaut paré par la canne du clown-psychopathe qui formule un jugement de goût : « J'aime bien celle-là ! » ("I kinda like this one!"). Si le personnage ne développe pas, on peut tenter de deviner les raisons qui le poussent à apprécier la toile. Peut-être y trouve-t-il l'expression d'une violence et d'une cruauté qui l'animent ? Peut-être la démarche de Bacon, qui revisite de manière morbide deux œuvres célèbres, *Portrait d'Innocent X* (1650) de Velázquez et *Le Bœuf écorché* (1655) de Rembrandt, entre en résonance avec sa propre « performance » artistique ? Ou peut-être que le Joker

¹² Pellerin, Pierre-Antoine, « Le Joker au musée dans *Batman* de Tim Burton, ou le vandalisme artistique entre avant-garde et culture populaire », *Interfaces*, n°43, juillet 2020, pp. 20-21, <https://doi.org/10.4000/interfaces.833> (consulté le 12 mars 2024).

voit dans le personnage représenté, visage déformé et costume violet, son reflet ? S'il semble incontestablement touché affectivement par le tableau, la séquence qui précède est extrêmement physique : le Joker transgresse la norme muséale suprême en touchant physiquement les œuvres. De ce fait, il oscille, par le contact physique avec l'art, entre création et destruction. Le public, quant à lui, devient le témoin, à la fois chanceux et tragique, d'une naissance et d'une mort artistique.



Figure with Meat
(Francis Bacon, 1954)



Batman
(Tim Burton, 1989)

Ce contact tactile du Joker avec les œuvres exposées nous permet de donner une première interprétation à la place importante accordée à de nombreuses toiles peintes dans le cinéma burtonien. Si la référence à certaines d'entre elles permet de retranscrire une atmosphère particulière, émotion ou force symbolique qui leur sont inhérentes, la volonté de matérialisation en trois dimensions de sujets picturaux est prépondérante. Lors du tournage, les peintures prennent vie à travers des acteurs et actrices, des costumes réels et des décors palpables. Les œuvres picturales deviennent tangibles. L'interdit muséal se trouve bafoué : les peintures sont emparées à pleines mains par ces films.

Symbolisme chromatique

Si le cinéma burtonien permet de « toucher » la peinture, il est aussi porteur d'une certaine « touche » que l'on rencontre habituellement en peinture et qui est la conséquence de la rencontre provoquée par le peintre, entre le pinceau imbibé de peinture et la toile. Si elle est parfois le plus possible camouflée, elle est d'autres fois volontairement exacerbée. La touche qui concerne le cinéma de Burton fait partie de la seconde catégorie : chaque plan rappelle à son regardant qu'il est le produit d'un artiste incontestablement identifié grâce à une esthétique et à un style chromatique particuliers.

En parlant de *Sleepy Hollow*, Burton, inspiré par les films de la Hammer, fait part de sa volonté de procurer au tournage en extérieur une esthétique artificielle, semblable à un tournage en studio. Ce résultat stylisé lui permet, de la même manière que le mouvement expressionniste, de figurer son intériorité :

J'aime des peintres et des tableaux très différents, mais ma préférence va vers les impressionnistes et les expressionnistes. Lorsque j'observe avec attention certaines toiles de Van Gogh, elles ne représentent pas la réalité au sens strict, mais c'est l'énergie qu'elles capturent qui les rend réalistes. C'est cet aspect-là qui me fascine aussi dans les films¹³.

L'expressionnisme cinématographique, qui compte parmi les influences notables du réalisateur (Menegaldo, 2005, p. 19), englobe des films dont les thèmes principaux sont liés à la mort, à la folie ou encore à la possession maléfique. Parmi eux, certains répondent surtout à une esthétique formelle. De la même manière que la peinture expressionniste, ils sont animés par une volonté d'extérioriser — par les décors, les costumes, le maquillage et les jeux d'ombre et de lumière — une vision subjective de la réalité. Burton s'inspire de cette stylisation extrême (décors et accessoires aux formes incongrues, motifs géométriques, clair-obscur artificiel, ou encore maquillage exorbitant), éloignée de tout réalisme, tout en jouissant, dans la plupart de ses films, d'un outil que les cinéastes expressionnistes de l'époque ne disposaient pas : la couleur. Cet apport le rapproche de l'expressionnisme pictural — mais également du fauvisme — pour qui l'utilisation de la couleur a une visée expressive et subjective, éloignant de ce fait le sujet représenté de ses réelles références chromatiques. Chez Burton, la couleur n'est pas naturellement captée, elle n'est pas celle, naturelle, des objets filmés. Elle est soigneusement choisie et apparaît afin de répondre à une volonté artistique, par le biais de costumes, de décors peints ou de lumières projetées.

Un principe d'opposition chromatique irréaliste prévaut dans de nombreux films de Burton (*Ibid.*, p. 26) et *Batman* en donne un exemple emblématique. La noirceur de Bruce Wayne (Michael Keaton) et de son double, Batman, tranche avec la colorisation excessive du Joker, aussi bien par son costume que dans ses manifestations criminelles aux couleurs criardes : cadeau piégé, lancers de peinture vandales et parade empoisonnée. *Edward Scissorhands*, également, donne à voir un contraste de couleurs saisissant entre l'insipidité de la banlieue aux tons pastel et le personnage d'Edward (Johnny Depp), dont le style gothique va de pair avec son sombre château surplombant la ville. C'est la vraie ville de

¹³ Salisbury, Mark, *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, trad. Bernard Achour, Paris : Sonatine, 2009, pp. 190-192.

Tinsmith en Californie qui a servi de lieu de tournage : toutes les façades ont été repeintes selon une palette de couleurs claires rappelant celles de bonbons sucrés¹⁴. Les nuages sont inexistants — leur couleur blanche apporterait une dissemblance involontaire avec l'unicité du bleu du ciel — tandis que « l'herbe semble fausse, comme peinte à la gouache » (*"the grass seems fake as if painted with gouache"*). L'irréalisme recherché dans cette artificialité des couleurs et cette absence délibérée de contraste permet de montrer un monde sans nuance, sans profondeur. Cette plastique lissée à l'extrême figure la vie monotone et insipide des habitants. L'arrivée du personnage d'Edward au sein de ce quartier résidentiel opère donc un bouleversement aussi bien chromatique que sociétal. Il y apporte du contraste, au sens propre comme au figuré : sa présence fait surgir des tabous, des interdits et des pulsions, tels que la mort et la sexualité. Par la couleur et son absence, Burton dénonce une perversité cachée propre aux banlieues dont la perfection n'est qu'apparence.

Cette recherche du contraste — figurée par un travail de stylisation chromatique — est également centrale dans *Beetlejuice* où l'adolescente gothique Lydia, au style vestimentaire incolore, ne trouve sa place ni dans le monde des vivants, ni dans celui des morts, tous deux colorés. En ce sens, le film apparaît comme un voyage initiatique en oxymore : c'est en côtoyant de plus en plus la mort, jusqu'à la frôler, que Lydia reprend goût à la vie (Bouchindomme, 2018, p. 222). Ce rapprochement entre mort et vie est figuré par la couleur qui touche progressivement l'adolescente par des effets de lumière, jusqu'à la contaminer totalement lors de son mariage forcé avec Beetlejuice (Michael Keaton) lors duquel elle arbore une robe rouge vif. Cette couleur, pouvant aussi bien symboliser le danger, la colère et le sang, que l'amour et la passion, est elle-même paradoxale et représente bien l'étape ultime que Lydia est sur le point de franchir : une parfaite connivence entre mort et vie. Le mariage est finalement annulé (Beetlejuice est dévoré par un vers géant), et Lydia est montrée en train d'enfin mener une vie de collégienne normale et heureuse, entourée d'amies. Chez elle, morts et vivants cohabitent harmonieusement. De manière similaire, *Corpse Bride* (2005) établit un contact entre le monde gris et triste des vivants et celui joyeux et coloré des morts par des papillons bleus. Lorsque la défunte Emily accepte de renoncer à son mariage avec Victor, fiancé à Victoria dans le monde des vivants, elle se désintègre et se transforme en papillons colorés. Les deux amoureux, enfin réunis dans leur quotidien gris, les regardent voler dans le ciel, ce qui fait écho au générique de début qui montre ce même insecte bleuté voltiger dans les rues ternes. Il

¹⁴ Cotte, Olivier, « Tim Burton and Animation », *Tim Burton a Cinema of Transformations* (dir. Gilles Menegaldo), Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, p. 361.

représente, en ce sens, les traces de la mort dans la vie. Cette symbolique de lien entre deux mondes se réitère à la fin d'*Alice in Wonderland* (2010) : le papillon bleu qui vole près d'Alice (Mia Wasikowska) alors qu'elle se prépare à partir en bateau vers la Chine, contraste avec les teintes brumeuses de la séquence. L'insecte volant est en réalité Obsolem, chenille dans le Pays des Merveilles : lui aussi fait le lien entre les deux univers. Dans *Pee-wee's Big Adventure* (1985), l'univers enfantin extrêmement coloré du personnage principal contraste avec le monde chromatiquement terne des « vrais » adultes.

Chez Burton, l'utilisation de couleurs très vives, saturées et artificielles peut figurer la fantaisie, l'imaginaire et le merveilleux — comme dans *Big Fish*, *Pee-wee's Big Adventure* ou *Alice in Wonderland* (Cotte, 2018, p. 362) — mais également transmettre un sentiment de malaise comme dans *Edward Scissorhands* ou *Big Eyes*. Le directeur de la photographie de *Big Eyes*, Bruno Delbonnel, explique avoir cherché à « inscrire la vie de Margaret Keane dans une lumière typique de l'Amérique des années 50 », en s'inspirant des kodachromes et du style de Mario Bava (Gombeaud ; Tobin, 2015, p. 9). Pour Lauté, ce choix chromatique permet de refléter l'intériorité de Margaret, victime des stéréotypes et des conditions imposées aux femmes dans les années 1950. Le film « sur » Margaret Keane donne l'impression d'être un film « de » Margaret Keane : l'utilisation psychologique et subjective de la couleur fait de l'héroïne la « vraie » cinéaste du film (Lauté, 2018, p. 410).

L'emploi symbolique et dramatique de la couleur est particulièrement travaillé dans *The Jar* (1986) qui use abondamment de lumières colorées. Florence Chéron explique comment le réalisateur a, dans cet épisode de la série télévisée *Alfred Hitchcock Presents*, privilégié trois couleurs, tout en les dotant chacune d'une valeur symbolique précise : le rouge pour le danger, la colère et le mensonge ; le bleu pour le mystère, la fascination et la folie ; le jaune pour la peur¹⁵. Il est intéressant de constater que des attributions chromatiques similaires sont à l'œuvre dans *Big Eyes*. Au début du film, le propriétaire d'une boîte de jazz autorise Walter Keane (Christoph Waltz) à exposer ses œuvres et celles de sa femme dans son établissement, en omettant de lui préciser que l'endroit d'exposition dédié serait un couloir menant aux toilettes, ce qui rendra furieux Walter. L'éclairage rouge du couloir ne figure pas seulement la colère du personnage, mais également son mensonge : c'est dans ce corridor que Walter déclenche l'engrenage de la supercherie en se faisant passer, pour la première fois,

¹⁵ Chéron, Florence, *Tim Burton. Un cinéma de la ré-imagination*, Artois : Artois Presses Université, 2023, pp. 132-133.

comme l'auteur d'un tableau peint par Margaret. Les néons rouges réfléchissent également leur lumière sur le visage de Margaret lorsque celle-ci prend conscience que son mari s'approprie son travail tout en dissimulant sa rage. Plus tard, lors d'une séquence nocturne, la couleur de la piscine éclairée se reflète à l'intérieur de la villa des Keane, teintant totalement l'image d'un bleu hypnotisant. Pensant être seule, la fille de Margaret, tenue à l'écart du secret, en profite pour pénétrer dans l'atelier de sa mère dont l'accès lui est interdit. Le bleu du mystère devient celui de la folie lorsqu'une autre séquence, à l'éclairage similaire, montre la démente de Walter qui tente d'assassiner Margaret et sa fille.

Néanmoins, certains autres films — *Ed Wood* et les *Frankenweenie* (1984 et 2012) — sont en noir et blanc. Le cinéaste explique ce choix chromatique :

Je suis un éternel amoureux du noir et blanc, car je trouve qu'il apporte une beauté particulière. Cette approche ne convient pas à tous les projets, mais quelquefois, quand vous retirez la couleur d'un concept, cela vous incite à observer plus attentivement d'autres choses comme les textures et les personnages. La disparition de la couleur provoque quelque chose qui est très intéressant chez le spectateur (Burton dans Chéron, 2023, p. 136).

Chéron explique cette préférence pour le noir et blanc par une volonté d'atteindre une charge émotionnelle plus forte que la couleur, « parce qu'il permet un travail directement symbolique, à partir de contrastes et de textures » (*Idem.*). L'inhibition de la couleur permet, en ce sens, de réduire l'importance du sens de la vue afin de maximiser la sensibilité du toucher. Ce ne sont plus les pigments qui sont donnés à être perçus, mais bien les textures, les consistances et la porosité propres à l'image.

La « touche » burtonienne se rapproche de la « touche » propre à la peinture par un emploi figuratif de la couleur, propre à l'univers du réalisateur, mais encore plus à travers l'utilisation du noir et blanc. Comme lorsque l'on s'approche d'une toile, l'image que l'on percevait plane révèle son relief et renvoie au geste manuel du peintre ou du cinéaste, habituellement camouflé dans l'art classique.

Présence « auratique »

Le cinéma burtonien « touche » la peinture et est identifiable par sa « touche » particulière. Cette reconnaissance du style se double d'un sentiment de présence constante du réalisateur dans son œuvre. La visibilité de la « touche » donne aux films une force particulière qui les rapproche, encore une fois, de la peinture.

Burton est animé par une volonté de favoriser un mode de production artisanal, plutôt qu'industriel. Son art, malgré sa nature reproductible, cherche à se rapprocher de l'état d'œuvre originale. Bien qu'il ne puisse pas totalement être l'égal d'un tableau sur ce plan — ce dernier jouissant d'un *hic et nunc*¹⁶, dont le cinéma, par son essence, est privé — il aspire tout de même à une certaine *aura*, concept central chez Walter Benjamin qui le décrit comme « l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il » (2000, p. 280), le lointain exprimant l'inaccessible, l'inapprochable, le « divin ». Il est ici moins question de la valeur culturelle, inévitablement liée à l'*aura* avant la sécularisation de l'art, que de celle d'authenticité : l'œuvre burtonienne est « auratique », dans le sens où elle ne cesse de rappeler qu'elle est le produit d'un créateur, plus que d'un appareil d'enregistrement. Bien que, contrairement à un tableau exposé dans un musée, elle ne puisse se vanter d'une unicité spatio-temporelle, la présence du cinéaste, par les empreintes presque manuelles de son travail, émane d'elle. Les films de Burton sont les traces de ses gestes, pour reprendre les termes de Sandrine Marques pour qui « [la main] s'inscrit dans le prolongement de l'œil du metteur en scène, l'accompagne quand elle ne s'y substitue pas¹⁷ ». Dans une visée artisanale, Burton rend volontairement présentes les traces de ses mains dans son œuvre, que ce soit par ses décors en « carton-pâte », ses techniques d'animation, ou dans le traitement qu'il réserve à ses « personnages-figurines ». Le cinéma burtonien résulte, tout comme un tableau, d'un travail haptique, aussi bien optique que tactile : « le peintre est simultanément un œil et une main¹⁸. »

Nombreux sont les films de Burton qui utilisent des toiles peintes en guise de décors, inscrivant ces mêmes films dans un statut d'hybride (entre œuvre filmique « enregistrée » et œuvre pictural) et renforçant de ce fait leur artificialité. Chéron propose une explication à cette recherche de facticité :

Tim Burton veut rendre visible le trucage dans un désir que le spectateur regarde l'artisanat du film, « comme un beau livre d'images », en somme qu'il le perçoive comme une œuvre d'art et non comme un produit de

¹⁶ Expression latine signifiant « ici et maintenant ». Walter Benjamin en fait l'une des caractéristiques de l'œuvre originale, lui permettant de se démarquer de ses reproductions. Le *hic et nunc* d'une œuvre d'art originale correspond, en ce sens, à « l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve » (Benjamin, Walter, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [1935], trad. Rainer Rochlitz, *Œuvres*, tome 3, Paris : Folio, coll. « essais », 2000, p. 273).

¹⁷ Marques, Sandrine, *Les Mains au cinéma*, Le Vernet : Aedon, 2017, p. 28.

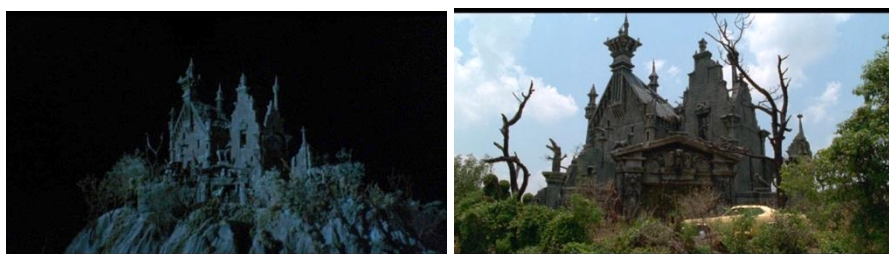
¹⁸ Jeannerod, Aude, « L'optique et l'haptique dans la critique d'art de Joris-Karl Huysmans », *Interfaces*, n°36, janvier 2015, p. 136, <https://doi.org/10.4000/interfaces.235> (consulté le 14 mars 2024).

l'industrie cinématographique dépouillé de toute identité artistique (Chéron, 2023, p. 122).

Les personnages burtoniens sont également souvent fabricants et manipulateurs de maquettes. À la fois outil d'élaboration de stratégie dans *Pee-wee's Big Adventure* ou dans *The Nightmare Before Christmas*, matérialisation d'un rêve dans *Charlie and the Chocolate Factory* ou encore mécanisme permettant l'ouverture d'un passage secret dans *Batman Returns* (1992), les maquettes, en tant qu'objets du décor et de la fiction, constituent de véritables mises en abîme en dévoilant la genèse de nombreux films burtoniens. Plus puissamment encore, *Edward Scissorhands* et *Beetlejuice* montrent les maquettes de leurs villes et manoirs respectifs avant de montrer leur matérialisation à grande échelle : le passage de la miniature au véritable décor rappelle le caractère artisanal et « fait main » de ce dernier¹⁹.



Beetlejuice (Tim Burton, 1988)



Edward Scissorhands (Tim Burton, 1990)

Si les maquettes sont très utilisées par Burton, c'est aussi parce qu'il est un adepte de la technique d'animation du *stop-motion* que l'on retrouve dans plusieurs de ses courts et longs métrages comme *Vincent*, *The Nightmare Before Christmas*, *Corpse Bride* et *Frankenweenie* (2012), ou dans ses films en prises de vues réelles pour certains personnages, comme le serpent dans *Beetlejuice*. Burton apparente l'énergie inexplicable (l'« aura ») qui se dégage de l'animation image par image à

¹⁹ Morrissey, Priska, « Escaliers et labyrinthes : Les décors de Tim Burton », *Positif*, Arles et Lyon : Actes Sud et Institut Lumière, n°596, décembre 1999, p. 105.

ce que l'on ressent lorsque l'on se retrouve face à un Van Gogh original dans un musée, et non pas à sa reproduction :

Quand l'animation image par image est faite avec talent, on sent l'énergie du créateur. [...] Et ça, les ordinateurs ne parviendront jamais à le remplacer, car ils ne possèdent pas cette caractéristique essentielle. Aussi performants soient-ils aujourd'hui, et plus encore demain, rien ne vaut le peintre et sa toile (Salisbury, 2009, p. 137).

Cette force que partagent les films d'animation en volume avec la peinture est due à la présence de l'artiste en leur sein — cette présence « auratique » résultant des traces du travail visibles à l'image, et plus globalement d'un contact tactile entre le créateur et sa création. De la même manière que le peintre, l'animateur en volume entretient un rapport charnel avec son œuvre. La toile peinte, selon les effets recherchés, est caressée, triturée, grattée, alors que la matière est posée de manière à obtenir du flou, du rugueux ou encore du dense. Les marionnettes animées par la technique du *stop motion* sont elles aussi touchées, manipulées et surtout modelées par des mains humaines. Comme la toile, la marionnette subit les intentions de l'artiste qui lui-même doit composer avec la matière. Elle doit également s'attendre à endurer des incidents indésirables — l'humanité du geste n'excluant jamais totalement l'erreur, l'inexactitude, la maladresse. Les deux arts reposent sur un échange d'énergie, s'accomplissant grâce au contact entre deux corps : celui du peintre et celui de sa toile, celui de l'animateur et celui de sa figurine. Une différence notable peut toutefois être soulignée entre ces deux rapports tactiles : si la peinture convoque en général seulement deux mains (celles du peintre), l'animation des films de Burton en convoque beaucoup plus (celles de toutes les personnes qui animent pour le réalisateur). Le « geste » de l'artiste (celui de Tim Burton) est donc à considérer moins au sens premier que dans un sens plus métaphorique, voire spirituel : l'intention de l'artiste chapeaute son œuvre.

Les personnages burtoniens des films en prises de vues réelles ne sont pas exempts de ce traitement particulier réservé aux « marionnettes animées ». Amenés à être dirigés, plus par un animateur de dessin animé que par un réalisateur de films, ils sont renvoyés au rang de figurines — autrement dit, de « cadavres » à qui l'on donne l'illusion de vie²⁰. Cette nature de mort-vivant propre aux personnages burtoniens est souvent physiologique : on peut notamment citer Sparky, un bull-terrier ramené à la vie par le petit Victor Frankenstein (Barret

²⁰ Tomasovic, Dick, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis : Rouge Profond, 2006, p. 24.

Olivier) ; Beetlejuice, un démon-exorciseur ; Barnabas (Johnny Depp) de *Dark Shadows* (2012), un vampire vengeur ; ou encore Edward, « robot » créé de toutes pièces par son inventeur. Chez Burton, les squelettes et cadavres sont innombrables, mais cet état de mort-vivant peut également être psychologique comme chez Willy Wonka (Johnny Depp), phobique social qui vit en reclus dans sa chocolaterie coupée du monde, avec pour seule compagnie ses ouvriers, les Oompa Loompas. Suite à divers traumatismes (blessure d'abandon et de trahison), le chocolatier refuse la vie en société. Pour Antoine de Baecque, les gants en latex du personnage lui permettent de garder une distance avec le monde qui le terrorise²¹. Dans *Sweeney Todd* (2007), Benjamin Barker (Johnny Depp), de retour d'un exil de quinze ans après avoir été injustement condamné et privé de sa vie de famille, revient, à la manière d'Edmond Dantès avec un plan vengeur. Dans le roman de Dumas, le protagoniste se cache sous l'appellation du Comte de Monte-Cristo alors que chez Burton, Benjamin adopte le faux nom de Sweeney Todd. Pour poursuivre le parallélisme, si le Comte est souvent comparé à un vampire (par sa pâleur, sa froideur, son impassibilité et son absence apparente de besoins vitaux comme la nourriture), le barbier de Burton n'apparaît pas plus « vivant ». Mis à part son physique et son attitude peu avenante, une séquence particulière illustre sa mort psychique, et même plus spécifiquement, sa condition de figurine sous emprise d'une main manipulatrice. Alors que Mrs Lovett (Helena Bonham Carter) se projette dans une vie heureuse en bord de mer, en ménage avec Sweeney Todd, ce dernier ne partage pas ses fantasmes. Les plans mettant en images les rêves de la jeune femme donnent l'impression que cette dernière transporte, manipule et met en scène un cadavre — elle personnifie le traitement que Burton réserve à ses figurines. Lorsque le couple prend le thé sur le pavillon d'une maison imaginaire, Sweeney Todd est inanimé, le corps figé et les bras ballants. Mrs Lovett, quant à elle, la tasse à la main, rappelle une petite fille jouant à la dînette avec sa poupée qu'elle a préalablement assise à ses côtés, l'imaginaire faisant oublier toute preuve évidente d'absence de vitalité.

Cette analogie avec le jouet se retrouve à la fin de *Mars Attacks!* (1996), immense terrain de jeu pour le cinéaste-animateur qui a, cette fois, mis la destruction au centre de son travail. La façade d'un immeuble, filmé dans son ensemble, est arrachée. Le cadre se trouve alors divisé en plusieurs petites cellules, chacune renvoyant à un appartement détruit abritant en son sein des histoires familiales bien précises. La « découpe » de l'immeuble fait directement penser une maison de poupée saccagée, à la suite d'un grand jeu de massacre opéré par le cinéaste. Qu'il s'agisse de mettre en mouvement des figurines, ou de détruire leur

²¹ Baecque, Antoine de, *Tim Burton*, Paris : Cahiers du cinéma, 2005, p. 174.

environnement, le geste relève indéniablement du manuel. Cette physicalité, émanant du contact entre créateur et créatures, contribue à rapprocher l'œuvre burtonienne de la charge auratique des œuvres originales.

Une telle tactilité ne découle pas seulement de la manipulation du corps, mais également de son traitement : pour Gilles Menegaldo, chez Burton, « le corps est essentiellement perçu comme peau, surface à travailler comme une toile²². » Dans *Charlie and the Chocolate Factory*, la sortie de la chocolaterie donne à voir des corps recouverts (de chocolat, de détritrus, ou de couleur bleue), mais également déformés (transformation en myrtille géante, miniaturisation et étirement dans la longueur). Il est intéressant de pointer que ces altérations physiques sont des punitions données aux enfants pour avoir « touché » l'interdit. Comme le spectateur ou la spectatrice d'un film, ou celui ou celle d'une peinture dans un musée, ils auraient dû se contenter de regarder. Dans *Mars Attacks!*, l'hybridation des corps est semblable à un collage : la tête de la journaliste Nathalie Lake (Sarah Jessica Parker) est cousue sur le corps de son chien alors que celle du professeur Donald Kessler (Pierce Brosnan) mène une vie autonome, sans son corps. Cette indépendance d'une partie du corps se retrouve dans *Corpse Bride* où la main d'Emily se détache de son corps pour jouer du piano et grimper sur l'épaule de celui qu'elle aime. Chez Burton, la peau est également mutilée, stigmatisée, déchirée et puis même parfois recousue. Dans *Sleepy Hollow*, où les décapitations abondent, une femme enceinte est éventrée et la main de Lady Van Tassel est entaillée — plan qui rappelle l'écorchement de la main de Kim (Winona Ryder) dans *Edward Scissorhands*. *The Nightmare Before Christmas* montre une poupée de chiffon, nommée Sally, qui cache dans ses cheveux du fil et une aiguille lui permettant littéralement de se recoudre au besoin. Ses coutures apparentes évoquent celle de Catwoman (Michelle Pfeiffer), dans *Batman Returns*, dont le délabrement de sa combinaison en latex noir, faisant office de seconde peau, s'intensifie au fur et à mesure de ses vies de chat perdues : la dernière image du film la montre de dos, le costume en lambeaux.

D'autre part, la question du déclin de l'aura dû à l'industrialisation du monde de l'art est thématiquement, également, centrale chez Burton. Dans son texte *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), Benjamin montre qu'avec les techniques de reproduction — dont le cinéma fait partie —, les œuvres sont montrées à tout le monde et tout le temps. Intégrées dans le quotidien, elles deviennent un objet de consommation de masse. *Big Eyes* est centré autour de cette

²² Menegaldo, Gilles, « Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur », *Revue française d'études américaines*, Paris : Belin, vol. 105, n°3, septembre 2005, pp. 53-64.

question. Walter ne cache plus ses objectifs de maximisation des profits lorsqu'il prend conscience de l'intérêt de la copie : il préfère vendre des millions de mauvaises reproductions plutôt que l'unique toile originale dont elles sont issues. Dans la séquence suivante, Margaret découvre ses œuvres dans un supermarché, vendues en masse et déclinées en toutes sortes d'objets dérivés, à côté des soupes Campbell (clin d'œil au *Campbell's Soup Cans* d'Andy Warhol, maître de la sérigraphie). Chez Margaret, la dépossession de son art est mêlée à une forme d'aliénation professionnelle propre à la civilisation industrielle. Lauté montre que l'artiste est doublement enfermée : d'abord dans une relation patriarcale et abusive avec son mari, mais également littéralement, dans son atelier, forcée de travailler. Ce processus répétitif et mécanique de production, et non pas de création, est annoncé dès le début du film lorsque Margaret quitte son premier mari et se met à travailler pour un fabricant de meubles : au côté d'autres artisans, elle peint des motifs enfantins à la chaîne (Lauté, 2018, p. 410).

D'autres films évoquent l'industrialisation de l'artisanat et, plus globalement, une visée capitaliste. Dans *Sweeney Todd*, une échoppe délaissée se transforme en un restaurant extrêmement populaire où les tourtes — faites de restes humains, victimes du barbier — sont fabriquées en masse sans interruption. Le générique de *Charlie and the Chocolate Factory* se fonde sur la mécanisation et la robotisation de l'industrie. Dans un rythme effréné, sont montrés les cheminées qui tournent à plein régime, le coulage automatique et cadencé des tablettes de chocolat, mais également leurs processus d'emballage et de distribution automatisés. La fin d'*Alice in Wonderland*, quant à elle, se démarque du conte originel par les ambitions commerciales de la jeune femme concordant avec les valeurs capitalistes et impérialistes de l'époque Victorienne. Alice, le regard déterminé, embarque sur un bateau pour aller faire du commerce en Chine.

La présence « auratique » de Burton dans son œuvre se déploie ainsi à travers le dévoilement du caractère artisanal de celle-ci. Que ce soit par des mises en abîme qui dévoilent les processus de fabrication des films, par le *stop-motion* qui nécessite un véritable contact physique entre l'animateur et la figurine, par ses personnages qui, même en prises de vues réelles, ont une malléabilité cartoonesque, Burton offre à ses films une « aura » particulière. Les réflexions sur l'industrialisation de l'art qui jalonnent ses films montrent l'importance accordée à la question par le réalisateur.

Conclusion

Antoine de Baecque insiste sur la nature foncièrement graphique du cinéma burtonien. Pour lui, Tim Burton a désacralisé la mise en scène « au profit de la création ex-nihilo d'un univers produit par son imagination fertile » (Baecque, 2005, p. 38). Ce lien intime avec le pictural est en majeure partie dû au caractère profondément artisanal, et même « manuel » du cinéma burtonien. Ce dernier résulte, tout comme un tableau, d'un travail haptique, aussi bien optique que tactile : « le peintre est simultanément un œil et une main » (Jeannerod, 2015, p. 136).

En tant que moyen d'expression et de communication, de « marotte » thématique, de source d'inspiration esthétique et d'idéal « auratique », la peinture est intimement liée à l'œuvre de Burton. Personnellement, elle le touche, le fascine parfois. Elle lui permet de révéler son intériorité, ses inconforts et névroses. Elle assouvit ses pulsions et est physiologiquement essentielle. Créativement, elle se rend tout aussi indispensable. Le réalisateur la cite, parfois explicitement, parfois par des références esthétiques plus timides — possiblement, par moments, de manière inconsciente. Ces références témoignent d'un désir de matérialiser certaines œuvres picturales afin de pouvoir, physiquement, les pénétrer, s'en imprégner et les manipuler. D'un point de vue chromatique, Burton recourt souvent à des palettes de couleurs étonnantes — parfois très criardes, parfois très sombres —, privilégiant ainsi un irréalisme pictural au profit d'un réalisme photographique. Il emprunte à une certaine partie de la peinture son symbolisme chromatique. De la même manière que les fauvistes et expressionnistes, il distingue la couleur de son rôle descriptif et représentatif de la réalité. Souvent autonome et indépendante dans l'œuvre burtonienne, la couleur est plus expressive que réaliste. Même quand il fait le choix du noir et blanc, cela est dans une recherche de picturalité : la lumière est alors traitée comme un matériau plastique permettant de moduler l'espace et de le texturer. Le premier geste, celui de la colorisation de l'image, est semblable à celui d'un peintre qui ajoute, petit à petit, de la couleur à sa toile. Cette mise en couleur, presque grossière tant elle est expressément factice, stimule le désir tactile du spectateur ou de la spectatrice : face à une œuvre qui n'éveille pas d'illusion mimétique, celui ou celle qui la contemple s'imagine toucher, non pas son sujet représenté, mais la toile elle-même (Jeannerod, 2015, p. 128). Le second geste, celui de l'inhibition pigmentaire au profit de la texturation, excite le regard haptique du public qui parvient à assouvir son désir tactile par le regard. Les deux pendants de la tentation tactile de la peinture se trouvent cinématographiquement incarnés : le désir de toucher la toile avec le doigt, et celui de toucher son sujet avec le regard. L'histoire de la

peinture alimente également les réflexions de Burton et est, pour lui, une source d'inspiration. Son « aura » naturelle est un modèle à suivre, à imiter, à tenter d'approcher, que ce soit par ses décors artisanaux, très souvent composés de toiles peintes ; par son utilisation de l'animation image par image ; de son approche manuelle des personnages qui sont, à peu près tous, traités comme des marionnettes ; mais également par le traitement « en surface » réservé aux corps de ces derniers. Animées, manipulées, touchées, mutilées, transformées, les figurines burtoniennes sont dans un contact tactile permanent avec leur créateur.

C'est en raison de cette conquête artisanale, technique et créative, que l'œuvre cinématographique de Burton convoque quelque chose de pictural. Dans ses films, les traces de ses mains s'activent dans un geste créateur et sont, quelques fois, visibles à l'image. Très souvent, il « fabrique », plus qu'il ne met en scène. Son geste est manuel, plus que cinématographique. Comme pour la peinture, ses images sont créées, plus qu'engendrées. Son cinéma convoque à la fois un regard haptique chez son spectateur, et à la fois un regard métaphoriquement « rapproché », qui permet, comme lorsque l'on est au plus près de la toile, d'en percevoir la consistance matérielle. Si les films sont objectivement faits pour être vus, ceux de Burton rappellent constamment qu'ils sont le fruit d'un travail, non pas seulement optique, mais avant tout tactile.

Bibliographie

Aumont, Jacques, *L'Œil interminable* [1989], Paris : La Différence, « Les Essais », 2007.

Baecque, Antoine de, *Tim Burton*, Paris : Cahiers du Cinéma, 2005.

Benjamin, Walter, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [1935], trad. Rainer Rochlitz, *Œuvres*, tome 3, Paris : Folio, coll. « essais », 2000.

Besson, Rémy, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *Carnet de recherche Cinémadoc*, 2014 (consulté le 27 août 2024).

Bouchindomme, Marie-Camille, « Death and the Maiden », *Tim Burton a Cinema of Transformations* (dir. Gilles Menegaldo), Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018, pp. 221-222.

Chéron, Florence, *Tim Burton. Un cinéma de la ré-imagination*, Artois : Artois Presses Université, 2023.

Deleuze, Gilles, *Francis Bacon. Logique de la sensation* [1981], Paris : Seuil, 2002.

Dumas, Alexandre, *Le Comte de Monte-Cristo* [1844-1846], Paris : Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche », 1995.

Fikke, Svein M. ; Prata, Fred ; Øyvind, Nordli, « Edvard Munch ou le cri des nuages », *Revue de l'art*, vol. 4, n°210, 2020.

Gallo, Leah, *The Art of Tim Burton*, Los Angeles : Steeles Publishing, 2009.

Gombeaud, Adrien ; Tobin, Yann, « Entretien avec Bruno Delbonnel. Raconter une histoire avec la lumière », *Positif*, Arles et Lyon : Actes Sud et Institut Lumière, n°649, mars 2015.

Jeannerod, Aude, « L'optique et l'haptique dans la critique d'art de Joris-Karl Huysmans », *Interfaces*, n°36, janvier 2015, <https://doi.org/10.4000/interfaces.235> (consulté le 14 mars 2024).

Marques, Sandrine, *Les Mains au cinéma*, Le Vernet : Aedon, 2017.

Menegaldo, Gilles, « Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur », *Revue française d'études américaines*, Paris : Belin, vol. 105, n°3, septembre 2005.

Menegaldo, Gilles (dir.), *Tim Burton a Cinema of Transformations*, Montpellier : Presses universitaires de la Méditerranée, 2018.

Morrissey, Priska, « Escaliers et labyrinthes : Les décors de Tim Burton », *Positif*, Arles et Lyon : Actes Sud et Institut Lumière, n°596, décembre 1999.

Pellerin, Pierre-Antoine, « Le Joker au musée dans *Batman* de Tim Burton, ou le vandalisme artistique entre avant-garde et culture populaire », *Interfaces*, n°43, juillet 2020, <https://doi.org/10.4000/interfaces.833> (consulté le 12 mars 2024).

Poe, Edgar Allan, *The Fall of the House of Usher* [1839], London : Penguin Books, 2017.

Salisbury, Mark, *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, trad. Bernard Achour, Paris : Sonatine, 2009.

Tomasovic, Dick, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis : Rouge Profond, 2006.

Films cités

Burton, Tim, *Edward Scissorhands* (1990)

Burton, Tim, *Vincent* (1982)

Burton, Tim, *Ed Wood* (1994)
Burton, Tim, *Big Eyes* (2014)
Burton, Tim, *Sleepy Hollow* (1999)
Burton, Tim, *Beetlejuice* (1988)
Burton, Tim, *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016)
Burton, Tim, *Charlie and the Chocolate Factory* (2005)
Burton, Tim, *Big Fish* (2003)
Burton, Tim, *Batman* (1989)
Burton, Tim, *Corpse Bride* (2005)
Burton, Tim, *Alice in Wonderland* (2010)
Burton, Tim, *Pee-wee's Big Adventure* (1985)
Burton, Tim, *The Jar* (1986, épisode de la série *Alfred Hitchcock Presents*)
Burton, Tim, *Frankenweenie* (1984)
Burton, Tim, *Frankenweenie* (2012)
Burton, Tim, *Batman Returns* (1992)
Burton, Tim, *Dark Shadows* (2012)
Burton, Tim, *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007)
Burton, Tim, *Mars Attacks!* (1996)
Hitchcock, Alfred, *Psycho* (1960)
Selick, Henry, *The Nightmare before Christmas* (1993 ; production, scénario et dessins originaux : Tim Burton)

Œuvres picturales citées

Bacon, Francis, *Figure with Meat* (1954)
Burne-Jones, Edward, *Sidonia von Bork* (1860)
Hockney, David, *A Lawn Being Sprinkled* (1967)
Hockney, David, *A Bigger Splash* (1967)

Hopper, Edward, *House by the Railroad* (1925)

Munch, Edvard, *Le Cri* (1893)

Quidor, John, *The Headless Horseman Pursuing Ichabod Crane* (1858)

Rembrandt, *Le Bœuf écorché* (1655)

Velázquez, Diego, *Portrait d'Innocent X* (1650)

Warhol, Andy, *Campbell's Soup Cans* (1962)

Wiertz, Antoine, *Deux jeunes filles* ou *La Belle Rosine* (1847)

Biobibliographie de l'auteure

Tatiana Horbaczewski est doctorante et assistante à l'Université de Liège (Belgique) en études cinématographiques. Son projet de thèse porte sur le sens du goût au cinéma. Plus généralement, elle s'intéresse, dans ses recherches, aux films dans une perspective sensible. Elle questionne la place qu'occupent les sens dans diverses productions filmiques, mais également la manière dont les sens des spectateurs et spectatrices sont, eux aussi, mobilisés.