

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EDWARD, CHARLIE, WILLY, ALICE :
LA QUÊTE DU HÉROS BURTONIEN

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
JÉRÔME BEN TOLILA

OCTOBRE 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier dans un premier temps ma directrice de mémoire, Mme Catherine Saouter, professeur à l'École Des Médias de l'UQAM. Elle a su me conseiller et m'orienter dans mes recherches et ma rédaction. Ses recommandations et la confiance qu'elle a accordée à mon projet m'ont permis de ne pas m'égarer et de persévérer dans mon travail. Ses connaissances et sa passion pour l'interprétation des images, des formes et des techniques visuelles m'ont permis d'acquérir une première base de contenu quant à mon sujet de recherche.

Dans un second temps, j'aimerais remercier Mme Viva Paci, professeure à la maîtrise en communication à l'UQAM. Sa grande culture et sa passion pour le cinéma m'ont été d'une grande aide pour cadrer mon sujet de recherche. Ses conseils, recommandations et exercices durant les cours de la maîtrise m'ont permis d'acquérir une position critique quant à mon sujet.

Je souhaite par ailleurs remercier mon amie Lara Aim. Étudiante en communication dans une école londonienne, elle partage ma passion pour le cinéma et plus particulièrement Tim Burton. Son point de vue et nos différentes discussions sur les œuvres du réalisateur m'ont permis d'obtenir un recul critique et d'orienter mon travail dans de nouvelles directions.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
RÉSUMÉ	ix
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
TIM BURTON ET LES PERSONNAGES PRINCIPAUX : OBJET DE RECHERCHE ET DE REPRÉSENTATION.....	7
1.1 Tim Burton, un style, un univers et des techniques	7
1.2 Le style burtonien	9
1.3 Des thématiques récurrentes.....	13
1.4 Des rôles inversés	19
1.5 Le personnage en quête	21
CHAPITRE II	
LA QUÊTE DU HÉROS BURTONIEN : PRÉSENTATION DE LA PROBLÉMATIQUE, DU CORPUS ET DES CONCEPTS-CLÉS.....	23
2.1 Présentation de la problématique	24
2.2 Présentation des films du corpus	24
2.2.1 <i>Edward Scissorhands</i> (1990) – Tim Burton	25
2.2.2 <i>Charlie and the Chocolate Factory</i> (2005) – Tim Burton	26
2.2.3 <i>Alice in Wonderland</i> (2010) – Tim Burton	27
2.3 Présentation des concepts-clés	29
2.3.1 Imaginaire et réalité	29
2.3.2 Fantastique et merveilleux	30
2.3.3 Antihéros et outsider	31
2.3.4 Isolement vs. Solitude	33
2.3.5 Évolution et Transition.....	34
2.3.6 Enfance vs. Adolescence vs. Âge adulte.....	36
2.3.7 Quête	37
CHAPITRE III	
LA MÉTHODE	39

3.1	Fiches de personnages.....	41
3.2	Fiches de lieux.....	42
3.3	Axes temporels : texte narratif vs. Diégèse.....	43
3.4	Graphique d'analyse de film : les caractéristiques du personnage, les actions principales du film et les occurrences du (des) personnage(s) principal (aux)	44
3.5	Grille d'analyse filmique – plan formel	45
3.6	Grille d'analyse filmique : le modèle de la quête	46

CHAPITRE IV

ANALYSES FILMIQUES..... 48

4.1	<i>Edward Scissorhands</i> (1990) – Tim Burton.....	49
4.1.1	La construction d'une frontière	51
4.1.2	Les jeux de couleurs et de lumière	53
4.1.3	L'importance des ellipses temporelles	55
4.1.4	La construction d'une relation avec un allié	58
4.1.5	Séquences emblématiques.....	59
4.1.6	L'issue pour le personnage.....	63
4.2	<i>Charlie and the Chocolate Factory</i> (2005) – Tim Burton	64
4.2.1	La construction d'une frontière	66
4.2.2	Les jeux de couleurs et de lumière	68
4.2.3	L'importance des ellipses temporelles	71
4.2.4	La construction d'une relation avec un allié	74
4.2.5	Séquences emblématiques.....	75
4.2.6	L'issue pour le personnage.....	80
4.3	<i>Alice in Wonderland</i> (2010) – Tim Burton	81
4.3.1	La construction d'une frontière	84
4.3.2	Les jeux de couleurs et de lumière	86
4.3.3	L'importance des ellipses temporelles	89
4.3.4	La construction d'une relation avec un allié	91
4.3.5	Séquences emblématiques.....	92
4.3.6	L'issue pour le personnage.....	98

CHAPITRE V

SYNTHÈSE ET DISCUSSION 100

5.1	Une frontière récurrente	101
5.1.1	Un retour au monde d'origine	103
5.1.2	Du monde d'origine au monde à atteindre	110
5.1.3	Des mondes réunis et des nouveaux mondes	112

5.2	Construction d'une relation avec un allié.....	115
5.2.1	Les alliés amoureux.....	117
5.2.2	Les alliés familiaux	123
5.2.3	Les alliés extérieurs.....	127
5.3	L'utilisation d'ellipses temporelles	129
5.4	Les jeux de lumière et de couleurs	132
	CONCLUSION.....	138
	ANNEXES	144
	APPENDICE A	
	GRILLE DE LA FICHE DE PERSONNAGE UTILISÉE	145
	APPENDICE B	
	GRILLE DE LA FICHE DE LIEU UTILISÉE.....	146
	APPENDICE C	
	REPRÉSENTATION TEMPORELLE DU FILM <i>EDWARD SCISSORHANDS</i>	147
	APPENDICE D	
	REPRÉSENTATION TEMPORELLE DU FILM <i>CHARLIE AND THE CHOCOLATE</i> <i>FACTORY</i>	148
	APPENDICE E	
	REPRÉSENTATION TEMPORELLE DU FILM <i>ALICE IN WONDERLAND</i>	149
	APPENDICE F	
	GRILLE D'ANALYSE FILMIQUE – PLAN FORMEL UTILISÉE	150
	APPENDICE G	
	FICHE « QUÊTE » DES PERSONNAGES PRINCIPAUX	151
	APPENDICE H	
	GRAPHIQUE « LIGNES DE VIE ».....	152
	APPENDICE I	
	SYNOPSIS DE LA FILMOGRAPHIE DE TIM BURTON	153
	BIBLIOGRAPHIE	162
	FILMOGRAPHIE	166
	WEB GRAPHIE.....	169

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
4.1 Graphique « lignes de vie » du film <i>Edward Scissorhands</i>	50
4.2 Plan large sur Edward intégré dans le voisinage <i>Edward Scissorhands</i>	55
4.3 Plan large sur Edward rejeté par le voisinage dans <i>Edward Scissorhands</i>	55
4.4 Gros plan sur Edward avant le premier flashback dans <i>Edward Scissorhands</i>	56
4.5 Plan large sur Edward et son inventeur lors du second flashback dans <i>Edward Scissorhands</i>	56
4.6 Plan rapproché entre Edward et son inventeur lors du troisième flashback dans <i>Edward Scissorhands</i>	57
4.7 Plan large sur la banlieue dans <i>Edward Scissorhands</i>	60
4.8 Plan large sur l'intérieur de la maison de Peg Boggs dans <i>Edward Scissorhands</i>	60
4.9 Gros plan sur Edward dans <i>Edward Scissorhands</i>	61
4.10 Gros plan sur Peg Boggs dans <i>Edward Scissorhands</i>	61
4.11 Plan américain sur Edward et Kim dans <i>Edward Scissorhands</i>	61
4.12 Plan large sur le voisinage dans <i>Edward Scissorhands</i>	61
4.13 Plan rapproché sur Kim dans <i>Edward Scissorhands</i>	62

4.14 Plan large sur Edward dans son château dans <i>Edward Scissorhands</i>	62
4.15 Graphique « lignes de vie » du film <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	65
4.16 Gros plan sur le visage du grand-père Joe et début du premier flashback dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	71
4.17 Gros plan sur Willy et début du second flashback dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	71
4.18 Gros plan sur Willy et début du troisième flashback dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	71
4.19 Gros plan sur Willy et début du quatrième flashback dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	71
4.20 Gros plan sur Willy et début du cinquième flashback dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	71
4.21 Plan large sur la maison de Charlie Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	76
4.22 Plan large sur la mère de la famille Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	77
4.23 Plan large sur les grands-parents de la famille Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	77
4.24 Plan rapproché sur Charlie Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	77
4.25 Gros plan sur le grand-père Joe dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	78
4.26 Gros plan sur Willy Wonka dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	78

4.27 Plan sur Willy Wonka de face au milieu de la famille Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	79
4.28 Plan sur Willy Wonka de dos au milieu de la famille Bucket dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	79
4.29 Plan d'ensemble sur la maison de la famille Bucket intégrée dans l'usine de Willy Wonka dans <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	80
4.30 Graphique « lignes de vie » du film <i>Alice in Wonderland</i>	83
4.31 Gros plan sur Alice enfant dans la première séquence du film <i>Alice in Wonderland</i>	89
4.32 Plan américain sur Alice qui se souvient de son premier voyage dans le Wonderland dans <i>Alice in Wonderland</i>	89
4.33 Gros plan sur Alice qui observe son futur dans la dernière scène du film <i>Alice in Wonderland</i>	89
4.34 Plan rapproché sur Alice et Amish, et la foule en arrière-plan dans <i>Alice in Wonderland</i>	93
4.35 Plan large sur la foule éparpillée qui attend le retour d'Alice dans <i>Alice in Wonderland</i>	94
4.36 Représentation spatiale dans la séquence finale d' <i>Alice in Wonderland</i>	95
4.37 Plan large sur Alice et Lord Ascot dans le cabinet dans <i>Alice in Wonderland</i>	96
4.38 Plan large sur Alice prête à quitter l'Angleterre dans <i>Alice in Wonderland</i>	96
4.39 Gros plan sur Alice et le papillon bleu sur son épaule dans <i>Alice in Wonderland</i>	97

RÉSUMÉ

Tim Burton est un réalisateur américain qui crée des personnages atypiques, par leur nature, leurs caractéristiques physiques ou mentales. De son premier court-métrage professionnel *Vincent* à son dernier long-métrage *Frankenweenie*, il divertit, mais donne sa vision du monde à travers un portrait de la société, du monde réel, qui s'oppose au monde fantastique. Ce dernier correspond au cinéma, mais aussi au rêve, et lui permet de sortir de son quotidien. En créant ses mondes, il s'adresse à un public particulier, qui peut s'identifier dans ses personnages exclus, détachés de la société.

Le personnage burtonien est souvent naïf. Il se trouve dans une situation initiale où il n'a pas vécu d'aventures. Il cherche à sortir de son monde, définitivement ou provisoirement. À plusieurs reprises durant le film, il se déplace entre un monde d'origine et un monde à atteindre. Ces déplacements, associés à des ellipses temporelles, des jeux de couleurs et de lumières ou la construction d'une relation avec un allié lui permettent de changer de statut, quel que soit le monde dans lequel il se trouve à la fin du film.

Le but de ce mémoire est donc de mettre en avant les caractéristiques récurrentes du personnage principal burtonien à travers trois films qui constituent mon corpus : *Edward Scissorhands* (Burton, 1990), *Charlie and the Chocolate Factory* (Burton, 2005) et *Alice in Wonderland* (Burton, 2010). Il s'agit par la suite de vérifier si cette figure se retrouve dans le reste de la filmographie du réalisateur.

Ayant dégagé les éléments qui permettent de montrer l'évolution ou non du personnage principal burtonien au sein du film, je peux mettre en avant la vision du monde de Tim Burton et le message qu'il veut faire passer à son public.

Mots-clés : Enfance, Évolution, Famille, Frontière, Quête.

INTRODUCTION

Tim Burton est depuis plusieurs dizaines d'années l'un des réalisateurs les plus reconnus du cinéma mondial, autant par les critiques que par le public. Ses œuvres, nombreuses et variées, touchent un grand nombre de personnes, par leur originalité et leur profondeur, mais aussi grâce à des thématiques récurrentes. Le réalisateur se démarque par ses histoires, ses personnages, son style et par un éloignement des conventions habituelles du cinéma. Il crée des mondes, son monde, son ambiance.

Depuis plusieurs années, je m'intéresse aux œuvres de ce réalisateur. Celles-ci sont pour moi des œuvres cinématographiques qu'il faut analyser et décortiquer pour comprendre tout ce qu'elles signifient. Les décors qu'il met en place, les jeux de lumière d'une séquence à l'autre, les bandes sonores rythmées ou encore les costumes d'inspiration gothique sont quelques éléments parmi tant d'autres qui sont révélateurs de son style, de ses inspirations et de ce qu'il veut dire dans ses films. Mes connaissances en cinéma m'ont par ailleurs permis de visionner ses films en portant une attention particulière au langage cinématographique qu'il installe.

Les œuvres qu'il met en place sont personnelles. De nombreux auteurs ont mis en avant des ressemblances entre ses personnages et sa vie, et il m'est apparu indispensable de faire des rapprochements entre ses propres expériences et ses œuvres. Cela m'a permis d'acquérir un point de vue critique et d'analyser ses films avec recul et minutie. Ses films se font écho grâce à de nombreux éléments narratifs et filmiques. L'élément central reste toutefois le personnage principal, que Tim Burton veut mettre en avant.

Tous les personnages que Tim Burton a créés ou revisités sont porteurs de valeurs, porteurs de sens, complexes ou encore ambigus. Ses personnages principaux sont investis d'un passé, d'une histoire et se détachent par de nombreux aspects des autres personnages présents dans les films. Du début à la fin de chaque long-métrage, le personnage principal vit des aventures, rencontre d'autres personnages, évolue vers une autre situation ou retourne à sa situation de départ. C'est sur ce dernier point que j'ai voulu porter mon attention. Plusieurs réflexions sont dès lors apparues. Les personnages principaux de Tim Burton sont nombreux

et il m'a fallu n'en sélectionner que certains. Cette sélection s'est faite sur une base qualitative, c'est-à-dire la force et la qualité de l'œuvre, mais aussi sur une base interprétative, c'est-à-dire la portée de la représentation du personnage principal au sein du film même et au sein de la filmographie de Tim Burton.

Après avoir visionné l'ensemble de ses œuvres, j'ai pu remarquer que chaque personnage principal, chaque héros ou anti-héros est porteur d'un lourd passé. Ils sont souvent détachés de la société, qu'ils y participent activement comme dans *Batman*, ou qu'ils s'en éloignent le plus possible comme dans *Edward Scissorhands*. Ce sont souvent des marginaux incompris et mal perçus, des laissés-pour-compte, des êtres inadaptés au monde tel qu'il est. Tous ces personnages, ces créatures nées de son imagination ou issues de la littérature fantastique semblent liés, et tissent des correspondances de film en film. À travers les différents personnages, le réalisateur fait un portrait généralement négatif du monde qui l'entoure. Ceux qui ne se plient pas aux règles établies en sont souvent exclus. Ce sont pourtant ces personnages qui sont les plus complets, les plus sensibles et les plus intègres, car ils se sont construits autour d'un passé ou d'une condition de vie malheureuse. Ces premières réflexions m'ont donné l'envie de montrer pourquoi et comment ils s'en sont sortis ou non, et de mettre en avant la raison pour laquelle ce sont les personnages qu'il semble le plus pertinent d'étudier. À travers le personnage principal, Tim Burton peut s'adresser à un public large, mais aussi spécifique. Il cherche à toucher une génération qui ne trouve pas sa place au sein du reste de la société.

Le présent mémoire a donc pour but d'analyser l'évolution de plusieurs personnages des films de Tim Burton grâce au modèle de la quête et de voir quelles sont les thématiques récurrentes, mais aussi les techniques pour montrer celles-ci. À travers cette quête, le réalisateur donne sa vision du monde. Cette analyse est entreprise à partir d'un corpus de trois films : *Edward Scissorhands*, *Charlie and the Chocolate Factory* et *Alice in Wonderland*. Ces longs-métrages ont été sélectionnés, car ils font apparaître les personnages les plus pertinents quant à l'objet de recherche. Ils sont effé à la recherche d'un idéal, tentent d'atteindre un autre monde avec de nouvelles règles, mais n'y parviennent pas ou seulement de façon relative. Je souhaite expliquer dès lors la raison pour laquelle ils atteignent ou non leur objectif, et les éléments sur leur chemin qui les aident ou les bloquent. Des films tels que

Big Fish, *Batman* et *Batman Returns* auraient pu être sélectionnés dans la filmographie de Tim Burton, notamment car ils mettent en scène des personnages emblématiques. Ceux-là ne montrent toutefois pas une évolution aussi marquée de leur personnage principal.

Mon choix s'est donc porté sur quatre personnages principaux, qui changent de statut au sein du film, se transforment en partant d'une situation initiale et en arrivant à une situation finale différente en suivant une quête. Ces personnages sont caractérisés par leur naïveté, et changent en atteignant la maturité. Dans le cadre du film, les personnages vivent des actions et celles-ci influent sur leurs caractéristiques physiques et mentales. De plus, ils voyagent régulièrement entre le monde d'où ils viennent et le monde qu'ils souhaitent atteindre. Je ne prends donc en considération que ce qui est annoncé ou présenté à l'écran, c'est-à-dire leur situation dans le temps, dans l'espace, leur présence ou non à l'écran et leurs caractéristiques durant les actions principales. Ces personnages sont des figures enfantines, et représentent d'après moi les figures les plus objectives pour montrer ce que le réalisateur veut dire du monde qui l'entoure. L'une de leurs caractéristiques est la naïveté, qui leur permet d'observer le monde sans avoir de préjugés et de voir d'abord le bien avant le mal.

L'enfant a un univers à lui, bien différent de celui des adultes. Il voit tout à son échelle. Le choix de ces personnages permet donc au réalisateur de varier les points de vue et de créer une rupture nette entre la vision, plus ou moins naïve, des enfants, et la réalité de ceux qu'ils appellent les « grands » (Baron, 1988, p.19).

L'évolution des personnages dans les films de Tim Burton ne pouvant être montrée que par un certain nombre d'éléments, j'ai décidé de retenir différents critères pour décrire la représentation qui en est faite : le personnage comme tel (sa nature, ses caractéristiques, ses compétences, ses responsabilités, son statut social) ; son milieu d'appartenance avec son entourage (père, mère, créateur, amis, etc.) et la société ; les déplacements du personnage au sein de deux mondes séparés par une frontière (description des deux mondes, détermination du portail et analyse des déplacements des deux côtés de la frontière), son réseau de soutien (la construction d'une relation avec un ou plusieurs alliés) ; les jeux de lumière et de couleurs ; l'issue du personnage à la fin du film.

La problématique de mon mémoire peut donc s'énoncer comme suit : Comment la construction d'une frontière entre deux mondes et d'une relation avec un allié permet au personnage principal d'accéder au bonheur ou non, et introduit la vision du monde de Tim Burton ?

Plusieurs mots-clés sont à retenir : « frontière », « allié », « apaisement », « structure », « moyens narratifs et techniques », « changement de statut », « personnage principal » et « film ». Ces termes, qu'ils soient séparés ou que des parallèles soient faits entre eux définissent les différents paradigmes qui sous-tendent ma recherche. En effet, je m'appuierai sur ce qui définit les personnages sélectionnés, les éléments qui participent ou non à leur évolution, au sein du film, la représentation des personnages dans les films sélectionnés et les parallèles qui s'établissent entre eux. Je souhaite vérifier s'il existe une structure atypique dans la filmographie de Tim Burton, la quête, et si elle traduit un possible changement de statut pour les personnages principaux. Je souhaite également vérifier si elle permet de relever la vision du monde du réalisateur.

Le chapitre I s'intéresse à Tim Burton et ce qui fait de lui l'un des principaux réalisateurs de sa génération. Dans un premier temps, il s'agira pour moi de déterminer les raisons pour lesquelles il se démarque des autres réalisateurs. Son style, ses inspirations et ses techniques servent à créer des personnages hauts en couleur, porteurs de valeurs et de sens. Il m'apparaît aussi nécessaire de replacer les quatre personnages sélectionnés parmi l'ensemble des personnages créés ou revisités par le réalisateur, pour justifier les raisons de leur sélection. C'est pourquoi dans un second temps, je présenterai les caractéristiques du personnage burtonien à travers sa filmographie.

Dans un second chapitre, je m'attarderai sur une présentation de ma problématique, des films de mon corpus et des concepts-clés. Il s'agira de mettre en avant les différentes questions que soulèvent les films du corpus. Je pourrai ainsi mettre en avant mon objet de recherche, c'est-à-dire un changement de statut du personnage principal au sein des films sélectionnés. Cette présentation aura pour but d'introduire, dans un second temps, la présentation de ces films. Je décrirai les caractéristiques propres à chacun des personnages principaux. L'intérêt sera de mettre en valeur les raisons pour lesquelles je les ai retenus.

Pour finir, il me faudra recenser plusieurs concepts-clés et les définir afin de cadrer la représentation du personnage principal dans chacun des films. Cela me permettra de les lier à mes analyses de cas et à la synthèse des résultats.

Le chapitre III est consacré à la méthode d'analyse des films de mon corpus. Celle-ci est nécessaire pour cadrer mes analyses et mener par la suite à la synthèse des résultats. Chacun des films du corpus compte ainsi des fiches de personnages, une fiche de lieux, une fiche de représentation temporelle, un graphique d'analyse de film, une grille d'analyse filmique sur le plan formel et une grille d'analyse filmique avec le modèle de la quête. L'ensemble de ces données a pour but de mettre en valeur les éléments propres à chacun des personnages principaux des films retenus.

L'analyse comme telle débute au chapitre IV. Les trois films du corpus, produits et réalisés à des périodes diverses, sont : *Edward Scissorhands* (1990), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) et *Alice in Wonderland* (2010). Pour chacun d'entre eux, je mets en avant la construction d'une frontière entre deux mondes, les jeux de lumière et de couleurs pour renforcer cette frontière, l'utilisation d'ellipses temporelles, la construction d'une relation avec un allié et l'issue pour le personnage. À ces analyses de films s'ajoutent des analyses de séquences. Plus précisément, deux séquences de ces films sont détaillées de manière à mettre en avant des parallèles entre les personnages et les différents procédés montrant leur évolution. Celles-ci ont été choisies en fonction de leur caractère représentatif et pour la pertinence avec l'objet de recherche. L'examen minutieux de ces séquences met en lumière les différentes caractéristiques de la représentation de l'évolution des personnages dans les films de Tim Burton. Considérant que j'ai opté pour une approche thématique, les séquences seront analysées dans leur dimension signifiante, en fonction de leurs critères esthétiques et pour leur valeur cinématographique (qualité de la photographie, originalité du montage, utilisation des couleurs, etc.).

Pour finir, le chapitre V présente la synthèse de mes résultats. À partir de ce qui a été relevé dans le chapitre IV, j'ai pu faire des correspondances entre les trois films, les quatre personnages et vérifier alors si la structure des films du corpus se retrouve dans le reste de la filmographie de Tim Burton. Je suis ainsi en mesure d'interpréter ces résultats et de traduire

le message que veut faire passer le réalisateur. La synthèse de toutes ces observations rend compte de la représentation du personnage principal et son changement ou non de statut au sein du film. Je peux ainsi justifier pourquoi, dans certains cas, il obtient un statut final différent de son statut initial et dans d'autres cas il garde le même.

Ainsi, à travers ce mémoire, j'aurai présenté les caractéristiques du héros burtonien et montré les étapes de son évolution au sein du film. Si l'analyse des trois films retenus m'aura permis de mettre en avant quatre personnages, elle autorisera des rapprochements avec les autres films de Tim Burton et des approches critiques sur d'autres thématiques. Le but est de vérifier comment le réalisateur, à travers sa filmographie, donne une certaine vision du monde et si celle-ci lui permet de s'adresser à un certain type de public ou non.

CHAPITRE I

TIM BURTON ET LES PERSONNAGES PRINCIPAUX : OBJET DE RECHERCHE ET DE REPRÉSENTATION

Présenter l'œuvre d'un réalisateur comme Tim Burton est une tâche ambitieuse. De nombreux écrits retracent son parcours et détaillent son style, son langage cinématographique et ses réalisations. Pour comprendre ses intentions cinématographiques et la façon dont il compose ses personnages, j'aborderai ici son style, son univers et ses techniques, puis je m'attarderai sur une présentation de la filmographie du réalisateur, afin de mettre en avant les caractéristiques propres à chacun des personnages principaux. Ces connaissances me permettront par la suite de dégager l'intérêt d'une étude de plusieurs de ses personnages principaux et de montrer leur évolution au sein du film.

1.1 Tim Burton, un style, un univers et des techniques

Tim Burton est un homme aux multiples facettes. Réalisateur, mari et plus récemment père de famille, il sait marquer les esprits par des films reconnaissables, des thèmes récurrents et un style propre. Depuis sa plus tendre enfance, il veut se détacher de ses parents, de la société américaine et des conventions établies pour se démarquer et s'imposer sur la scène cinématographique. Ses films le représentent et il semble important de revenir sur son style qui le définit, ses inspirations ainsi que l'univers qu'il crée d'un film à l'autre.

Auteur, créateur, dessinateur : Tim Burton est une personne polyvalente. Ses réalisations sont pour lui un refuge face aux studios, à la société, à ses parents et surtout face à lui-même. Il travaille souvent à partir d'un matériau préexistant, pas seulement cinématographique, mais issu de formes et de récits populaires : adaptations de comic-books (*Batman*), de livres pour enfants (*Charlie and the Chocolate Factory*, *Alice in Wonderland*), de contes (*Sleepy*

Hollow), biopics (*Ed Wood*) et remakes (*Planet of the Apes*, *Mars Attacks !*). Il mélange ainsi des genres et des styles.

Tim Burton est né le 25 août 1958 à Burbank, une banlieue pour la classe moyenne de Los Angeles. Il quitte très jeune le domicile familial et part s'installer chez sa grand-mère. La banlieue pavillonnaire ne lui convient pas et il ne se sent pas à sa place au milieu des gens « normaux ». Hollywood, proche de la ville, ne l'attire pas et au contraire l'attriste. Tim Burton veut surtout se détacher de ses pairs et faire des films personnels. Il intègre cependant la société Disney en 1979 et participe au dessin animé *Rox et Rouky* en remplissant ses tâches à contrecœur. L'expérience chez Disney lui permet tout de même de réaliser en 1982 *Vincent*, son premier court-métrage professionnel.

Tim Burton a un univers reconnaissable. C'est l'un des réalisateurs les plus marginaux et excentriques, mais aussi les plus reconnus de l'histoire du cinéma pour les critiques et toute une génération d'adolescents qui se reconnaissent dans ses œuvres. D'après Aurélien Ferenczi, « Tim Burton est l'un de ces cinéastes qui créent de toutes pièces leur propre univers, avec ses règles, ses personnages et même ses paysages, qui inventent des films qui ne ressemblent qu'à eux-mêmes et qui, par un de ces prodiges dont le cinéma a le secret, rencontrent un public nombreux autant qu'inconditionnel » (Ferenczi, 2007, p.8).

Dès ses premiers pas dans l'industrie filmique, en l'occurrence chez Disney, Burton se situe en marge des conventions et se distingue par son éloignement des traditions. Il refuse d'entrer dans le moule que lui impose le studio. Il a déjà de l'ambition et peaufine ses créations personnelles, de son côté dans un premier temps, avant d'accepter l'aide des studios.

L'un des aspects les plus soulignés de sa vie concerne en effet son rapport avec le système hollywoodien et le statut particulier qu'il a su imposer au fil de sa carrière. Pour reprendre une formule de Thierry Jousse, Tim Burton passe « d'étranges pactes avec la techno-industrie américaine qui façonne nos imaginaires et ceux des spectateurs du monde entier » (Jousse, 1992, p.48). Ce statut est donc fondé sur le paradoxe apparent qui consiste à exercer au sein des studios hollywoodiens tout en préservant sa créativité propre. Il répond à certaines exigences telles que le respect des mœurs, mais maintient des éléments tels que

l'horreur gothique ou le personnage en marge de la société. Considérant que la machine hollywoodienne laisse peu de libertés scénaristiques aux réalisateurs, il me semble intéressant de noter que Tim Burton fait partie des exceptions. Tim Burton est en effet l'un des rares réalisateurs d'Hollywood à avoir obtenu autant de libertés pour la réalisation de ses films. Son expérience chez Disney ainsi que ses premiers succès commerciaux lui permettent de se faire une place sur le marché du film et d'obtenir la confiance des studios qui ne prennent que peu de risques en finançant un réalisateur qui est pour eux une personne fiable. Il reste plus indépendant que beaucoup de cinéastes tout en œuvrant successivement chez Disney, Warner Bros. et Paramount. Il acquiert dès lors une force non négligeable sur le marché du film à Hollywood, et devient une référence auprès du public.

Il se retrouve toutefois à plusieurs reprises face à des studios qui, même s'ils reconnaissent son style particulier, ne veulent pas se porter garants de certains de ses projets, comme *Ed Wood*. Sa volonté de réaliser le film en noir et blanc n'arrange pas la situation. Disney accepte tout de même le scénario et Tim Burton doit faire face à son premier échec au box-office. Si la plupart de ses films n'ont pas eu ce problème de financement, le réalisateur a toujours voulu se débrouiller le plus possible, et s'entourer d'une équipe de confiance.

« More insolently pop than David Lynch and less eager for approval than Steven Spielberg. Burton has repeatedly twisted studio resources to his own dank and gibbering expressionistic purposes » (Hoberman, 1999, p.1).

1.2 Le style burtonien

Les décors, les jeux de lumière, le maquillage ou les costumes font partie de ces éléments filmiques qui font de Tim Burton un réalisateur à la limite entre l'horreur et le merveilleux. L'une des premières techniques qu'il utilise est celle du stop-motion dans son premier court-métrage d'animation, *Vincent*, puis à nouveau dans *The Nightmare before Christmas* ainsi que *Corpse Bride*. Inspiré par des films comme le *Godzilla* de Hishirô Honda (1954), le *7e voyage de Sinbad* de Nathan Jura (1958), ou encore *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey

(1963), il se découvre une grande passion pour cette forme de technique. Ray Harryhausen, adepte de celle-ci, devient le modèle de Tim Burton pour ses premières expériences dans le domaine. Dans une interview avec Kristopher Tapley à l'occasion de la sortie de *Frankeeweenie* (2012), Tim Burton admet :

« Harryhausen was always a singular artist. It was like he was an actor; he was like the character. There was a personal feeling about the medium and the way he sort of infused it that made it a strong, visceral experience. The way all the monsters died, there was just a real sense of emotion in there that was really interesting » (Tapley, 2013, p.1).

Pour développer son style et son esthétique, Tim Burton se constitue une équipe technique. Celle-ci reste la même pour ses trois films en stop-motion : Henry Selick à la mise en scène, Mike Johnson à l'animation et Pete Kozachik comme responsable des effets visuels. Pour se détacher des contraintes des grands studios, Burton crée des structures de production spécifiques à ses projets : Skellington Productions Inc. pour *The Nightmare Before Christmas* (1993) et *James and the Giant Peach* (1996), ou Tim Burton Animation Co. pour *The Corpse Bride* (2005). Il travaille également de façon récurrente avec des professionnels du cinéma comme Danny Elfman qui signe la plupart des génériques et bandes originales de ses films.

Pour ses films de fiction, Tim Burton utilise souvent un mélange de macabre et de comédie. Il crée également un monde en marge de la société, et le montre grâce à ce langage propre, son style gothique, mais aussi grâce à la présence du fantastique et du merveilleux. Les films de Tim Burton montrent, pour la plupart, des personnages marginaux, des êtres humains comme des monstres. Cela lui permet de créer plusieurs mondes en parallèle : un monde fantastique ou merveilleux, qui constitue souvent un idéal et qui est atteint seulement dans certains films, et un monde réel, qui lui permet de donner sa propre vision de la société, tels *Beetlejuice* ou *The Nightmare Before Christmas* qui inversent les repères traditionnels, ou *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, *Sleepy Hollow* et *Edward Scissorhands* qui mettent en scène des personnages torturés, qui n'ont pas les caractéristiques des héros traditionnels que l'on trouve dans les contes ou les mythes.

Ses films fonctionnent le plus souvent sur une dualité, notamment grâce à l'utilisation de contrastes visuels et narratifs, pour montrer les frontières entre le monde de son outsider et le monde de la société, ce qui rend ses œuvres reconnaissables. Cette dualité permet d'opposer des thèmes comme le macabre et la comédie, le fantastique et le réel, mais aussi des esthétiques, notamment le gothique et les éléments de la vie quotidienne américaine.

Ses films reprennent parfois les caractéristiques du conte et plus particulièrement du conte merveilleux ou du conte fantastique. Vladimir Propp donne la définition suivante du conte :

[...] du point de vue morphologique, tout développement partant d'un méfait ou d'un manque, et passant par toutes les fonctions intermédiaires pour aboutir au mariage ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement (Propp, 1970, p.112).

Le conte merveilleux se déroule dans un univers où l'invraisemblable est accepté, où le surnaturel s'ajoute au monde réel sans lui porter atteinte. C'est le cas d'*Edward Scissorhands* puisque le réel se mélange au fantastique sans choquer le spectateur. Les personnages jouent des rôles bien définis et leurs aventures se terminent généralement bien. L'histoire racontée permet de dégager une leçon de vie, ou morale. Le conte fantastique s'attache d'abord à plonger le lecteur dans un univers qui ressemble en tous points au réel : un univers dont les lieux, les personnages et les actions sont décrits avec un souci de vraisemblance. Le surnaturel fait une irruption insupportable dans le réel, ce qui provoque un malaise, voire de la peur. C'est le cas d'*Alice in Wonderland* puisque le monde fantastique crée une rupture dans le récit, se sépare du monde réel¹.

Grâce au style et à l'univers qu'il installe, le réalisateur développe une relation privilégiée avec son spectateur. Le dispositif cinématographique lui permet de mettre en valeur l'ensemble de ses éléments narratifs et techniques, que ce soit les jeux de lumière, les décors, les mouvements de caméra ou les costumes. Ses fables personnelles le projettent ainsi dans des univers drôles et cruels, en utilisant des motifs forts tels que la naïveté, la méchanceté et

¹ La définition du mot « conte » sert à insister sur le rapprochement entre ce genre littéraire et le style narratif de Tim Burton.

la banalité quotidienne, l'émerveillement, la quête aventureuse, le mythe de Noël, les peurs nocturnes, l'amitié. Ces choix thématiques, souvent associés au monde des enfants, se développent sur une trame essentiellement adulte. Celle-ci est destinée à évoquer, de façon insistante, la tolérance à travers une présentation gothique, expressionniste, théâtrale, burlesque et sinistre, comme dans *Edward Scissorhands* :

« Burton uses special effects and visual tricks to create sights that have never been seen before. The movie takes place in an entirely artificial world, where a haunting gothic castle crouches on a mountaintop high above a storybook suburb, a goofy sitcom neighborhood where all of the houses are shades of pastels and all of the inhabitants seem to be emotional clones of the Jetsons ». (Ebert, 1996, p.1)

Depuis son plus jeune âge, Tim Burton arpente les cinémas et se passionne pour des figures de monstres qui imprègnent son adolescence et alimentent son œuvre : King Kong, Godzilla, Frankenstein, Dracula, ou encore les films dont Ray Harryhausen signe les effets spéciaux tels que *Le Septième Voyage de Sinbad* de 1959, *Jason et les Argonautes* de 1963 ou *Le Choc des Titans* de 1980. Comme il le dit lui-même :

Du plus loin que je me souviens, j'ai toujours aimé les films de monstres: King Kong, Frankenstein, Godzilla, l'Étrange Créature du lac Noir... Ils me faisaient pas peur, je leur trouvais une âme beaucoup plus sensible et généreuse que la plupart des humains qui les entouraient, voire ceux qui m'entouraient... (Burton, 2000, p.1)

Ces personnages, ces monstres, sont pour lui des incompris qui ont plus de cœur que les humains. Ils s'opposent en tout point aux êtres « normaux », « normés », qui s'organisent dans une collectivité aux règles rigides. Le personnage burtonien tente de pénétrer ce nouveau monde avec plus ou moins de réussite, et choisit soit de l'accepter, soit de le rejeter.

Les influences du réalisateur sont nombreuses et issues d'horizons divers. Je peux citer dans un premier temps les travaux d'Edgar Allan Poe, des écrits poétiques et torturés qui lui sont chers. Il s'inspire par ailleurs du personnage du Dr Seuss et comme le précise Olivier Dobremel, « l'influence de Seuss, de son vrai nom Ted Geisel, ne s'arrête pas là, dans la mesure où il a lui aussi été un créateur de personnages atypiques et un animateur de dessins

animés, avant de devenir par la suite illustrateur pour enfants » (Dobremel, [S.d], p.7). Comme lui, il consolide les bases de ses films, de ses personnages, et les films d'animation sur lesquels il travaille sont marqués par une double empreinte : un monde de l'enfance en décalage avec son environnement direct et des thèmes gothiques, fantastiques et merveilleux approfondis.

Tim Burton s'inspire par ailleurs de l'expressionnisme allemand et du fantastique américain des années 1930. Cet héritage influence sa vision car chacun des personnages a une personnalité distincte. Comme l'indique Olivier Dobremel :

De grands personnages tels que Lang, Murnau et bien sûr Wiene (mais surtout leurs continuateurs modernes) ont laissé des traces importantes et inconscientes dans la pensée burtonienne. Ceci semble capital afin de bien comprendre l'utilisation régulière de décors étranges et biscornus, de personnages blafards et maquillés à outrance, d'une photographie parfois très contrastée à la Karl Freund (*Dr. Jekyll & Mister Hyde, Le Golem, Metropolis, Dracula, Double assassinat dans la rue Morgue...*), et la présence incontournable d'une théâtralité caricaturale (Dobremel [S.d], p.9).

Wignesan Nachiketas résume de son côté en disant que « Burton est un re-créditeur de mondes, d'ambiances ou de personnages. Il ne crée jamais à partir de rien, mais se base toujours sur des vestiges du passé, des fantômes ou des souvenirs cinématographiques » (Nachiketas, 2005, p.4).

1.3 Des thématiques récurrentes

Plusieurs termes majeurs définissent Tim Burton et ses films : anticonformisme, macabre, gothique, poésie, fantastique, merveilleux. À travers une mosaïque de personnages, d'ambiances et des allers-retours entre différentes esthétiques et thématiques, Burton apparaît comme un personnage à double personnalité, toujours à la limite entre deux mondes : le macabre face au burlesque, le paysage enfantin face au gothique, le fantastique face à la banalité du quotidien, le comique face à la cruauté. Il faut attendre ses premières réalisations,

lorsqu'il quitte le studio Disney, pour que se forment les bases du personnage burtonien atypique.

L'un des premiers grands personnages est *Vincent*. Celui-ci a une grande influence pour tous les travaux qui suivent, car il représente à la fois la noirceur et la naïveté de l'enfance, mais aussi la différence, c'est-à-dire la marginalité vis-à-vis de la société. Ce personnage correspond également à la première forme de gothique dans ses films. Il est ainsi possible de comprendre *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* qui devient une sorte de second chapitre grâce à *Edward Scissorhands*, de même qu'il est possible d'associer les personnages de *Vincent*, *Edward Scissorhands* et *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*.

Que ce soit l'exclusion de la société dans *Edward Scissorhands*, l'envie de justice dans *Batman* ou le manque de reconnaissance en tant que réalisateur dans *Ed Wood*, les nombreuses thématiques permettent au réalisateur de construire des personnages à forte personnalité. Il semble ainsi nécessaire de comprendre ses intentions cinématographiques pour explorer ces divers personnages. Burton montre le plus souvent l'infantilité interne de son outsider en mettant en scène son personnage dans des situations étranges. Il cherche à le faire réagir face à des situations, des événements, pour lui permettre de s'intégrer dans le monde qu'il cherche à atteindre, ou de s'en détacher encore davantage. C'est pour lui indispensable que les actions de ses protagonistes soient décalées et marquantes pour le spectateur. Cela lui permet d'insister sur la profondeur de ses personnages, leurs forces tout autant que leurs faiblesses.

Ces thématiques révèlent également un travail personnel de Tim Burton. Ses personnages sont investis du passé du réalisateur, qui ne se sentait pas à sa place dans le monde « ordinaire ». Tim Burton cherche à s'adresser à une génération d'outsiders et les caractéristiques spécifiques des héros burtoniens me permettent de confirmer cette affirmation.

Il filme l'envers, morbide, fantastique et néanmoins magique de la normalité américaine (De Baecque, 2008, p.7).

Burton affectionne les personnages en mutation et en devenir, qui concilient leur humanité avec leur monstruosité, leur enthousiasme pathologique et surtout avec leur animalité. Il met souvent en avant des personnages détachés du reste du monde « ordinaire », qui tentent toutefois de s'y intégrer.

Ses deux premiers courts-métrages professionnels, *Vincent* et *Frankenweenie*, révèlent les premières traces du personnage burtonien. Ils sont tous les deux inspirés par l'acteur Vincent Price.

Les films avec Vincent Price m'ont beaucoup marqué, admet Tim Burton. Son jeu était plus subtil qu'effrayant, presque mélodramatique et c'est pourquoi je pouvais m'identifier à lui (Tim Burton, 2012, p.1).

Le personnage de Vincent est le premier à montrer une dualité, une distanciation entre la vie réelle et le monde imaginaire. Les poèmes d'Edgar Allan Poe et le personnage de Vincent Price lui permettent de s'évader dans un monde fantastique sombre. Vincent est un être incompris, un outsider, qui vit dans un monde fantaisiste, qui est beaucoup plus convaincant et attirant que son quotidien. D'un côté, Vincent est perçu par le monde extérieur comme un enfant comme les autres, qui agit un peu bizarrement. D'un autre côté, le Vincent que l'on voit à l'écran est le vrai Vincent, celui qui est Vincent Price. En créant cette dualité et en confrontant la peur de la mort avec le monde imaginaire, Tim Burton crée une première réflexion sur l'évasion, l'envie de sortir de son quotidien, et sur l'importance du monde du rêve, qui permet à son jeune personnage de trouver sa place dans le monde. Le personnage reste toutefois dans son univers et ne change pas de statut au cours du film.

Pour *Frankenweenie*, il propose un conflit entre la vie dans les banlieues, et des personnages qui veulent s'en détacher. Burton est fasciné par le *Frankenstein* de James Whale, car c'est une créature qui est condamnée à être rejetée de la société. On retrouve ainsi la frontière entre la vie et la mort avec le personnage de Sparky qui est rejeté par la foule qui le poursuit pour le détruire. Ce personnage traduit ainsi la mentalité fermée, la part de ténèbres et de haine qui règne dans les banlieues. Burton veut constamment insister sur l'opposition entre une créature différente qui possède une âme et une foule d'êtres humains

qui n'en a pas. La conclusion du court-métrage constitue une morale, le fait que les êtres « différents » peuvent eux aussi être heureux, et qu'il faut leur laisser une chance avant de les diaboliser. Le personnage de Victor, quant à lui, reste un enfant et doit encore vivre des aventures pour évoluer et trouver sa place au sein du monde.

Ces deux courts-métrages traduisent sa volonté de faire une satire de la société américaine, mais aussi de se plonger dans un monde imaginaire, peuplé de créatures qui marquent son style personnel. Les deux personnages révèlent déjà un détachement du monde réel.

Les personnages du film *Beetlejuice* et celui de Pee-Wee dans *Pee-Wee's Big Adventure* sont tous des outsiders et mettent en avant l'une des premières caractéristiques du héros burtonien : l'isolement. Pee-Wee est l'outsider par excellence. Il vit dans un monde décalé, très coloré, avec des formes marquantes et des personnages étranges. Il doit sortir de sa bulle pour affronter le monde. Pee-Wee est un être seul, simple, à qui l'on ôte son seul bonheur : son vélo. Pour le récupérer, il doit faire face au reste du monde et affronter ses peurs, ce qui fait de lui le héros du film, mais un antihéros par excellence.

Dans *Beetlejuice*, ce sont les personnalités de chaque personnage qui sont exploitées à l'extrême, notamment celle de Betelgeuse qui apparaît comme un personnage égoïste, arrogant, mais triste. Son besoin d'être aimé le mène à sa perte et son manque de stabilité, autant familiale que sociale, l'empêche de sortir de sa misère. Le couple de héros doit quant à lui assumer la réalité de la mort, alors que leur vie venait de commencer. Ils sont heureux, même dans la mort, mais doivent trouver une solution pour passer dans le monde de l'au-delà et ne pas être coincé dans l'entre-deux. Aucune évolution de leur statut n'est possible s'ils ne font pas le nécessaire. À l'opposé, la seconde famille n'est pas heureuse. Le couple n'a pas de réelle connexion et la fille ne s'identifie pas à sa famille recomposée.

Dans *Ed Wood*, le personnage principal est également un outsider, car il est rejeté par le système hollywoodien. Il possède une foi en son talent de réalisateur qui le pousse à filmer malgré le rejet constant de l'industrie hollywoodienne. La singularité du protagoniste est évidente et renforcée par son entourage aussi excentrique, et une collectivité antagoniste presque inexistante. D'un côté, il veut s'imposer à Hollywood, alors que tous ses producteurs

rejetent son travail. De l'autre, il est tout aussi inconcevable pour Wood de renoncer au désir de réaliser des films. Les mésaventures du personnage et sa personnalité excentrique font de lui l'outsider atypique burtonien. Il ne trouve pas sa place parmi les siens et n'arrive à s'exprimer, maladroitement, qu'à travers ses films. Il n'évolue que peu au sein du film, doit apprendre des autres et surtout de lui-même.

Les héros de ces trois films ne sont pas les héros habituels. Il n'y a pas de degré de « normalité » et la personnalité des personnages les différencie des autres. Considérant que la personnalité de Pee-Wee, de Betelgeuse, du couple Maitland ou d'Ed Wood ne peut pas changer, le parcours qu'ils suivent au cours du film traduit leur faible évolution.

Plusieurs films de Tim Burton présentent des personnages qui luttent avec leur côté sombre. Le premier est celui de Batman, qui est présenté comme un homme qui se travestit, un homme « double ». Comme beaucoup de ses personnages, Bruce Wayne, alias Batman, a vécu un traumatisme dans son enfance. On peut ainsi le comparer au héros de *Sleepy Hollow*, Ichabod Crane, à Willy Wonka dans *Charlie and the Chocolate Factory* ou encore à Edward dans *Edward Scissorhands*. Batman se rapproche ainsi des héros de la littérature gothique et des films de monstres : une personnalité fragmentée, un monstre solitaire qui se travestit, ici en chauve-souris et une association avec les méchants par son côté sombre, son côté destructif. La dualité est exprimée constamment, que ce soit intérieurement avec les deux personnalités de Batman, ou extérieurement avec le rapprochement entre Batman et le Joker qui devient en quelque sorte son ombre maléfique.

« The split is pure Burton: one unhappy character dresses up to express something but still feels hopelessly out of place in the real world; another, an extremist creates his or her own demented reality. Burton clearly identifies with the former but the latter – Pee Wee, Betelgeuse, The Joker – charges him up, inspires him too » (Edelstein, 2005, p.33).

Sweeney Todd est de son côté un homme qui perd sa part d'humanité et se transforme en monstre. Il devient un individu dépossédé d'âme dont l'unique dessein est d'assassiner le juge Turpin et de récupérer sa fille maintenant adolescente. Il est à ce point égaré dans son désespoir que personne ne parvient à s'immiscer dans son monde. Son personnage est très sombre et il ne parvient à atteindre une paix intérieure qu'en rejoignant sa femme dans la

mort. Le personnage doit faire face à une dualité : l'hésitation entre le bien et le mal. Il doit également choisir entre la distanciation ou l'intégration avec la société, entre le monstre qui a des sentiments et l'être humain qui n'a plus d'âme. Comme dans *Batman* ou *Edward Scissorhands*, Sweeney Todd rejette la société et ne trouve pas sa place dans un monde qu'il ne reconnaît plus. Il a perdu son statut antérieur, mais aussi sa santé mentale. Son obsession de tuer l'a éloigné de sa part humaine et rapproché des ténèbres, et l'empêche de faire la distinction entre le bien et le mal. Sweeney Todd reste dans le passé et accepte la mort comme finalité pour retrouver son amour et son bonheur.

« It represents humanity at its most fallen, or furthest removed from the norms of society. More than simply a reflection on the dark side of humanity, the archetype represents the tragic end-result of oppression by unresolved grief or of rejection-turned-grudge » (Kroenert, 2008, p.1).

Le film *Dark Shadows*, comme les précédents, reprend la lutte d'un personnage entre son bon et son mauvais côté. Barnabas Collins est un monstre incompris, un marginal, un outsider, qui doit lutter entre sa nature de vampire qui l'incite à faire le mal, et sa vie passée qui le pousse à faire le bien. Il ne s'associe pas au reste des personnages et doit s'acclimater à un monde inconnu pour lui. Il n'a plus de famille, n'a plus sa place dans la société. Il est perdu, seul, doit vivre des aventures et affronter plusieurs obstacles avant de trouver une stabilité dans sa vie. Il ne trouve sa place ni chez les morts, ni chez les vivants et doit tout de même choisir un camp. Il choisit sa famille et malgré leur nature différente, la volonté de redorer l'entreprise familiale domine. Alors qu'au début du film, il a perdu tout ce qui le définit, il retrouve à la fin un statut social, une famille et l'amour de sa vie. Il rejoint ainsi plusieurs des personnages principaux burtoniens qui, à la fin du film, se rapprochent du bonheur, mais ne peuvent pas en profiter pleinement à cause de leur nature.

Pour se débarrasser de leur côté sombre, Batman, Sweeney Todd et Barnabas Collins doivent se battre contre les méchants, mais aussi contre eux-mêmes. Ils trouvent l'amour en assumant leur vraie identité, mais terminent seuls lorsqu'ils prennent leurs responsabilités de héros solitaires. Ils évoluent grâce aux personnes qu'ils rencontrent, mais aussi grâce à un travail sur eux-mêmes. Ils n'accèdent cependant pas au bonheur et leur évolution ne semble

pas complète puisqu'ils restent dans l'ombre. À travers ces personnages, Tim Burton montre son optimisme, l'idée qu'il est possible de s'intégrer, de ne pas rester un outsider, même si cette intégration a ses limites.

1.4 Des rôles inversés

L'une des caractéristiques du personnage principal burtonien est son décalage par rapport à la société, au reste des personnages et à toute forme de « normalité ». Il a un rôle inversé. Dans *The Nightmare Before Christmas*, Tim Burton inverse ainsi les rôles et les monstres veulent devenir des gentils. Le personnage principal de Jack est un outsider. Il n'appartient pas au monde ordinaire et effraie tout le monde, même dans le monde d'Halloween. Il essaye de s'adapter, de s'intégrer dans le monde réel en s'habillant et en étant aimable avec les gens. Cependant, malgré ses efforts, il n'est ni accepté ni compris dans leur monde. Une fois qu'il prend conscience du fossé qui sépare les deux mondes, il retourne à Halloweenland. Jack n'évolue qu'au sein de son monde et n'évolue pas assez pour intégrer les autres comme celui de Noël.

De la même manière, les repères du film *Planet of the Apes* sont inversés. La société des hommes est remplacée par celle des singes. Dans cette société, ce sont les hommes qui n'ont pas leurs repères. Le héros du film, le Capitaine Davidson, a tout du héros typique : il est courageux, fort, intelligent et arrive à battre le méchant. Il se détache cependant des autres personnages burtoniens habituels par ses valeurs, mais s'en rapproche quand il devient cet outsider, cet être incompris, perdu dans un monde qui n'est pas le sien. Contrairement à de nombreux héros chez Tim Burton, il ne souhaite pas aller vers le futur, mais dans le passé, pour rétablir le présent. Il n'évolue donc pas et se retrouve au contraire dans un statut final plus négatif que son statut initial. Cela prouve qu'il est nécessaire de ne pas rester ancré dans le passé pour pouvoir changer de statut.

Pour *Corpse Bride*, l'inversion se fait grâce à des allers-retours permanents entre le monde des morts et celui des vivants. Les deux personnages principaux, Victor et Emily, représentent chacun l'un d'entre eux. Le premier investit l'autre, pour finalement s'en

éloigner encore davantage. Tout d'abord, comme le personnage d'Edward dans *Edward Scissorhands*, celui de la mariée décédée est rejeté par la société. Elle vit entre deux mondes. De la même manière, le personnage de Victor dans le film cherche à se faire accepter dans un monde auquel il n'appartient pas puisqu'il est vivant dans le monde des morts. Les personnages ne s'apitoient cependant pas sur leur sort et tentent de se reconstruire ou du moins de trouver une solution à leur condition actuelle. Ils arrivent à survivre, car ils acceptent la fatalité de la mort, mais aussi le bonheur de l'autre. Plus qu'une réflexion sur la mort, ce film constitue une réflexion sur l'acceptation des autres. Emily et Victor sont tous les deux des outsiders. Emily ne trouve sa place dans aucun des deux mondes, mais arrive toutefois à se libérer lorsqu'elle est en paix avec elle-même, après avoir démasqué son meurtrier. Victor, de son côté, ne trouve sa place qu'aux bras de Victoria. Il rejette tout d'abord les conventions sociales avec le mariage arrangé, de la même manière qu'il rejette son mariage forcé avec Emily.

Dans *Mars Attacks!*, l'inversion intervient au niveau des rangs sociaux. Tim Burton fait un portrait de l'Amérique à travers divers personnages, qui se battent chacun à leur manière face à l'invasion. À l'inverse d'un film comme *Independence Day*, réalisé à la même période, il dépeint un président indécis, ignorant, qui s'intéresse seulement à sa cote de popularité dans les sondages. Son entourage est composé de fous. Les « gens ordinaires » sont quant à eux montrés dans des caravanes ou dans des bars à Las Vegas, et traduisent la tristesse d'un monde dans lequel ils ne trouvent pas leur place. Le seul et unique héros du film est au final un antihéros. Il accorde une grande importance à sa famille en secourant sa grand-mère à l'hôpital. Cet antihéros vient de la classe moyenne. Il ne s'entend pas avec ses parents et se place comme un outsider. L'autre faux héros du film, qui ne rencontre qu'à la fin le vrai héros, est un ancien champion de boxe, oublié du reste du monde et obligé d'être serveur en tenue ridicule dans un casino. Il se démarque par son charisme et représente les valeurs familiales. Ces deux personnages sont sur certains points complémentaires, et ont les caractéristiques du personnage type burtonien : une personne abandonnée par la société, incomprise, qui ne trouve pas sa place dans le monde, et se démarque par son courage et ses valeurs. Même si les deux personnages n'évoluent que peu au sein du film, ils passent du statut d'inconnu au statut de héros avec la médaille d'honneur.

Tous ces personnages évoluent dans des univers où les codes sont inversés, où il n'y a pas de « normalité ». Leur évolution n'est possible que s'ils vont de l'avant, s'ils ne s'apitoient pas sur leur sort et décident de trouver des solutions à leurs problèmes. Leur statut d'outsider dans ce monde où ils ne trouvent pas leurs repères les empêche toutefois d'évoluer entièrement.

1.5 Le personnage en quête

Parmi les films de Tim Burton, un certain nombre de personnages principaux fait face à une quête, souvent identitaire. L'un des cas les plus représentatifs est celui d'Ichabod Crane dans *Sleepy Hollow*. Sa quête passe par une enquête à travers laquelle le personnage est partagé entre ce qu'il croit (la science et la raison) et ce qu'il voit (événements surnaturels et irrationalité). En arrivant à Sleepy Hollow, son esprit cartésien est confronté au surnaturel et sa logique d'investigation est mise à l'épreuve. L'enquêteur demeure toutefois pragmatique, même dans les situations invraisemblables. Comme il le rappelle lors du dénouement de l'intrigue, si la manifestation de la malédiction est surnaturelle, la cause est concrète. Il réussit donc à imposer ses conceptions scientifiques de la même façon qu'il accepte la possibilité du surnaturel. En résolvant l'enquête, il termine sa quête identitaire puisqu'il trouve l'amour et retourne de la ville où il vient. Cette nouvelle situation n'est toutefois que peu différente de celle du début du film et l'inspecteur garde son pragmatisme. Au final, le héros de *Sleepy Hollow* n'en est pas vraiment un, comme la plupart des personnages principaux de Tim Burton.

Dans *Big Fish*, c'est l'histoire du père qui constitue une quête. Celle-ci se décline sur deux niveaux. Tout d'abord, on suit, grâce aux événements contés, la quête du père, à la fois pour l'amour et la gloire. Dans un second temps, on suit la quête du fils qui tente de trouver une paix intérieure avec son père. Le mécanisme de la quête sert donc à la fois à mettre en avant l'histoire d'Edward et les tentatives de William pour les démêler. Les deux trouvent une conclusion dans la réconciliation des deux personnages. Will reprend en effet l'histoire de son père et lui donne une conclusion. À travers ce geste, on peut trouver deux explications.

Tout d'abord, William, plus pragmatique que son père, se laisse aller et accepte d'entrer dans un univers merveilleux pour son père. Il ne conclut donc pas seulement son histoire, mais sa vie. Dans un second temps, ce geste prouve que William a évolué, qu'il n'est plus fermé aux histoires de son père. Le symbolisme est d'autant plus fort lorsqu'il raconte les mêmes histoires à son nouveau-né.

Tim Burton plonge au cœur des sentiments humains. Et si les créatures les plus effrayantes étaient au contraire une clé pour la compréhension de l'homme et de ses contradictions bien plus efficace que le « sentimentalement correct » de *Big Fish* (Ferenczi, 2007, p.80).

Que ce soit dans *Sleepy Hollow* ou *Big Fish*, le mécanisme de la quête permet aux personnages principaux d'évoluer, de manière relative, et de changer de statut du début à la fin du film. Les personnages de ces films n'évoluent toutefois que peu puisqu'ils n'accèdent au bonheur qu'en sacrifiant certains éléments : Ichabod Crane doit abandonner une part de son pragmatisme et William son père. La quête n'est donc qu'une étape, qui peut permettre au personnage principal de sortir de son monde d'origine. Elle permet de prouver que Tim Burton cherche à intégrer ses personnages et lui-même dans le monde « ordinaire », un monde qu'il méprise, mais auquel il doit faire des concessions.

CHAPITRE II :

LA QUÊTE DU HÉROS BURTONIEN : PRÉSENTATION DE LA PROBLÉMATIQUE, DU CORPUS ET DES CONCEPTS-CLÉS

Les trois films du corpus ont été choisis selon plusieurs critères. Ce sont des films de fiction, qui construisent un univers et révèlent certains traits de l'inconscient collectif. Ils traduisent le mal-être d'une génération qui ne trouve pas sa place au sein de la société et cherche à s'évader. Ils mettent en scène au moins un personnage principal, qui va vivre des aventures et passer d'un statut initial à un statut final différent du premier parce qu'il vit des aventures qui forgent son caractère, qu'il interagit avec divers personnages et qu'il fait des allers-retours entre son monde et celui qu'il cherche à atteindre. Ce personnage est un enfant, physiquement ou mentalement. Cette délimitation permet de prendre le point de vue d'une personne naïve et immature plutôt que celui d'un adulte. L'imaginaire de l'enfant est en effet différent de celui de l'adulte, qui a une vision plus pragmatique de la réalité.

Mon corpus comprend les films suivants :

- 1 – BURTON, Tim. 1990. *Edward Scissorhands*. Film 35 mm, coul., 105 min. États-Unis : 20th Century Fox.
- 2 – BURTON, Tim. 2005. *Charlie and the Chocolate Factory*. Film 35 mm, coul., 115 min. États-Unis, Royaume-Uni, Allemagne : Warner Bros. Pictures.
- 3 – BURTON, Tim. 2010. *Alice in Wonderland*. Film 35 mm, coul., 109 min. États-Unis : Walt Disney Pictures.

Je souhaite dans un premier temps présenter ma problématique de recherche et les sous questions qu'elle suppose. Dans un second temps, je m'attarderai sur une présentation des films de mon corpus et mettrai en valeur certaines caractéristiques de leur(s) personnage(s) principal (aux). Pour finir, je donnerai une définition des concepts-clés en lien avec mon sujet de recherche et montrerai en quoi ils s'appliquent aux films de mon corpus.

2.1 Présentation de la problématique

Les personnages principaux des films du corpus se rapprochent sur de nombreux points, mais ont également leurs caractéristiques propres, tout d'abord par ce qui les constitue, mais aussi par les éléments et personnages qui gravitent autour d'eux. Leur entourage, leur milieu d'appartenance et le contexte dans lequel ils se trouvent constituent des éléments de réponse qu'il semble important de détailler. Ils se trouvent au début du film dans un monde, leur monde d'origine, et se déplacent à plusieurs reprises vers un monde qu'ils souhaitent atteindre.

Plusieurs interrogations se posent dès lors. Quels sont les éléments propres à chacun des mondes ? Quels sont les éléments communs ? Tous ces éléments servent-ils ou desservent-ils les personnages ? Permettent-ils l'évolution du personnage du début à la fin du film ? Comment est-ce montré ? Comment est-ce justifié ?

Comment la construction d'une frontière entre deux mondes et d'une relation avec un allié permet au personnage principal d'accéder au bonheur ou non, et introduit la vision du monde de Tim Burton ? J'y réponds de la façon suivante : les personnages principaux du corpus évoluent du début à la fin du film et cette évolution est possible grâce à un certain nombre d'éléments, qui se font écho d'un film à l'autre. Les différents éléments pourraient se résumer en cinq groupes : ce qui définit les deux mondes, les ellipses temporelles, les jeux de lumière et de couleurs, la construction d'une relation avec un allié et l'issue du personnage. Le personnage a en effet un statut social et il semble important de déterminer sa place dans son monde et dans le monde qu'il souhaite atteindre. De plus, ses caractéristiques physiques et mentales changent du début à la fin du film grâce aux événements auxquels il fait face.

2.2 Présentation des films du corpus

Les trois films sélectionnés pour le corpus donnent une place centrale à l'évolution du héros au sein du film. Cette évolution est possible grâce à des éléments spatiaux et temporels,

aux divers personnages que rencontre le personnage principal et à ses propres caractéristiques, physiques et mentales, qui changent entre le début et la fin du film. Je donne ici un aperçu de chacun de ces films et je m'arrêterai brièvement sur les caractéristiques de chacun des héros, pour justifier ma sélection.

2.2.1 *Edward Scissorhands* (1990) – Tim Burton

Edward Scissorhands permet de mettre en avant plusieurs thématiques chères à Tim Burton, notamment la famille et l'antihéros, qui ne trouve pas sa place dans la société. Il raconte l'histoire d'un homme, ou du moins d'une créature, tel Frankenstein, qui bouleverse le quotidien d'une banlieue américaine banale. Le personnage principal a des difficultés à communiquer et le réalisateur aime dire que « c'est un sentiment commun à cet âge : l'idée que votre image et la façon dont les gens la perçoivent n'ont rien à voir avec ce qui est vraiment votre moi intérieur » (Ferenczi, 2007, p.42).

Edward est isolé dans un château et tente de s'intégrer dans une banlieue pavillonnaire américaine. Il découvre un monde « normal », qui par la suite le rejette pour ses différences. Le film présente un monde double où d'un côté, le personnage est perçu comme un jeune garçon inoffensif qui apporte une touche d'originalité au quotidien ennuyeux des « desperate housewives », et d'un autre, comme un monstre dangereux qu'il faut chasser. Que ce soit par ses habits, sa personnalité ou son passé, il se détache en tous points des autres habitants. Le personnage se démarque par la magie qu'il opère. Il vient bouleverser le quotidien des autres, mais ne va jamais trouver sa place. Tous les procédés narratifs et techniques sont mis en place pour montrer que sa place est dans le château gothique qui surplombe le reste de la ville.

« Edward represents, among other things, a childlike sense of wonder, an adolescent's clumsiness and someone who longs to touch others without hurting them » (Andac, 2010, p.1).

Le personnage d'Edward invite à la compréhension et à l'empathie, personnifie le sentiment de solitude, met en avant le manque familial. Il se démarque du reste du monde par ses expériences passées qui l'ont rendu différent, incomplet. Il tente de se faire une place dans le monde, mais a tout de même une âme qui lui permet de devenir un héros. Même s'il n'y a pas de fin heureuse, Edward vit des aventures, ses premières expériences en tant qu'être humain et non en tant que monstre. Alors qu'au début du film, la grand-mère décrit Edward comme « un homme seul, incomplet et abandonné » et fait par la suite le portrait d'une figure innocente qui échoue par hasard dans un environnement étranger, Edward acquiert à la fin du film un statut différent : celui d'un être certes seul, mais heureux. À travers Edward, Tim Burton marque la difficulté d'intégration dans un nouveau monde. La nature et l'originalité du personnage peuvent être associées aux expériences de Tim Burton et son idée d'un monde qui n'accepte pas tous les outsiders.

2.2.2 *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) – Tim Burton

Charlie and the Chocolate Factory est centré sur deux personnages : Charlie et Willy. D'un côté, il présente aux spectateurs une famille idéalisée, heureuse dans la misère, celle de Charlie, et d'un autre Willy Wonka qui a dû vivre avec un père sévère et s'est échappé du domicile familial. À travers ces deux personnages, il tisse sa vision de l'enfance et l'importance de l'éducation au sein de la famille. En plaçant Charlie dans une maison en ruine, éloignée du reste de la ville, et en détachant l'usine des autres habitations, il crée un mélange d'esthétique gothique et de couleurs vives, un parallèle entre un monde réel sombre et une usine merveilleuse colorée.

Le film montre l'absurdité de l'existence humaine à travers le personnage fracturé de Willy Wonka et le personnage innocent et rêveur de Charlie. Le premier est toujours traumatisé par son enfance et un événement familial. L'absurdité se traduit également à travers le monde que Willy Wonka se construit, c'est-à-dire un monde enfantin, fait avec des sucreries. Ce monde est pourtant plus dangereux que celui misérable de l'extérieur et encore une fois on se retrouve avec un personnage double qui doit lutter contre son côté sombre. Le

personnage de Charlie est en opposition avec celui de Willy Wonka : c'est un personnage qui vit dans la misère, mais qui a une famille qui l'aime.

Burton s'intéresse à la psychologie des personnages et à leurs blessures. Le côté sombre de Willy Wonka provient d'une enfance misérable et du fait de grandir dans un monde tout sauf sympathique. La chocolaterie devient comme une armure et le protège des blessures de son passé. À travers Willy Wonka, le réalisateur montre sa déprime face à ce que le monde a fait de ses enfants.

Burton aime raconter que, enfant, ses parents l'installaient dès le réveil devant la télévision afin qu'elle fasse baby-sitter pour la journée... Fable ou réalité, avant de savoir parler, il aurait ainsi dévoré des centaines de films fantastiques anglais et italiens, des séries Z de science-fiction (de l'univers consternant d'Ed Wood Jr. à Godzilla) mêlés à des films plus classiques tels Frankenstein... diffusés alors en boucle sur la petite lucarne (Nachiketas, 2005, p.4).

Le but du film est de mettre en valeur les qualités du héros, Charlie Bucket, qui s'oppose en tous points aux autres enfants. Willy Wonka doit quant à lui affronter sa phobie des enfants suite à un traumatisme infantin. Ce qui oppose les deux personnages principaux les rapproche finalement. Ils sont tous les deux naïfs et gagnent en maturité en s'alliant. En proposant une opposition entre un enfant pauvre et un adulte riche qui n'est en fait encore qu'un enfant, Tim Burton crée deux personnages, qui en conclusion s'unissent pour affronter le reste du monde. Les deux personnages principaux acquièrent au final un statut différent de leur statut initial. L'un et l'autre ne peuvent se séparer. Ils se complètent car ils s'équilibrent. Cette alliance correspond à une note d'optimisme puisque Tim Burton prouve que la réunion de deux mondes est possible, et qu'il existe une place dans le monde où son personnage principal, et donc lui-même, peut trouver sa place.

2.2.3 *Alice in Wonderland* (2010) – Tim Burton

Dans *Alice in Wonderland*, Tim Burton reprend une œuvre majeure de la littérature enfantine et y apporte sa propre touche, sa vision du monde actuel, sa vision de l'enfance à travers une enfant complexe. Il adapte le conte en présentant une Alice à la limite entre l'adolescence et l'âge adulte. Elle doit assumer de nouvelles responsabilités et n'est plus l'enfant innocente que l'on trouvait dans le roman de Lewis Carroll. Les personnages qu'elle rencontre sont autant des êtres imaginaires que des réflexions sur la réalité. Même si le film se passe à l'époque victorienne, les échos avec la société actuelle sont multiples. Le mariage arrangé, la dictature de la reine de cœur, l'adultère ou la folie sont quelques éléments parmi de nombreux autres qui viennent servir de critique à une société réelle qui a perdu de sa stabilité.

Le personnage d'Alice est contestataire et Tim Burton, à travers elle, fait des allers-retours constants entre les responsabilités de la vie réelle et la part d'imagination que chacun doit avoir. Il donne une vision du monde de nouveau optimiste puisqu'Alice va vers un nouveau monde.

Dans un contexte où la tête blonde est une reine virant au despote absolu en toute impunité, voilà un film hollywoodien qui s'en prend à l'éducation et ses travers (De Baecque, 2005, p.1).

Alice est un personnage complexe, ambigu et torturé. Elle répond aux caractéristiques habituelles du héros burtonien puisqu'elle se détache des autres personnages et se place en outsider. Elle se démarque cependant par sa vivacité. Contrairement à Edward, Willy et Charlie qui à certains niveaux sont passifs devant leur situation, Alice provoque et affronte. Elle est à la limite entre deux mondes, mais surtout entre deux âges : l'adolescence qui correspond à la fin de l'enfance et l'âge adulte. Sa naïveté touche le spectateur qui observe l'évolution de la jeune fille dans deux mondes à la fois hostiles et dangereux. Chacun des univers l'accepte et la rejette en même temps, la place dans des situations compliquées, pour qu'elle finisse par réaliser qu'elle n'a sa place ni dans l'un, ni dans l'autre. Son désir d'avenir et d'indépendance à la fin du film prouve qu'elle ne souhaite pas s'ancrer dans le passé, mais dans le futur. Elle se constitue ainsi comme une héroïne et Tim Burton, à travers ce personnage, révèle la séparation entre le monde du rêve et la réalité. Celle-ci permet

également de renforcer l'idée du passage à l'âge adulte et la volonté de faire évoluer le personnage principal, qui obtient des responsabilités et un statut différent de son statut initial.

2.3 Présentation des concepts-clés

Pour comprendre et interpréter la multitude d'éléments narratifs et techniques présents dans les films de Tim Burton, il s'agit d'identifier plusieurs caractéristiques et figures récurrentes. Celles-ci permettent de cerner le monde que Tim Burton met en place. Il me faut dans un premier temps définir quelques concepts principaux, puis montrer comment ils s'appliquent aux films du corpus.

2.3.1 Imaginaire et réalité

L'imaginaire, dans son sens premier, concerne ce qui est issu du domaine de l'imagination. Il s'oppose à la réalité. La séparation entre le monde réel et celui de l'imaginaire permet de justifier la place des personnages principaux dans l'espace, dans le temps, et de la lier à ses caractéristiques propres. Au cinéma, l'imaginaire s'installe à travers des genres tels que le fantastique, le merveilleux, le fantasy ou la science-fiction.

Le monde traditionnel des contes et légendes [...] évite les extrêmes pour ne pas déconcerter le spectateur. Il prend lieu et place sur le plancher des vaches ou la géographie des continents. Il y injecte une dose d'onirisme suffisante pour ébranler sa constitution rationnelle, sans toutefois l'effacer entièrement (Vallet, 1991, p.131).

Les films du corpus sont marqués par des changements d'espace, de temps et chaque personnage vit des aventures, doit faire la part des choses entre sa propre réalité et les éléments de l'imaginaire qui interviennent. Les éléments de la réalité se confrontent à des éléments de l'imaginaire. Ainsi le personnage d'Edward, lui-même surnaturel puisqu'il n'est pas humain, évolue face à des personnes réelles, qui appartiennent au monde qu'il souhaite atteindre. Charlie, de son côté, vit dans une maison représentant la société londonienne, avant

de s'introduire dans l'usine de Willy Wonka qui présente des personnages et des objets qu'il n'a pas l'habitude de voir. Alice, quant à elle, se trouve face à des éléments réels lorsqu'elle se trouve dans le manoir Ascot, mais se laisse aller à son imagination, d'abord en mélangeant des éléments de la réalité et des éléments irréels, puis en se laissant envahir totalement par son imagination. La réalité et l'imaginaire représentent la séparation entre leur monde d'origine et le monde qu'ils cherchent à atteindre.

« Alice is another in the long line of Disney dreamers, daydreaming, as the film begins, of living another life in an alternative world constructed according to the dictates of her own imagination. Wonderland then becomes that dream, but is in fact more like a nightmare, as she careens from one dangerous situation to another before returning, like Dorothy Gale, to the safety of home. Thus, Alice in Wonderland is another in the long line of Disney films that seem to celebrate the individual imagination only ultimately to advise individuals to accept the status quo » (Keith Booker, 2010, p.23).

2.3.2 Fantastique et Merveilleux

Le fantastique et le merveilleux sont deux genres littéraires qui ont chacun leurs caractéristiques. Dans un univers merveilleux, ce qui touche au surnaturel est accepté et est censé passer inaperçu. Les personnages ne sont pas étonnés par la présence d'objets ou créatures qui sortent de l'ordinaire. Il n'y a aucun doute sur l'interprétation à donner puisque celle-ci est surnaturelle. La temporalité est généralement incertaine, les êtres surnaturels sont nombreux et les événements improbables ont une logique propre. Dans un univers fantastique, les éléments qui touchent au surnaturel ne sont au contraire pas admis comme tels et soit une explication rationnelle doit leur être donnée, soit il faut accepter le caractère surnaturel. On est davantage dans la logique, même si l'on envisage le surnaturel. Le fantastique est le genre de l'incertitude, du doute, de l'indécision. La limite entre le réel et l'irréel est floue et de nombreux faits restent inexplicables.

Le terme merveilleux est une expression qui fait partie du langage courant. Il a pour écho l'aspect imaginaire, le chimérique, l'extraordinaire, l'in vraisemblable, l'inexplicable et même l'impossible. Le dictionnaire Larousse le définit comme étant « ce qui s'éloigne du cours ordinaire des choses : ce qui paraît miraculeux, surnaturel ». Le dictionnaire

Robert, quant à lui, renvoie le merveilleux au « fantastique ». [...] Il est l'endroit où l'impossible devient réalité, où l'improbable se réalise, où tous les désirs se voient exaucés. C'est donc un lieu qui s'ouvre sur l'infini et dont les frontières sont plutôt troubles » (Tremblay, 2011, p.7).

Dans les films du corpus, ces deux genres se retrouvent dans les mondes créés par Tim Burton. En effet, fantastique et merveilleux s'opposent à la réalité du monde. Les univers présents dans les films viennent ainsi renforcer cette opposition, que ce soit l'usine de Willy Wonka qui s'oppose à la banlieue londonienne ou le Wonderland qui s'oppose au manoir de la famille Ascot. Les environnements stylisés qu'il crée ne sont pas basés sur des conventions réelles. Le réalisateur prend certains éléments de la réalité et les exagère jusqu'à des proportions insensées. On ne sait pas, avant la fin du film, si les histoires contées sont vraies ou non puisque pour les trois films du corpus, Tim Burton introduit des personnages surnaturels et des lieux atypiques.

Le réalisateur est souvent à la limite entre les deux genres. Dans *Charlie and the Chocolate Factory*, c'est le merveilleux qui domine et qui devient un moyen d'échapper à la réalité. Les personnages acceptent par exemple le monde de Willy Wonka, avec les Oompas-Loompas et les écureuils de l'usine. Le film *Alice in Wonderland*, quant à lui, se rapproche davantage du fantastique. Le personnage principal se trouve dans un univers réaliste, la société victorienne, avant de se retrouver dans un univers surnaturel qui la déstabilise, le Wonderland. *Edward Scissorhands* se rapproche davantage du merveilleux puisque personne n'est choqué par l'arrivée d'une créature qui n'a pas de mains. L'être surnaturel est plongé dans un monde ordinaire alors que ce sont d'habitude des personnes ordinaires qui se trouvent dans des situations extraordinaires.

2.3.3 Antihéros et outsider

Dans chacun des films de Tim Burton, les personnages principaux sont des êtres réels ou irréels, des êtres humains ou des monstres, qui ne trouvent pas leur place dans le monde dans

lequel ils se trouvent. Ces personnages peuvent être considérés comme des antihéros ou des outsiders.

L'antihéros s'oppose au héros conventionnel par ses caractéristiques. C'est un personnage sans qualités particulières, un être ordinaire qui vit dans un cadre ordinaire. Il peut porter des valeurs antisociales ou antihéroïques. Il peut potentiellement avoir les qualités héroïques, mais n'en fait pas usage, les utilise mal ou à mauvais escient. Il peut pour finir être un personnage ordinaire, sans qualités héroïques, qui suite à des événements se trouve plongé dans une situation extraordinaire. Contrairement au héros qui est souvent porteur de valeurs et a des qualités telles que la force, le courage, l'intelligence ou la sagesse, l'antihéros n'a aucune spécificité physique ou intellectuelle.

L'outsider est quant à lui une personne qui n'appartient à aucun groupe particulier, soit par choix, soit par exclusion. C'est le plus souvent une personne qui n'est pas acceptée, qui est détachée de la société. L'outsider peut être un être ordinaire comme une personne dotée de qualités particulières. Celles-ci ne lui permettent toutefois pas de s'intégrer.

Edward, Charlie, Willy et Alice sont ainsi à la fois des antihéros et des outsiders. Edward devient malgré lui un antihéros en devenant le centre d'intérêt des habitants de la banlieue pavillonnaire. Il a des talents inattendus, mais ne sait pas comment les exploiter sans l'aide du personnage de Peg au début du film. Charlie, par sa situation sociale et son jeune âge se place comme un outsider face aux autres enfants du film et comme un antihéros puisqu'il n'a pas de qualités particulières et n'aspire à aucun idéal. Il devient toutefois un héros malgré lui en devenant l'héritier de Willy Wonka. Ce personnage est également un outsider, car il a décidé de s'isoler du reste de la ville. Il se place comme un antihéros dans le sens où il permet à Charlie de réaliser son rêve. Alice est quant à elle un outsider face à la société victorienne et un antihéros doté de qualités. Elle les utilise mal dans un premier temps, avant de les maîtriser à la fin du film. Ces trois outsiders permettent de mettre en avant la vision du monde du réalisateur. Tim Burton montre qu'il peut être difficile de trouver sa place dans un monde « ordinaire » et qu'il faut parfois toucher un monde fantastique, qui sert d'évasion.

2.3.4 Isolement vs. Solitude

L'isolement est un état de la solitude. Ce statut définit une attitude, l'état d'une personne qui est éloignée des autres, que ce soit physiquement ou mentalement. Ce statut s'applique également à une personne ou un groupe de personnes qui se détache des autres membres de la société. La solitude correspond davantage à l'état de quelqu'un qui est seul momentanément ou habituellement, ou encore l'état de quelqu'un qui est psychologiquement seul. L'isolement peut être un choix, tandis que la solitude est une conséquence, et inversement. Par ailleurs, la solitude peut être physique ou mentale. Les symptômes ne sont donc pas nécessairement visibles. Pour finir, la solitude peut être ponctuelle ou durable et choisie ou subie. L'isolement, état de la solitude, peut être néfaste comme il peut être bénéfique, selon que c'est un choix ou non. L'écrivain Jean-François Chassay reprend cette définition de l'isolement et montre qu'elle s'applique à de nombreux récits littéraires.

Le Sujet se trouve depuis quelques années de plus en plus isolé, laissé à lui-même et obligé de se fondre dans la société presque malgré lui, incapable de se retrouver vraiment dans un monde où les points d'ancrage s'effacent peu à peu (Chassay, 1997, p.614).

Il arrive couramment, au cinéma, que l'on suive un personnage détaché, isolé, afin que s'établisse la complicité, la compréhension voire la compassion du spectateur. Tim Burton ne déroge pas à cette tendance et place souvent ses personnages dans des états émotionnels et physiques difficiles : physiquement, tel Edward, ou mentalement, telle Alice. Les personnages enfantins présents dans ses films renforcent encore davantage cette idée puisqu'ils évoluent dans un monde d'adultes, et sont d'ores et déjà isolés, par leur âge, d'une grande partie des autres personnages.

Qu'il soit choyé dans une famille, qu'il croise d'autres enfants, qu'il rencontre d'autres adultes, qu'il échange avec eux un pacte d'amitié ou se lie à leur destin, qu'il soit seul ou avec les autres, le cinéma reflète, rapporte ce partage, cet équilibre, ces deux versants de l'appréhension du monde chez l'enfant (Vallet, 1991, p.163).

Pour *Edward Scissorhands* par exemple, Tim Burton place un personnage, isolé de la société dans son château, face à une banlieue américaine fermée sur elle-même. En créant une sorte d'enfer sur terre, il oppose deux mondes, qui servent à mettre en valeur le personnage principal. L'idée est de montrer que même si durant une période, le personnage d'Edward est accepté pour sa différence et placé dans un monde aux couleurs pastel apparemment inoffensif, il est finalement rejeté par ce monde qui est encore plus dangereux que celui dans lequel il vivait. En l'absence de repères, l'isolement l'a contraint à adopter une apparence et un comportement qui contrastent avec ceux de la communauté qu'il investit. Seul Edward, même s'il vit seul, est réellement heureux. Le reste de la population ne vit que dans les apparences et l'attention qu'ils portent à ce nouveau personnage traduit leur envie de s'éloigner de leur quotidien.

De la même manière, le personnage de Willy Wonka choisit de s'isoler dans son usine. La solitude le pousse toutefois à chercher un héritier. Charlie et sa famille, quant à eux, sont isolés du reste de la ville, non par choix, mais par obligation. Alice, pour finir, se sent seule mentalement et s'isole temporairement dans le Wonderland, pour vaincre sa solitude.

2.3.5 Évolution et Transition

La transition et l'évolution correspondent au passage d'un état à un autre. L'évolution évoque toutefois davantage l'idée d'une progression, d'une succession de phases pour passer d'un état à un autre. L'évolution peut concerner aussi bien une situation sociale, un état physique ou mental, un statut. Le terme est généralement positif et sert à valoriser l'élément concerné.

[...] les sociétés traditionnelles, quelle qu'ait pu être leur diversité, se caractérisent toutes par la hantise du changement. Quand le souci collectif est d'assurer la difficile survie du groupe, le conformisme est de rigueur. Qui prétend alors changer la cité la trahit [...] Tout changement, même bénéfique, était d'abord perçu comme un risque (Roussel, 2001, p.32-33).

Au cinéma, l'évolution concerne souvent les personnages. Cette évolution se produit toutefois dans un contexte plus large, telle que la famille ou la société. La mise en scène, les décors, les changements de costumes, les jeux de lumière ou encore le point de vue servent à marquer les stades d'évolution d'un ou plusieurs personnages. Le personnage principal se plaçant comme le héros de l'histoire, il apparaît nécessaire de montrer comment il passe d'un stade initial à un stade final.

Tim Burton crée des personnages et les fait évoluer au sein de son film. Il leur permet de passer d'un âge à un autre comme Alice, de changer de statut au sein de la société comme pour Edward, d'accepter la mort comme le couple Maitland dans *Beetlejuice* ou encore de se réconcilier avec la famille comme pour Willy Wonka. Le film *Charlie and the Chocolate Factory* est construit de manière à favoriser l'évolution de ses deux personnages principaux.

Charlie et la Chocolaterie commence comme une pièce de théâtre, par la présentation des personnages avant le début du spectacle. Comme pour donner un avant-goût du programme, les « petits amis » sont présentés par leur nom et le trait qui conditionne leur comportement. Enfin, légèrement en retrait, Charlie entre en scène (Mervant, Coutelier et Legros, 1998, p.9).

Les personnages de Willy Wonka et Charlie Bucket sont mis en valeur dès le début du film, de la même manière qu'Edward et Alice. L'attention se porte sur eux, sur les relations qu'ils développent avec les autres personnages, mais surtout sur leur potentiel d'évolution. En effet, leur statut initial les freine. Ils sont tous dans une situation non idéale, et ils doivent l'accepter pour par la suite engager le processus de transition, d'évolution. Ils sont proches de la naïveté et doivent se débarrasser de leur passé, de leur traumatisme, pour gagner en maturité et atteindre l'âge des responsabilités.

En réalité, après la petite enfance il n'y a pas une enfance mais des enfances ou plutôt une évolution continue qui conduit l'enfant, par de multiples progrès, de l'âge « tendre » à l'âge de raison et de l'âge de raison à l'adolescence. Il faut donc que l'éducation, elle aussi, évolue d'une manière continue, qu'elle s'adapte constamment à l'âge précis de l'enfant (Roussel, 2001, p.271).

2.3.6 Enfance vs. Adolescence vs. Âge adulte

Chaque personne passe dans sa vie par plusieurs stades de développement distincts dont deux dominant : l'enfance et l'âge adulte. L'adolescence concerne la période de transition entre les deux. Ces stades font apparaître des enjeux divers. On pourrait ainsi assimiler l'enfance à l'âge de l'innocence et l'âge adulte à celui des responsabilités. Il n'y a cependant aucune généralité possible concernant ces enjeux. En effet, chaque personne se constitue selon une éducation, un entourage, des valeurs. L'être humain développe une identité propre et de nombreux éléments interviennent, ont des conséquences sur la vie de chacun.

L'enfance est une période de découverte, autant de sa famille que de son environnement. L'adolescence, période de transition, est davantage une période au cours de laquelle la personne découvre l'environnement social et affirme sa personnalité. L'âge adulte est la période au cours de laquelle la personne mûrit et, de manière générale, atteint une certaine stabilité dans son environnement social, familial, etc.

Le personnage enfantin est un prétexte pour exprimer une vision du monde propre à l'adulte. L'enfant est le symbole du devenir à la fois individuel et collectif, le symbole de la suite des générations (Plante, 2006, p.2).

Les trois films de mon corpus semblent répondre à cette règle. Ce sont au début du film des personnes incomplètes, immatures, naïves, qui n'ont pas encore vécu réellement. Il leur faut vivre de nouvelles expériences et rencontrer de nouvelles personnes pour que s'effectue cette évolution.

Selon Tim Burton, l'un des moments de transition le plus marquants pour l'enfant est celui de la désillusion², celui de la perte de l'enfance. Seul dans sa découverte du monde, l'enfant est victime des défauts des adultes, de leur lâcheté, de leur malhonnêteté, telle Alice qui est confrontée au mariage arrangé entre deux familles d'aristocrates. Il doit également faire face aux failles du système social tel Edward qui met en avant les maux de la société

² Dans *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, Tim Burton parle de son enfance à Burbank et du moment où il a réalisé qu'il n'avait pas sa place dans la banlieue américaine.

américaine. Il finit par perdre petit à petit sa fraîcheur et sa faculté de rêver. Il rejoint ainsi le monde des grands, tel Charlie qui hérite de l'usine de Willy Wonka.

2.3.7 Quête

Qu'est-ce qui définit une quête ? La quête est l'action de chercher. Elle peut concerner une ou plusieurs personnes et suppose que l'on cherche quelque chose ou quelqu'un. L'une des principales quêtes est la quête identitaire. L'identité étant ce qui définit une personne, la quête identitaire permet de donner des éléments de réponse à cette personne quant à sa propre vie et celle des personnes qui l'entourent.

Les personnages de fiction du cinéma, de la même manière que les personnages des récits littéraires, effectuent des quêtes, souvent identitaires, qui leur permettent de changer de statut, d'accéder à un état autre que celui du début du récit. Cette quête permet d'inscrire le personnage principal dans une temporalité et un espace qui se modifient en fonction des péripéties auxquelles il fait face. Maryse Poirier explique ce modèle de la quête identitaire.

Ces personnages souhaitent, à travers leur quête identitaire, maîtriser leur vie et choisir leur avenir [...] Ce déni d'une finalité habituelle leur permet d'être seules garantes de leur avenir, et le hors-temps dans lequelles se plongent semble le lieu idéal pour cette prise en charge. En effet, l'inscription dans une temporalité conduit inévitablement l'être humain à la mort, le liant ainsi à sa finalité. La plongée dans un hors-temps, plus que la promesse d'une forme d'éternité, lui ouvre l'espace nécessaire à sa constitution en tant que sujet libre et volontaire. Alors qu'être dans le temps serait la position du sujet constitué, prêt en quelque sorte à affronter la fin, être hors du temps serait celle du sujet qui cherche à se définir. Cette attitude face au temps s'avère emblématique des sujets des récits littéraires, qui mettent souvent en scène un je en quête d'une identité [...] (Poirier, 1998, p.521).

Dans les films de Tim Burton, les personnages des histoires sont souvent en quête d'eux-mêmes, d'un parcours, surtout du sens à donner à leur vie. Alice suit par exemple une quête lorsqu'elle se trouve dans le Wonderland. Alors qu'au début du film, c'est une jeune fille

rêveuse et indécise, elle devient à la fin une femme avec sa volonté propre qui assume son imagination délirante et découvre un sens à sa vie, hors des sentiers battus.

« Alice, like all the great heroes of literature past and present, must undertake a quest, which on the surface appears to be the quest for the Vorpall blade required to slay the Jabberwocky, but upon further inspection is a mission to reveal Alice's own identity » (Nelson Hochenedel, [S.d], p.1).

Le terme de quête peut ainsi être associé au terme d'évolution. En effet, la quête permet le changement de statut du personnage qui l'effectue, que ce soit la quête du père pour Willy Wonka, la quête identitaire pour Alice et Edward ou la quête vers une meilleure situation sociale pour Charlie. Le linguiste et sémioticien Algirdas Julien Greimas s'est intéressé à ce type de structure, qui se retrouve régulièrement dans les récits, autant littéraires que filmiques.

L'isotopie narrative est déterminée par une certaine perspective anthropocentrique qui fait que le récit est conçu comme une succession d'évènements dont les acteurs sont des êtres animés, agissants ou agis. À ce niveau, une première catégorisation *individuel vs collectif* permet de distinguer un héros asocial qui, se disjoignant de la communauté, apparaît comme un agent grâce à qui se produit le renversement de la situation, qui se pose, autrement dit, comme médiateur personnalisé entre la situation-avant et la situation-après (Greimas, 1981, p.36).

Grâce à la présence d'éléments qui l'entourent, le personnage principal du récit peut suivre cette quête. Il a besoin de rencontrer des personnages, de changer de lieux, de se trouver parfois dans différentes temporalités ou encore de vaincre des obstacles. Ces éléments lui permettent de changer sur le plan physique et/ou émotionnel. Les trois films de mon corpus utilisent ce modèle. Ils se déplacent, ne restent pas figés dans une situation et peuvent ainsi changer de caractéristiques au sein du film. La quête est essentielle, car elle permet de justifier comment Tim Burton construit ses personnages. Elle permet de mettre en avant sa vision du monde : il est nécessaire de sortir de son monde réel et atteindre un monde fantastique, pour atteindre une stabilité, gagner en maturité et évoluer. Cela peut s'effectuer par ce modèle de la quête.

CHAPITRE III :

LA MÉTHODE

Le langage cinématographique est relativement vaste et il apparaît indispensable de sélectionner les outils qui me permettront par la suite de consolider les analyses filmiques de chacun des films sélectionnés. Pour réaliser celles-ci, j'ai souhaité m'appuyer dans un premier temps sur l'ouvrage de Catherine Saouter qui traite de la sémiotique de l'image. Son essai *Le langage visuel* constitue la grammaire de base du langage des images. Tout comme les images fixes, le cinéma utilise les codes propres au langage visuel. Comme le dit l'auteur :

L'image est un signe complexe et le piège courant consiste à ne saisir d'elle que son résultat interprétatif [...]. [L]articulation du langage visuel par la dialectique des plans plastique et iconique [...] fait des images des signes interprétant le monde et ses discours. Construire un énoncé sémiotique est une interprétation, d'où l'importance de précisément saisir et analyser les composantes qui le constituent, à savoir, ici, celles du langage visuel (Saouter, 1998, p.92-93).

Au cours de mes visionnages, j'ai pu remarquer que les films de mon corpus ont une structure similaire. Les personnages principaux suivent une quête et leur parcours peut être associé à celui du héros de conte. Pour appliquer ce modèle à mes trois films, je me suis appuyé sur deux auteurs de référence. Le premier est Philippe Hamon et son texte *Statut sémiologique du personnage* dans l'ouvrage *Poétique du Récit*. En parlant du personnage et des questions qu'il peut soulever, il dit :

On peut prévoir qu'il faudra sans doute distinguer plusieurs domaines différents et plusieurs niveaux d'analyse de ce qu'il faudrait peut-être appeler, pour éviter de trop substantifier une hypothétique « unité », « l'effet-personnage du texte » (plutôt que : « le personnage ») (Hamon, 1974, p.118).

Il apparaît essentiel de déterminer quel est le personnage du film, quels sont ses rapports avec les autres personnages et les lieux, temporalités dans lesquels il voyage. Celui-ci est

porteur de valeurs et de sens. Il apparaît ou disparaît à des moments clés du récit et ses occurrences jouent sur son statut final. De plus, ses caractéristiques physiques et émotionnelles changent entre le début et la fin du film. À partir de ces éléments, son statut initial peut être différent de son statut final. Le personnage principal obtient une valeur sémiologique. Il est défini par les éléments du récit qui gravitent autour de lui et qui ont une influence sur son comportement, ses actions et son futur.

En tant que concept sémiologique, le personnage peut, en une première approche, se définir comme une sorte de morphème doublement articulé, morphème migratoire manifesté par un *signifiant discontinu* (un certain nombre de marques) renvoyant à un *signifié discontinu* (le « sens » ou la « valeur » du personnage) : il sera donc défini par un *faisceau de relations* de ressemblances, d'opposition, de hiérarchie et d'ordonnement (sa distribution) qu'il contracte, sur le plan du signifiant et du signifié, successivement ou/et simultanément, avec les autres personnages et éléments de l'œuvre, cela en contexte proche (les autres personnages du même roman, de la même œuvre) ou en contexte lointain (*in absentia* : les autres personnages du même genre) (Hamon, 1974, p.125).

Vladimir Propp, dans son ouvrage *Morphologie du conte* parle de la constitution d'un récit et de la place des personnages, qui sont introduits à des moments-clés, selon leur importance dans le déroulement de l'histoire. Son texte permet de comprendre comment l'analyser selon plusieurs catégories d'éléments récurrents ou non. Il reprend l'idée d'une quête, du départ d'une situation initiale vers une situation finale.

[...] tous les personnages peuvent être introduits par la situation initiale. Cette force n'est spécifique [...] que pour les héros, les mandateurs et les princesses. On peut observer deux formes fondamentales de la situation initiale : celle qui comprend *le quêteur* et sa famille [...], et celle qui présente la *victime* de l'agresseur et sa famille [...]. Certains contes réunissent les deux situations. Si l'histoire commence par un manque, nous devons y trouver la situation qui comprend le quêteur (parfois le mandateur). Ces deux situations peuvent également se confondre. Mais comme la situation initiale ne peut s'établir que parmi les membres d'une même famille, le quêteur et le personnage recherché [...], sont un frère et une sœur, des fils et une mère, etc. [...] La naissance du héros s'accompagne en général d'une prophétie sur son destin. Avant même que l'histoire ne se noue, les attributs du héros sont révélés. [...] Notons encore que la situation initiale donne souvent l'image d'un bonheur particulier, quelquefois souligné : il arrive que l'image soit très pittoresque et colorée. Elle sert de fond contrastant au malheur qui va suivre (Propp, 1970, p.103-104).

Ce modèle peut s'appliquer à l'analyse d'un film. Comme le conte, le film se décompose en séquences. Celles-ci permettent de déterminer le statut du personnage à différents stades et d'observer son évolution ou non. Pour Vladimir Propp, il faut découper le récit, découper le texte pour mettre en avant les éléments essentiels de celui-ci. Il s'agit alors d'aborder le même découpage pour les films de mon corpus afin de montrer si le(s) personnage(s) principal (aux) change (nt) de statut ou non.

Chaque nouveau méfait ou préjudice, chaque nouveau manque, donne lieu à une nouvelle séquence. Un conte peut comprendre plusieurs séquences, et lorsqu'on analyse un texte, il faut d'abord déterminer de combien de séquences il se compose. Une séquence peut en suivre immédiatement une autre, mais elles peuvent aussi s'entrelacer, le développement commencé s'arrêtant pour laisser une autre séquence s'intercaler (Propp, 1970, p.112-113).

Pour procéder à chacune des analyses, j'ai tout d'abord visionné plusieurs fois chacun des films du corpus. J'ai par la suite établi une méthode pour procéder à ces analyses. Celle-ci est propre aux trois films du corpus et aux quatre personnages sélectionnés. Elle permet de montrer les éléments qui participent ou non à leur changement de statut et s'il est possible de relever la vision du monde de Tim Burton. Elle se décompose en plusieurs documents de travail qui ont pour but de décrire avec une précision croissante les films à l'étude, selon différents aspects.

3.1 Fiche de personnages (voir appendice A)

La fiche de personnages distingue le(s) personnage(s) principal (aux) des personnages secondaires. Chaque personnage fait l'objet d'une fiche contenant les informations suivantes : nom, âge, lien avec les autres personnages (dont liens familiaux), classe sociale, caractéristiques physiques, lieu de résidence, profession/occupation, qualités, défauts, intérêts, autres informations pertinentes. Ce travail de description des personnages me permet de déterminer dans un premier temps le réseau social de chaque personnage principal, de comprendre les ressources qu'il possède, l'environnement dans lequel il vit, ses perspectives

d'évolution et ses limites. Dans un second temps, cela me permet de montrer l'importance des personnages secondaires. Ceux-ci sont liés au personnage principal et à son changement de statut au sein du film, car ils gravitent autour de lui.

Unité composée (et composite) le personnage sera aussi une unité composante. Il sera principalement défini par rapport à un lexique de personnages-types plus généraux, que l'on nommera *actants*, et qui constituera ce niveau plus « profond » de l'analyse. L'actant [...] est une *classe d'acteurs, de personnages, définie par un groupe permanent de fonctions et de qualifications original et par sa distribution le long d'un récit* (Hamon, 1974, p.137).

Dans son ouvrage *Poétique de la prose*, Todorov confirme les propos de Philippe Hamon. Il reprend le terme de *faisceau* et parle des relations entre les personnages. Ceux-ci s'opposent, s'aident, s'affrontent ou ne se rencontrent pas. Les liens qui s'établissent permettent, toujours, de justifier l'issue du personnage principal. Celui-ci ne peut pas changer de statut seul. Il doit rencontrer d'autres personnages, qui auront une influence plus ou moins marquée sur lui. Cette règle s'applique à tous les personnages d'un récit, que ce soit un roman ou un film.

Les nombreuses indications des auteurs, ou même un regard superficiel sur n'importe quel récit, montrent que tel personnage s'oppose à tel autre. Cependant une opposition immédiate des personnages simplifierait ces rapports sans rapprocher notre but. Il vaudrait mieux décomposer chaque image en traits distinctifs, et mettre ceux-ci en rapport d'opposition ou d'identité avec les traits distinctifs des autres personnages du même récit. On obtiendrait ainsi un nombre réduit d'axes d'oppositions dont les diverses combinaisons regrouperaient ces traits en faisceaux représentatifs des personnages (Todorov, 1971, p.15).

3.2 Fiche de lieux (voir appendice B)

La fiche de lieux sert à identifier les différents espaces où se déroulent les actions et permet de justifier un certain nombre d'éléments narratifs. Elle contient plusieurs informations : personnages présents, caractéristiques, lien avec les autres lieux, autres

informations pertinentes. Les films du corpus mettent en scène de nombreux personnages qui évoluent dans des lieux divers. Certains se rencontrent tandis que d'autres ne se croisent jamais.

L'espace symbolique désigne l'espace comme milieu approprié par une collectivité dans ses dimensions sociales, culturelles ou même anthropologiques. L'espace symbolique concerne tout ce qui renseigne sur les oppositions intérieur/extérieur, lieux collectifs/lieux privés, espaces de circulation/espace de résidence, etc. Il concerne la symbolique en termes de territorialité, d'opposition nature/culture (Saouter, 1998, p.164).

Chacun des films a une structure de base similaire. Les personnages évoluent entre deux mondes. Le premier peut être qualifié de monde ordinaire tandis le second est associé au monde fantastique. La définition de ces deux mondes permet de mettre en avant les déplacements des personnages principaux au sein de ceux-ci et de justifier leur situation finale. La fiche de lieux permet de les relever et de les opposer.

3.3 Axes temporels : texte narratif vs. Diégèse (voir appendice C, D et E)

Ce travail consiste à diviser le film en différentes séquences temporelles, de manière à comprendre, dans un premier temps, la temporalité générale du film et dans un second temps, à séparer le temps de la représentation du temps représenté. Je souhaite tout d'abord décrire chronologiquement les scènes du film en indiquant, pour chacune, les personnages impliqués, le temps, le lieu ainsi que les actions qui s'y déroulent. Je dois décrire par la suite l'axe temporel de la diégèse. L'ensemble des sections temporelles déjà décrites se retrouve sur cet axe, dans un ordre plus ou moins semblable, en fonction du fil narratif et des différentes interventions dans le déroulement du film.

Distingué ici pour assurer la clarté de l'exposé, l'ensemble de ces strates spatiotemporelles met en évidence la complexité du rapport au monde entretenu par une image. L'image peut fort bien élaborer un strict registre formel et exclure le registre référentiel. Elle devient alors essentiellement un acte d'énonciation qui renvoie, d'abord et avant tout, à celui qui l'a produite. Pure fonction d'expression, l'image résiste alors à la

communication qui, elle, engage un destinataire et *quelque chose dont il est question*, distinct des protagonistes de cette communication (Saouter, 1998, p.168).

La détermination de strates spatiotemporelles me permet d'évaluer le décalage entre le texte narratif et la diégèse, entre le temps de la représentation et le temps représenté, de déterminer les ellipses du récit, l'importance accordée aux diverses situations dans les différents lieux. Ce travail est essentiel pour saisir l'ensemble des éléments présents dans le film, et pour justifier le changement ou non de statut du personnage principal entre le début et la fin du film.

3.4 Graphique d'analyse de film : les caractéristiques du personnage, les actions principales du film et les occurrences du (des) personnage(s) principal (aux) (voir appendice F)

Pour chacun des films du corpus, il m'a semblé nécessaire de faire un graphique, mettant en valeur trois points : les caractéristiques du personnage principal à certains stades du film, le déplacement du personnage principal entre les deux côtés de la frontière par rapport aux actions principales et ses occurrences du début à la fin du film. Ce graphique correspond au temps représenté, c'est-à-dire le temps du film.

Pour réaliser ce graphique, je me suis appuyé sur les différentes catégories que propose Philippe Hamon dans l'ouvrage *Poétique du récit* (Hamon, 1974, p.154-156). Il relève plusieurs éléments, qui peuvent être rattachés aux personnages principaux des films du corpus. Le premier est une *qualification différentielle*. Le personnage a un certain nombre de caractéristiques que ne possèdent pas, ou que possèdent à un degré moindre, les autres personnages de l'œuvre. Le second est une *distribution différentielle*. Il s'agit là de relever les occurrences du personnage principal et de les lier aux actions principales du film. Le troisième est *l'autonomie différentielle*. Le personnage principal est plus autonome que les autres personnages du film. Il apparaît davantage à l'écran et a la faculté de se déplacer dans l'espace. Il n'est pas lié à un seul lieu. Le dernier élément est la *fonctionnalité différentielle*. Le personnage principal de l'œuvre a des fonctions que les autres personnages n'ont pas. Il s'agit souvent d'un personnage médiateur, qui résout les contradictions. C'est un personnage

actif et non passif devant les événements. Il est lié à un opposant et le vainc. Il est réel et glorifié. Il reçoit des informations, domine les autres personnages par ses connaissances.

À partir de ces catégories, j'ai réalisé trois « lignes de vie » du film. La première et la plus importante est celle des actions principales du film. Cette ligne correspond à la frontière entre les deux mondes dans lesquels se déplace (nt) le(s) personnage(s) principal (aux). L'un d'eux est son monde d'origine tandis que le second est celui qu'il cherche à atteindre. Les actions principales sont alors placées en fonction du lieu où elles se déroulent. À cette ligne s'ajoute une courbe d'évolution personnage. Celle-ci démarre à un temps T_0 et se termine à un temps T_n qui correspond à la fin du film. Elle sert à montrer que le personnage principal se déplace d'un monde à l'autre. Il part d'un statut initial pour arriver à un statut final. La courbe permet également de visualiser dans quel monde il se situe au début et à la fin du film.

La seconde correspond à l'occurrence du (des) personnage(s) principal (aux) au cours du film. Ses présences et ses absences sont mises en relation avec la ligne précédente. Elles permettent de mettre en avant les séquences où il ne participe pas aux actions principales du récit. À partir de ces données, je peux relever où se trouve le personnage à la fin du film, et déterminer si ses occurrences sont liées à sa situation finale.

La troisième et dernière ligne correspond aux caractéristiques du (des) personnage(s) principal (aux). Elle permet de définir le personnage d'un point de vue physique et émotionnel. Mise en relation avec les deux précédentes, elle montre que le personnage change à des périodes précises. Ces changements sont liés à ses occurrences, aux actions principales et aux lieux dans lequel il se situe. Cette ligne permet au final de voir si les caractéristiques du personnage ont changé entre son statut initial et son statut final.

3.5 Grille d'analyse filmique – plan formel (voir appendice G)

Les étapes précédentes permettent d'identifier les éléments significatifs de la représentation du personnage principal dans chacun des films du corpus. Il s'agit alors de sélectionner plusieurs séquences représentatives de l'enjeu du film en regard de la

problématique. Ces séquences servent d'échantillon. Les différents éléments mis en avant auparavant me permettront de justifier ces analyses de séquences.

La grille d'analyse a pour but de relever les divers éléments constituant de chacune des séquences choisies. Elles doivent être décrites en utilisant les codes d'expression du langage visuel et du langage cinématographique. Pour chacun des plans de la séquence, il est nécessaire de noter différents éléments, chacun nécessaire à la construction narrative : la taille du plan, la contextualisation ou la décontextualisation de l'espace, la présence ou l'absence des marques de temporalité, la présence ou non du (des) personnage(s) principal (aux) dans le plan, les autres personnages présents dans le plan, les rapports de proxémie (celui entre les personnages ; celui entre le spectateur et les personnages), les actions, les dialogues et enfin les autres informations pertinentes. Cette première grille a pour but de situer la séquence au sein du film, de décrire les éléments qui la composent et de décrire le statut du (des) personnage(s) principal (aux) à un moment défini du film.

3.6 Grilles d'analyse filmique : le modèle de la quête (voir appendice H)

Après avoir déterminé quels sont les personnages principaux, les lieux et les étapes temporelles du film, il s'agit de regrouper ces éléments dans une seconde grille afin de les mettre en relation avec le modèle de la quête. Celle-ci a pour but de relever les éléments de chacun des films du corpus et de vérifier si le personnage principal change de statut ou non entre le début et la fin du film. Cette grille est appliquée à la filmographie de Tim Burton et permet de vérifier si la structure des films est la même que celle des films du corpus.

Pour chacun des films, il s'agit dans un premier temps de déterminer quel(s) est (sont) le(s) personnage(s) principal (aux) de chaque film. Par la suite, il est nécessaire de définir les deux mondes. L'un correspond au monde d'origine du personnage tandis que le second est celui qu'il cherche à atteindre. À partir de ces éléments, il faut déterminer quel(s) est (sont) son (ses) allié(s), puis si des ellipses temporelles sont utilisées et permettent le changement de statut du personnage. Il faut par la suite annoncer dans quel monde se trouve le personnage à

la fin du film, dans sa situation finale. Pour finir, je déterminerai si le dénouement correspond à une fin heureuse ou non.

Ces documents de travail ont été produits pour réaliser les analyses des trois films du corpus. Pour chacun d'entre eux, deux séquences représentatives ont été choisies. La première présente le statut initial du personnage principal, tandis que la seconde présente le statut final de ce même personnage. Il ne s'agit pas seulement de relever les codes et systèmes signifiants à l'œuvre dans les films, mais également de proposer une interprétation de leur contenu, à la lumière des données recueillies dans les différentes analyses de séquence. L'analyse filmique m'a permis d'examiner le plan formel des films. L'interprétation du plan référentiel s'appuie pour sa part sur différents travaux relatifs à Tim Burton et à la représentation du personnage principal, tel que nous l'avons présenté dans le premier chapitre. Par la double approche choisie, je suis en mesure de dégager les principales tendances de la représentation du personnage principal dans les films du corpus, de faire des échos entre eux, de montrer leur évolution du début à la fin du film, de montrer les éléments qui participent ou non à cette évolution et dans une optique plus large, de montrer les enjeux qui apparaissent autour de celle-ci.

CHAPITRE IV :

ANALYSES FILMIQUES

Les trois films du corpus ayant une structure similaire, j'ai souhaité relever plusieurs éléments pour montrer comment le personnage principal se déplace d'un monde à l'autre, mais ne change pas nécessairement de statut à la fin du film. Dans un premier temps, il semble nécessaire de définir les deux mondes grâce à la construction d'une frontière. Si le personnage peut accéder à ces deux mondes, il ne peut pas être dans les deux en même temps. Il y a donc une antinomie puisque les deux univers sont le plus souvent inconciliables. Les mondes qu'il souhaite atteindre deviennent des idéaux, mais des idéaux provisoires. Il apparaît dès lors important de montrer quelles sont leurs limites et d'expliquer comment les personnages principaux évoluent à l'intérieur ou en parallèle de ces lieux, réels et imaginaires. Dans un second temps, je souhaite mettre en avant les jeux de lumières et de couleurs dans chacun des mondes. Le monde du personnage et celui qu'il souhaite atteindre ont en effet des esthétiques différentes, grâce à la mise en place d'une lumière et de couleurs particulières. Il apparaît alors pertinent de relever ces éléments afin d'insister encore davantage sur la frontière entre les deux mondes, mais aussi de montrer comment Tim Burton prépare l'issue du personnage. Dans un troisième temps, je souhaite m'attarder sur l'utilisation de flashbacks. Cette figure est un élément fondamental pour comprendre la dynamique du récit. Les flashbacks se produisent à des séquences clés pour chacun des films et il semble judicieux de montrer qu'ils permettent au personnage principal d'évoluer vers le monde qu'il souhaite atteindre, ou au contraire, le font retourner dans son monde. Dans un quatrième temps, je souhaite expliquer la construction d'une relation avec un allié. Cet allié est différent pour chacun des films et il s'agit de le définir afin de montrer pourquoi il permet ou non au personnage principal, grâce à ses différentes occurrences, d'arriver au monde qu'il souhaite atteindre ou de retourner dans son monde. Dans un cinquième temps, je reprends les séquences emblématiques du film afin de justifier ma dernière partie, c'est-à-dire l'issue pour

le personnage principal. Cette issue est liée à tous les éléments mentionnés auparavant et à la construction avec les autres personnages du film.

Dans son ouvrage *Morphologie du conte*, Vladimir Propp met en avant l'enjeu autour de la situation initiale du personnage : « Notons encore que la situation initiale donne souvent l'image d'un bonheur particulier, quelquefois souligné ; il arrive que cette image soit très pittoresque et colorée. Elle sert de fond contrastant au malheur qui va suivre » (Propp, 1970, p.104). Le début du film installe donc les bases du personnage principal et annonce ses aventures. En relevant les actions principales, l'occurrence des personnages principaux et leurs caractéristiques physiques et mentales à différents stades du film, je pourrai ainsi justifier si ce modèle est propre à la filmographie de Tim Burton. Je serai également capable de vérifier si cela donne une certaine vision du monde pour le réalisateur.

4.1 *Edward Scissorhands*

Réalisé en 1990, le film mélange le style gothique et la féerie. Sur le plan narratif, le réalisateur installe deux mondes à l'opposé l'un de l'autre : celui de son personnage principal Edward, dans son château, et celui de la banlieue pavillonnaire en contrebas de celui-ci. Le personnage d'Edward se déplace entre les deux, expérimente des flashbacks et rencontre divers personnages. Tous ces éléments jouent sur son caractère, sa personnalité et mènent à son statut final. Le film permet à Tim Burton de donner sa vision de la banlieue américaine, du monde « réel » et de s'adresser à un public qui, comme lui, n'appartient pas à ce monde.

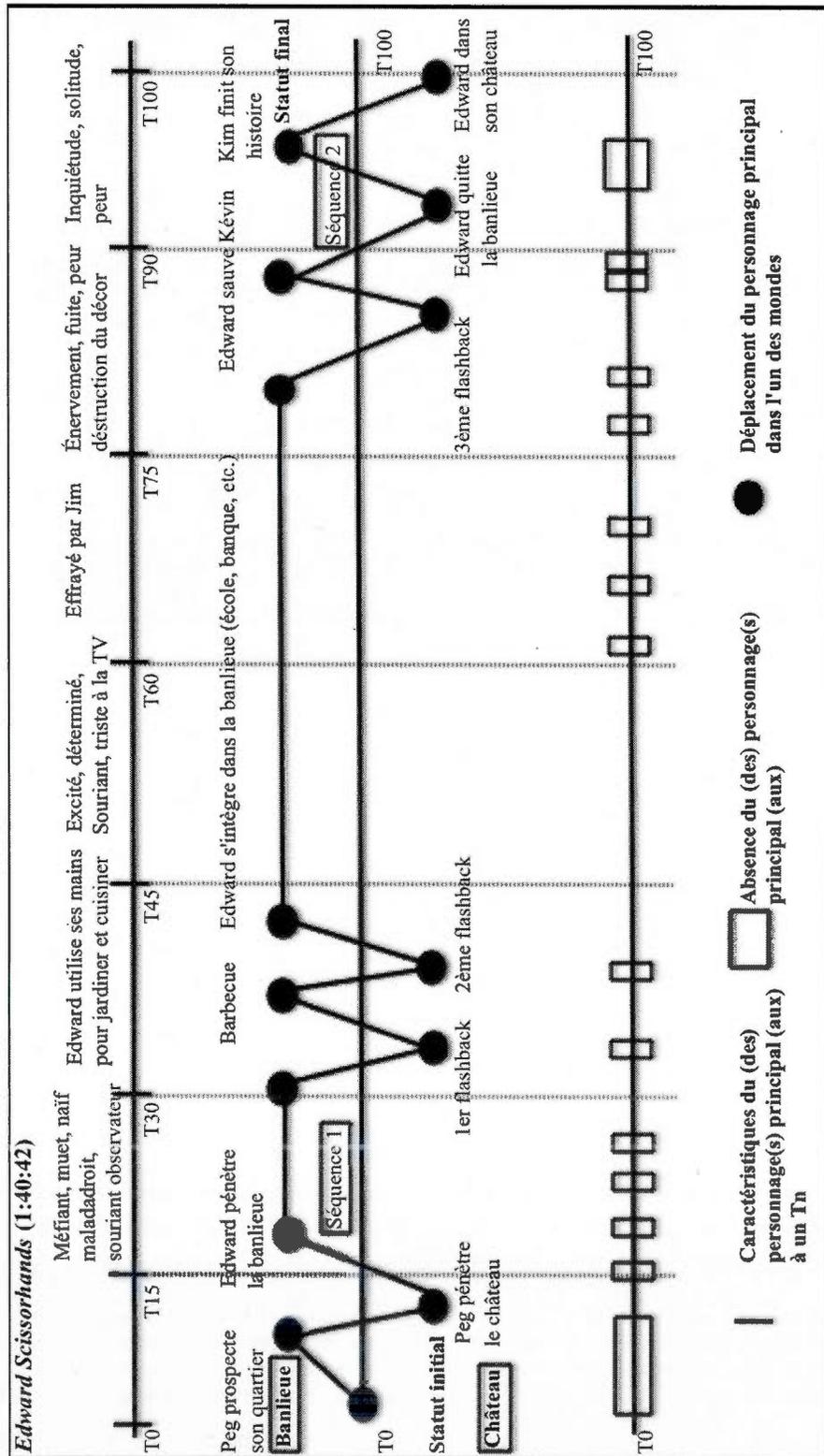


Figure 4.1: Graphique « lignes de vie » du film *Edward Scissorhands*

4.1.1 La construction d'une frontière

Le film *Edward Scissorhands* présente deux mondes, opposés en tous points. Le château d'Edward a une dimension fantastique, tandis que la banlieue représente le monde ordinaire. Les deux mondes ne se mélangent presque jamais. Seul Edward se déplace de l'un à l'autre.

Au début du film, Edward se trouve dans son château. Il observe la banlieue pavillonnaire, mais reste fixe derrière une barrière qui est la fenêtre. Un premier changement intervient puisque l'on abandonne pendant une période le personnage d'Edward, pour se concentrer sur le monde ordinaire de la banlieue. Celui-ci est peuplé de personnages divers, qui ne sont pas présentés, à l'exception du personnage de Peg Boggs. Cette vendeuse de cosmétiques est la première à se déplacer dans l'autre monde. La limite entre les deux mondes est représentée par le portail en fer au bas du château d'Edward, au bout d'une allée de la banlieue. Il faut donc passer cette frontière pour pénétrer le monde d'Edward.

Une fois que Peg a pénétré le monde d'Edward, c'est au tour d'Edward de passer la frontière et d'entrer dans le monde de la banlieue. Ce déplacement se fait dans la voiture de Peg. Edward ne connaît rien du monde qu'il souhaite atteindre. Il est naïf, rêveur, sans émotions et seul. En passant d'un monde à l'autre, il s'ouvre à de nouvelles opportunités, tant intellectuelles qu'émotionnelles. Il reste dans le monde ordinaire pendant une longue période et s'adapte progressivement au nouveau monde. Il dîne avec la famille Bogs, se fait maquiller, se fait prêter des habits. Même s'il semble perdu, méfiant, effrayé ou naïf, il souhaite s'intégrer. Il se laisse aller à ses émotions et sourit de plus en plus. La frontière réapparaît toutefois lors des différents flashbacks. Ces ellipses narratives permettent de reconstituer le passé du personnage, mais surtout de montrer qu'il n'est pas intégré entièrement au monde qu'il souhaite atteindre.

Si le personnage d'Edward est présent pendant la plus grande partie du film, il est absent de certaines scènes, ce qui révèle pourquoi il ne peut pas s'intégrer totalement. En effet, les scènes où Edward n'apparaît pas se déroulent, à l'exception du premier flashback, dans le monde qu'il souhaite atteindre, c'est-à-dire la banlieue pavillonnaire. Après son arrivée dans

la banlieue pavillonnaire, les voisines se téléphonent et discutent de son arrivée. Plus tard, Peg écoute ses messages puis les voisines viennent sonner à sa porte. Ces scènes constituent des points de séparation entre les deux mondes puisque le personnage d'Edward est mis de côté, au profit de ceux des voisines et de Peg. En insistant sur la superficialité des conversations des personnages qui parlent de l'arrivée d'Edward, Tim Burton montre que le monde ordinaire ne permet pas l'intégration d'Edward.

Après le premier flashback, Edward se retrouve de nouveau dans le monde qu'il souhaite atteindre. Il participe à un barbecue en son honneur, organisé par la famille Boggs. Il est au centre de l'attention, mais est seul mentalement. Son mal-être est marqué par le second flashback qui intervient lorsqu'Edward se retrouve seul dans son lit. Par la suite, Edward disparaît provisoirement pour qu'apparaissent les personnages de Jim et Kim. Cette séparation révèle l'importance du personnage de Jim, qui appartient au monde ordinaire, et qui par sa présence, empêche Edward de s'intégrer totalement. Suite à cette scène, la frontière entre les deux mondes disparaît totalement, mais provisoirement. Edward rencontre Kim, fait une démonstration à l'école de Kévin avec ses mains, coiffe les chiens du voisinage puis les voisines, participe à une émission de télévision, découvre le salon de coiffure avec Joyce, puis tente d'ouvrir un compte à la banque. Les limites d'intégration du personnage sont poussées à l'extrême puisqu'il sympathise avec les personnages, trouve un travail et essaie d'ouvrir un compte bancaire. Cependant, la frontière réapparaît lorsque Jim et Kim discutent du cambriolage de la maison de Jim. Edward n'est pas présent dans cette scène, ce qui montre qu'il y a toujours une limite entre lui et les autres personnages.

Suite au cambriolage, Edward est arrêté par la police. La frontière réapparaît lorsque les voisines s'appellent pour parler du danger qu'il représente. Encore une fois, l'absence d'Edward à l'écran révèle la limite de son intégration dans la banlieue. Par la suite, il tente de se faire plus discret et la frontière apparaît de nouveau lors de l'installation des décorations de Noël. Tandis que le père Boggs est sur le toit et Peg est avec Kim dans le salon, Edward se retrouve seul à sculpter de la glace dans le jardin. La frontière augmente lorsqu'Edward blesse Kim sans le vouloir. Peg soigne Kim dans la maison pendant que Jim chasse Edward.

L'utilisation d'un troisième flashback marque la frontière entre les deux mondes et est suivie d'une dernière tentative d'intégration dans la banlieue. Après avoir enlacé Kim, Edward voit Kevin dehors et le sauve d'un accident de voiture. Cette dernière tentative d'intégration est toutefois rendue impossible par deux scènes. La première est celle qui précède l'accident, où l'on voit Jim dans sa fourgonnette, qui souhaite se venger d'Edward. La seconde est celle qui suit l'accident. Edward blesse Kevin sans le vouloir et est chassé par le voisinage. Il disparaît alors du monde de la banlieue, repasse le portail et se réfugie dans son monde.

Le film se termine dans le monde d'Edward. La frontière est marquée de nouveau par le déplacement du personnage de Jim du monde ordinaire au monde fantastique d'Edward. La présence de Jim n'est toutefois pas possible et Edward doit se débarrasser de lui pour pouvoir vivre heureux dans son monde. De la même manière qu'Edward a été chassé du monde ordinaire, il chasse le monde ordinaire de son propre monde.

Suite à cet événement, la boucle est close grâce à un flashforward. Kim termine l'histoire d'Edward. Une dernière séquence d'épilogue montre Edward, seul dans son château, loin de la banlieue pavillonnaire, qui sculpte des arbres et des blocs de glace. Cette séquence est intemporelle puisqu'il est impossible de savoir si la scène a lieu dans le passé, dans la mémoire de Kim, dans son imaginaire, ou dans la réalité puisque Edward ne vieillit pas. La frontière est toujours présente puisque Edward est dans son monde fantastique, séparé du monde ordinaire. La banlieue pavillonnaire américaine sert d'échappatoire au quotidien d'Edward, mais l'alliance des deux mondes est impossible.

4.1.2 Les jeux de couleurs et de lumière

Pour marquer la séparation entre les deux mondes, le réalisateur utilise une opposition de couleurs et de lumières durant tout le film. Ces éléments esthétiques et techniques servent à montrer les limites de l'intégration d'Edward. Dès l'ouverture du film, la société réelle s'oppose au château d'Edward par les couleurs et la lumière. Le château apparaît en premier,

sombre et obscur. Il est associé au début du film à la nuit. La banlieue apparaît de son côté le jour. Les couleurs vives frappent et marquent l'opposition.

Le premier mélange de couleurs se produit lorsque Peg pénètre pour la première fois le monde d'Edward. Plus elle s'en approche, plus les couleurs disparaissent. Ses habits roses s'opposent au costume noir d'Edward. L'opposition entre les couleurs sombres et les couleurs vives montre que Peg intègre le monde d'Edward et sert à préparer les scènes suivantes. En effet, le déplacement d'Edward dans le monde ordinaire est marqué par son costume noir qui s'oppose à la banlieue colorée.

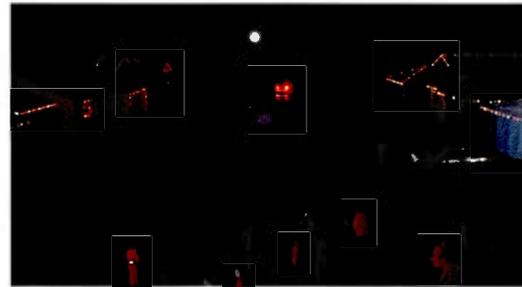
Deux scènes viennent confirmer cette tentative d'intégration. La première est celle où Edward tente de s'habiller dans la chambre de Kim. Peg tente de couvrir son costume noir et lui apporte une chemise blanche. Edward n'y arrive pas et a besoin d'elle. La seconde est celle où Peg tente de le maquiller. Elle lui applique différentes crèmes et son visage devient rose pâle. Pour se fondre dans le monde ordinaire, Edward doit abandonner son costume sombre et ses traits obscurs. Toutefois, les habits comme le maquillage ne lui vont pas et Edward apparaît plus effrayant. Contrairement au château qui est dans l'obscurité et sans meubles, la maison de Peg est colorée et meublée. Le personnage peut ainsi avoir davantage d'interaction avec son environnement.

Plus Edward est à l'aise dans la banlieue, plus l'obscurité disparaît et les couleurs dominent. Lors du barbecue, Edward porte la chemise blanche et se fond dans le voisinage. Seule sa coiffure noire le différencie des cheveux éclatants de la plupart des autres personnages. Il porte de plus en plus naturellement ses habits.

Deux événements viennent par la suite marquer l'impossible intégration d'Edward. Dans un premier temps, à la suite du cambriolage, Jim et Kim se disputent. Edward s'énerve pour la première fois et abîme avec ses lames les rideaux du salon, puis le papier peint de la salle de bain. À ce stade, il porte toujours la chemise blanche du monde ordinaire et s'attaque au décor coloré de la maison de Peg. Dans un second temps, après avoir blessé involontairement Kim, il est chassé par Jim. Son énervement et sa tristesse sont tels qu'il déchire ses vêtements et retrouve son costume noir, détruit sur son passage ses sculptures végétales. Alors que ces sculptures imposantes sont éclatantes le jour, elles apparaissent, comme Edward, plus

sombres la nuit. En les détruisant et en s'attaquant au décor autour de lui, le personnage retrouve des habits sombres. Ces deux évènements prouvent qu'Edward n'est lui-même qu'en portant son costume noir.

Une dernière scène conclut la séparation entre les deux mondes. Contrairement à la scène d'introduction dans la banlieue qui a lieu de jour et est pleine de couleurs, la scène de séparation entre les deux mondes a lieu de nuit. L'obscurité augmente au fur et à mesure qu'Edward se dirige vers son château et les couleurs ont presque toutes disparu. Alors qu'au début du film, la couleur s'intègre délicatement dans le monde d'Edward avec Peg, la couleur s'impose dans le monde d'Edward lorsque Jim et le voisinage dépassent la frontière. Pour vivre heureux, Edward doit repousser les couleurs, la banlieue, qui tente de s'imposer à lui.



Figures 4.2 et 4.3: Plan large sur Edward intégré dans le voisinage et plan large sur Edward rejeté par le voisinage

Grâce à ces jeux de lumière et de couleurs, Tim Burton prépare l'issue du personnage. Il annonce dès l'ouverture du film un choc entre des couleurs sombres et des couleurs vives, tente de les mélanger puis de faire disparaître les couleurs sombres, pour finalement les séparer encore davantage. À la fin du film, le château n'est plus dominé par l'obscurité, mais par la couleur des sculptures végétales et de glace, ainsi que les fleurs multicolores. Edward n'est plus recroquevillé dans l'obscurité, mais se crée sa propre lumière.

4.1.3 L'importance des ellipses temporelles

Pour renforcer la construction de la frontière entre les deux mondes, le réalisateur utilise quatre séquences de flashback et un flashforward. Ces séquences permettent de comprendre la dynamique du récit et le décalage entre Edward et les autres personnages. Les flashbacks proviennent en effet de son monde, et l'éloignent du monde qu'il veut atteindre.

Il semble important de noter que le film *Edward Scissorhands* est construit tel un récit dans le récit. Le réalisateur encastre son récit, celui d'Edward, au sein d'une histoire racontée par une vieille dame, qui, on le découvre à la fin du film, n'est autre que Kim, la fille dont Edward tombe amoureux. Les personnages et les événements n'appartiennent donc pas à la même continuité diégétique. Après avoir introduit l'histoire d'Edward par Kim, un premier flashback apparaît et la voix off introduit le personnage d'Edward, avant de disparaître totalement. Elle ne réapparaît qu'à la fin, pour l'épilogue. Ce premier flashback permet de marquer une première séparation entre le monde de Kim et celui d'Edward. En choisissant de placer dès le début les personnages dans leurs mondes respectifs, Tim Burton prouve déjà que leur bonheur est impossible.

Les trois flashbacks qui suivent servent à reconstituer son passé et à le rendre plus humain. Ils sont introduits par des fondus enchaînés et apparaissent suite à un gros plan sur Edward. Chacun de ces flashbacks prouve toutefois que l'intégration d'Edward n'est pas entièrement possible au sein du monde ordinaire de la banlieue.



Figures 4.4 et 4.5: Gros plan sur Edward avant le premier flashback, et plan large sur Edward et son inventeur lors du second flashback

Le premier flashback intervient au début du film, au moment où Edward s'intègre petit à petit à la famille. Il aide Peg dans la cuisine et la scène montre l'intimité qui se crée entre les

personnages. Le flashback est déclenché par le son mécanique d'un ouvre-boite qui lui rappelle les machines de son inventeur. Il replace Edward dans son monde, même si celui-ci n'est pas présent à l'écran. Le but est de présenter pour la première fois son créateur, mais aussi de montrer qu'Edward est toujours attaché à son monde d'origine. Cette séquence ne peut en effet être racontée que du point de vue d'Edward puisqu'il est le seul à l'avoir vécue. Si son personnage semble s'intégrer au monde de la banlieue, il est toujours lié à son propre monde.

Le second flashback intervient après le barbecue et juste avant l'arrivée de Kim. Alors qu'il découvre les voisins et qu'ils essayent à leur manière de l'éduquer, il se souvient de son créateur qui l'instruit. Encore une fois, la séquence renvoie au monde d'origine d'Edward. S'il semble s'intégrer de plus en plus à la banlieue, il se souvient également de plus en plus de son créateur. Il éprouve un manque, qui l'empêche de s'adapter totalement au monde qu'il souhaite atteindre. Le flashback renforce ainsi le lien entre Edward, la machine, et son créateur, l'être humain. Le champ/contrechamp entre les deux personnages révèle leur intimité et Edward laisse apparaître son premier sourire. Le flashback sert ainsi à constituer le personnage d'Edward, mais surtout à montrer qu'il est différent des personnages de la banlieue et qu'il ne peut pas encore s'adapter entièrement.



Figure 4.6: Plan rapproché entre Edward et son inventeur lors du troisième flashback

La troisième séquence de flashback intervient lorsque Edward blesse Kim sans le vouloir. Il s'enfuit, puis la retrouve et l'enlace. Comme les deux précédentes, cette séquence se déroule dans le monde d'Edward. Celui-ci se sent en danger et trouve refuge dans les bras de Kim, puis dans ses souvenirs. Il se souvient d'une période heureuse, où il n'y avait que lui et son créateur. Cette séquence insiste sur les mains, qui sont censées finaliser Edward. Edward mélange ici des souvenirs heureux à une situation confortable dans le nouveau monde puisqu'il est heureux avec Kim. La scène insiste toutefois sur le fossé entre Edward et les autres.

Chaque flashback est lié à un élément déclencheur qui provient du monde de la banlieue et oblige Edward à retourner dans son monde, prouvant que son adaptation ne peut être complète. Tout en s'ouvrant à Kim, il se referme sur lui-même lorsqu'il se sent en danger. Le flashforward de la fin du film confirme cette tendance puisqu'Edward et Kim sont seuls. Les flashbacks révèlent l'incompatibilité des deux mondes puisque chacun des personnages est resté dans le sien.

4.1.4 La construction d'une relation avec un allié

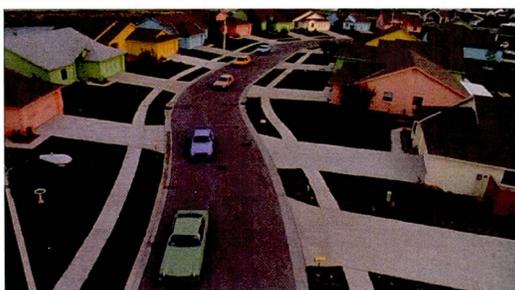
Pour s'intégrer dans le monde qu'il souhaite atteindre, Edward a besoin d'un allié qui va l'aider dans sa transition. Son personnage en a deux : Peg et Kim. La première permet son déplacement d'un monde à l'autre au début du film. Peg vient le chercher dans son château et le ramène avec elle. Toutefois, si elle lui permet de sortir de son monde, elle ne lui permet pas d'entrer dans le sien, car elle est elle-même un outsider. Elle déteste la société dans laquelle elle vit, n'aime pas son travail et n'a pas de réelle relation avec les autres voisins. Elle se démarque par son attention pour Edward et est avec Kim, la seule personne désintéressée par les talents de la créature. Elle fait passer ses besoins après les siens. Le personnage de Peg est indispensable pour montrer qu'Edward ne peut pas s'intégrer puisqu'à la fin du film, elle est impuissante face aux voisins qui chassent la créature. Elle ne retourne pas dans le château, ne pénètre plus son monde et reste en retrait dans le sien. Elle ne lui permet donc de s'intégrer que dans la première partie du film, avant l'arrivée de Kim.

Kim prend le relais du personnage de Peg dès sa première apparition et lui permet de s'intégrer davantage, sans pour autant permettre sa totale intégration. Comme pour le personnage de Peg, celui de Kim est présenté la première fois sans le personnage d'Edward. Leur première rencontre dans la chambre est marquée par des cris. Chacun a peur de l'autre. Son personnage est tout d'abord en opposition avec celui d'Edward. La raison de cette opposition est le personnage de Jim, son petit ami. Pour s'ouvrir à Edward, Kim doit se débarrasser de lui. Le détachement progressif entre Kim et Jim renforce ainsi l'alliance entre Kim et Edward. Le changement d'attitude intervient au milieu du film, lorsqu'Edward participe à l'émission de télévision. Celui-ci est marqué par un zoom sur son visage. Edward la regarde à travers la télévision lors de son interview et Kim le fixe. Le champ/contrechamp traduit la proximité des deux personnages et le début de leur histoire d'amour. Pour la première fois, elle le défend face à Jim. La rupture du couple rapproche ainsi les deux personnages. Kim lui apporte le réconfort dont il a besoin et la stabilité qui lui manquait dans le monde qu'il cherche à atteindre. Elle est la seule qui le comprend et pour cette raison, lui permet d'oublier pendant une longue période le monde d'où il vient. Elle devient son alliée, mais le trahit lors du cambriolage en lui mentant. Edward lui pardonne, mais cette trahison marque le début de la fin. En effet, le personnage est arrêté par la police et s'il trouve par la suite du réconfort dans les bras de Kim, cela déclenche un nouveau flashback, et donc un retour en arrière vers le monde d'où il vient.

À la fin du film, Kim reste un allié de taille puisqu'elle le fait passer pour mort. Grâce à cette décision, elle lui permet de demeurer heureux, au moins dans son monde. Si elle ne peut rester avec lui et devenir une alliée permanente, elle lui offre son amour, le sentiment qui manque à la créature et qui le différencie le plus des êtres humains. Elle permet donc à Edward de changer de statut émotionnel du début à la fin du film, même s'il reste dans son monde d'origine.

4.1.5 Séquences emblématiques

Pour montrer que l'intégration d'Edward dans le monde qu'il souhaite atteindre n'est possible que de manière relative, j'ai choisi de mettre en avant deux séquences. La première est une séquence avec Peg (25:36 – 27:22). Elle intervient au début du film et correspond à la première introduction d'un monde dans l'autre. La seconde est la séquence finale du film (1:27:53 – 1:35:48). Elle s'oppose à la première puisqu'elle marque la séparation finale entre les deux mondes et l'installation permanente de la frontière.



Figures 4.7 et 4.8: Plan large sur la banlieue
et plan large sur l'intérieur de la maison de Peg Boggs

Dans cette séquence, la plasticité est utilisée afin de créer une sensation visuelle. Tous les éléments présents dans cette scène marquent le décalage entre Edward et le monde dans lequel il veut s'intégrer. La séquence débute sur un plan large des maisons de la banlieue. Ce qui frappe au premier abord est la couleur, omniprésente sur toutes les maisons. Toutes les maisons et voitures se ressemblent, ce qui renforce l'idée d'un « moule » dans lequel grandit l'américain en général. On passe dès lors dans un espace fermé, qui sert à focaliser l'attention sur les deux personnages. En séparant un espace ouvert d'un espace clos, on comprend que la société n'a pas encore accepté Edward et qu'il se situe encore dans un état proche de son statut initial, celui où il est seul et sans éducation.

Dans l'espace clos de la maison, les deux personnages se retrouvent face à face. Peg maquille Edward, pour couvrir ses cicatrices. Elle tente de le transformer grâce à la couleur pour l'intégrer au monde de la banlieue. Toutefois, en le maquillant, Peg lui ôte sans le savoir une partie de sa personnalité et lui donne un air encore moins naturel. Le champ/contrechamp renforce encore davantage l'opposition entre les deux personnages. Les gros plans sur les

visages et sur le maquillage finissent de marquer la séparation entre les deux mondes : la couleur qui domine sur Edward est le rose ; or cela ne lui correspond pas du tout.

« Peg's failure to 'cure' Edward's scars can be seen as a bittersweet foreshadowing of her inability to 'cure' Edward of his status as outsider by taking him into town—where Peg sees a harmless little boy with no hands and facial scars, the rest of the town see a freak with scissorhands » (Andac, 2010, p.1).



Figures 4.9 et 4.10: Gros plan sur les personnages d'Edward et de Peg Boggs

Cette séquence entre Edward et Peg constitue la première réelle tentative d'intégration d'Edward dans le monde qu'il souhaite atteindre. Elle est cependant rendue impossible par les jeux de couleurs, les champs/contrechamps entre les personnages ou le cadre utilisé. L'utilisation d'un espace clos révèle qu'Edward ne peut pas encore être exposé aux autres habitants et qu'il doit d'abord essayer de se fondre dans la masse avant de pouvoir s'intégrer.



Figures 4.11 et 4.12: Plan américain sur Edward et Kim, et plan large sur le voisinage

La seconde séquence débute au moment où Edward a été chassé du monde de la banlieue. Kim rejoint Edward, réfugié dans son château. Comme au début du film, un monde investit l'autre. Edward a retrouvé son costume noir, ce qui l'oppose tout d'abord à Kim, puis au reste des habitants qui s'introduisent dans l'espace du château. Petit à petit, le monde de la banlieue investit celui d'Edward. Les autres habitants restent cependant à l'extérieur, dans un espace ouvert, tandis qu'Edward et Kim sont dans un espace clos, restreint, intime. Cela met en valeur les deux personnages qui se retrouvent face à face. Plusieurs champs/contrechamps renforcent cette intimité. Kim est la seule autorisée à pénétrer la propriété car elle a conquis le cœur d'Edward.

La séparation entre les deux mondes débute avec l'arrivée de Jim dans le château. Contrairement à Kim, Jim n'est pas autorisé à pénétrer le château et est rejeté. La seule issue est la mort. Jim est poussé hors du château, hors du territoire d'Edward, prouvant que les deux mondes ne sont pas compatibles. L'affrontement révèle qu'Edward aura toujours un obstacle face à lui et que l'autre monde n'est pas prêt pour lui. La séparation se poursuit lorsque Kim le fait passer pour mort. En l'aidant, Kim prouve qu'elle est la seule à l'accepter vraiment et lui offre ainsi sa liberté, mais aussi son amour.



Figures 4.13 et 4.14: Plan rapproché sur Kim et plan large sur Edward dans son château

La séparation entre les deux mondes se conclut dans la fin du film. Dans un premier temps, les autres personnages disparaissent et l'on retrouve Kim qui termine son histoire. Par

la suite, les derniers plans de la séquence montrent qu'Edward a continué à vivre, malgré la solitude. Il est seul dans son château, mais vit en paix.

4.1.6 L'issue pour le personnage

Si Edward se déplace à plusieurs reprises entre son monde et celui qu'il souhaite atteindre, il atteint une boucle à la fin du film et revient, à quelques différences près, à son statut initial. Le seul réel changement pour Edward s'effectue au niveau émotionnel puisque même s'il se retrouve seul physiquement, il a désormais des sentiments et l'amour de Kim. Contrairement à son statut initial où il était seul, sans émotion et sans éducation, il a désormais l'amour de Kim et vit dans sa mémoire.

L'intégration d'Edward au sein du monde ordinaire est toutefois impossible pour plusieurs raisons. La première correspond aux autres personnages. Alors que Peg et Kim voient en lui une personne dotée de qualités exceptionnelles, le reste des personnages se sert de lui. Les voisins l'utilisent pour leur coiffure et celle de leur chien ; Jim l'utilise pour le cambriolage. Ces personnages ne voient en lui qu'un être différent. La seconde raison est donc sa nature même puisqu'elle constitue une contradiction. Ses mains, son seul atout, causent à la fois son intégration et son rejet. De plus, ses caractéristiques mentales le détachent du reste des personnages puisque ses réactions sont extrêmes, que ce soit la tristesse, la peur ou la haine. Sa nature de monstre reprend le dessus et l'oblige à retourner dans son monde.

S'il a tenté d'atteindre un nouveau monde avec des personnes différentes de lui, son bonheur n'est possible que s'il reste dans son propre monde, celui d'un enfant puisque lui-même en est encore un. Les sculptures végétales et en glace à la fin du film traduisent son besoin d'être entouré, et mettent en lumière l'élément qui le définit le mieux : ses mains. Au final, Edward n'est pas à l'aise et il est possible de dire qu'il est autant inadapté à la banlieue pavillonnaire que la banlieue pavillonnaire est inadaptée à lui. Son évolution n'est possible qu'au sein de son château puisqu'il ne peut se détacher entièrement de son monde et est rejeté du monde ordinaire.

4.2 *Charlie and the Chocolate Factory*

En 2005, Tim Burton adapte le livre de Roald Dahl, *Charlie and the Chocolate Factory*. Il installe sur le plan narratif deux mondes qui s'opposent. Le premier est la banlieue londonienne, et est associée au monde réel. Le second est l'usine de Willy Wonka, associée au monde fantastique. Les deux personnages du film se déplacent d'un monde à l'autre et suivent des parcours proches, mais différents, tout en arrivant au même statut final. À travers plusieurs éléments tels que les flashbacks, les jeux de couleurs et de lumières, ou les autres personnages, il me semble pertinent de justifier pourquoi et comment les deux personnages, tout en ayant un statut initial différent, se retrouvent au même point à la fin du film. Tim Burton réunit les deux mondes et prouve les possibilités d'intégration de ses personnages, de ses outsiders, mais aussi d'un certain public qui pourrait se retrouver dans cette situation.

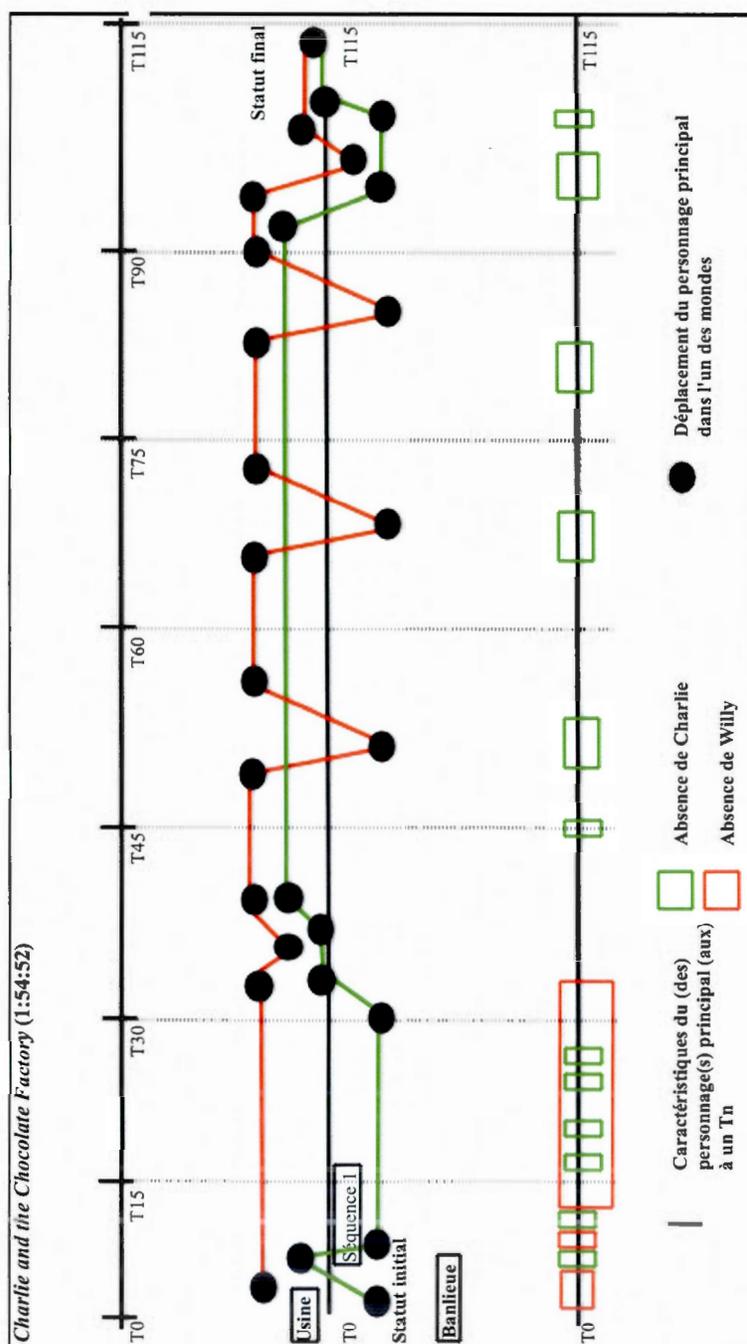


Figure 4.15: Graphique « lignes de vie » du film *Charlie and the Chocolate Factory*³

³ Le graphique s'appliquant à deux personnages principaux, j'ai choisi d'ôter certaines informations pour ne pas l'encombrer.

4.2.1 La construction d'une frontière

Le film *Charlie and the Chocolate Factory* met en scène deux mondes qui se font écho. Au début du film, chacun des personnages principaux appartient à l'un des mondes. Tandis que Charlie Bucket se déplace du monde réel vers le monde fantastique, Willy Wonka suit le chemin inverse.

Le film démarre avec la présentation de Charlie Bucket. Celui-ci est introduit dans son monde, sa maison, avec sa famille. Un premier déplacement en dehors du monde réel a lieu lors du flashback du grand-père. À deux reprises, le personnage de Willy Wonka apparaît : lorsqu'il rend visite au grand-père dans l'usine et lorsqu'il construit le château en chocolat pour le prince. Le but est de lier la famille de Charlie au chocolatier. Charlie est toutefois absent de l'ellipse temporelle. À ce stade du film, les deux personnages n'apparaissent pas à l'écran en même temps. Charlie ne se déplace pas encore dans l'autre monde et la limite est bien présente entre les deux.

Suite à cette présentation, le personnage de Willy Wonka et le monde fantastique disparaissent totalement. Le lancement du concours marque cette rupture puisque l'on se concentre sur les gagnants. On se situe entièrement dans le monde réel. Un par un, les enfants vainqueurs sont présentés. Charlie, comme Willy, disparaît lors de ces présentations. Même si les autres enfants appartiennent au monde réel, ils sont opposés au personnage de Charlie. L'absence des deux personnages principaux révèle que les enfants les empêchent d'évoluer. Pour changer de statut, ils doivent se débarrasser de ces personnages.

Une fois que les autres enfants sont introduits, Charlie trouve son ticket. Il symbolise sa possibilité de déplacement dans le monde fantastique. Charlie et les autres enfants arrivent par la suite devant l'usine du chocolatier. Le portail entre les deux mondes est représenté par la porte d'entrée de l'usine de Willy Wonka. Celle-ci ne s'ouvre qu'à deux reprises : lors de l'arrivée des enfants et à leur sortie. Une fois dans l'espace de l'usine, les portes se referment et le monde réel disparaît. Le personnage de Willy Wonka apparaît pour la première fois à l'écran au temps présent. Les chemins de Willy et Charlie suivent dès lors des parcours similaires.

Par la suite, les enfants entrent dans l'usine, découvrent le jardin de sucreries et Willy Wonka raconte son voyage à Oompa Land. Suite à cet épisode de rêverie qui appartient au monde fantastique, le premier enfant, Augustus Gloop, disparaît. Cette scène est suivie du premier flashback de Willy Wonka. Il marque son premier déplacement de l'autre côté de la frontière, dans le monde réel. Cette ellipse prouve que son personnage, même s'il paraît ancré dans le monde fantastique, a besoin de retourner dans le monde réel. Par la suite, Willy se déplace à trois reprises entre le monde réel et le monde fantastique à l'occasion de flashbacks, après la disparition de Violet Beauregarde, de Véruca Salt et de Mike Teavee.

Durant ces flashbacks, Charlie demeure dans le monde fantastique. Il ne se déplace dans le monde réel qu'à la fin de la visite de l'usine. Étant le dernier enfant, Willy et lui utilisent l'ascenseur de verre pour sortir de l'usine. Ils se déplacent tous les deux dans le monde réel. Tandis que Charlie revient dans sa maison et donc dans son monde d'origine du début du film, Willy sort pour la première fois de l'usine dans le temps présent. Il raconte son flashback et sa recherche d'un héritier. Contrairement aux autres flashbacks, celui-ci a lieu dans l'usine. Il révèle que Willy est toujours attaché au monde fantastique et son déplacement n'est que provisoire. Charlie refuse de s'installer dans l'usine avec lui et les chemins des personnages se séparent. Charlie reste dans le monde réel, tandis que Willy retourne dans le monde fantastique.

Deux scènes viennent justifier par la suite l'alliance des deux personnages et leur situation finale. Tout d'abord, Willy se déplace dans le monde réel et vient chercher Charlie chez lui. Ce déplacement révèle qu'il a besoin de trouver une conclusion dans le monde réel pour pouvoir vivre heureux dans le monde fantastique. Il a besoin de Charlie pour aller voir son père. Les deux personnages se déplacent ainsi au sein du monde réel pour accéder à la maison de Wilbur Wonka. Ce dernier déplacement sert de conclusion pour les deux personnages puisqu'ils trouvent un compromis et arrivent à mélanger les deux mondes.

À la fin du film, les deux mondes se rejoignent. La maison de Charlie est intégrée à l'usine de Willy Wonka. Les deux personnages se trouvent donc dans une situation proche, mais différente de leur statut initial. Charlie se déplace dans le monde fantastique, tout en gardant des éléments du monde réel. Willy reste de son côté dans l'usine et y apporte des

éléments du monde réel. Les deux personnages se trouvent dans le monde qu'ils souhaitent atteindre. La frontière existe toujours entre les deux mondes, mais pas pour les deux personnages principaux.

4.2.2 Les jeux de couleurs et de lumière

Pour renforcer la frontière entre les deux mondes, Tim Burton met en place des jeux de lumières et de couleurs. Grâce à ces éléments esthétiques et techniques, il est possible de justifier encore davantage la raison pour laquelle les deux personnages principaux, s'ils se trouvent dans des lieux différents au début du film, se retrouvent à la fin et créent une alliance.

Dès les premiers plans du film, la banlieue londonienne avec la maison de Charlie s'oppose à l'usine de Willy Wonka. L'usine apparaît imposante, obscure, mais est mise en avant grâce aux camions rouge vif qui distribuent le chocolat dans la ville. De l'extérieur, l'usine est sombre et n'attire l'œil que par sa taille. Les plans suivants introduisent Charlie, puis sa maison et sa famille. Le domicile est discret, peu éclairé, sans couleurs qui se démarquent. Les personnages de la famille Bucket ont tous des habits sombres, sans couleurs particulières.

Une première rupture intervient lors du flashback du grand-père Joe. Celui-ci se remémore ses années en tant qu'employé dans l'usine Willy Wonka. À l'inverse de tous les plans précédents, la scène est vivante, pleine de couleurs. Tous les personnages de la scène portent des habits rouge vif et Willy Wonka apparaît pour la première fois dans un costume violet éclatant. De plus, la lumière est vive et met en avant le décor. À celle-ci s'ajoute la scène de l'inauguration de l'usine, qui a lieu de jour. Willy Wonka porte un manteau rouge éclatant et l'usine n'est pas sombre, mais claire. Elle s'oppose à l'une des scènes suivantes où les espions volent les recettes du chocolatier. La scène est filmée la nuit et insiste sur la noirceur de la situation. En effet, suite à cette scène, Willy Wonka annonce qu'il ferme l'usine. Le ciel est de nouveau sombre, et les habits des personnages ne brillent plus. La

couleur des habits du grand-père est marquée également : alors que dans le flashback, il porte des habits vifs et colorés, il porte au présent des habits ternes. Ce flashback permet de mettre en avant une période heureuse, productive, avant de créer l'opposition avec une période sombre. Il marque le début de la frontière entre les deux mondes.

Le premier mélange de couleurs est marqué par le lancement du concours. Grâce aux mobyettes rouges des employés de l'usine et à la clarté des emballages des barres de chocolat Wonka, le monde fantastique intègre progressivement le monde réel. La présentation des gagnants confirme ce mélange puisque tous les enfants sont filmés dans leur environnement. Ils portent des costumes vifs, colorés. Ils sont de plus sous le feu des projecteurs avec les journalistes qui les prennent en photo. Ce mélange de couleurs sert également à insister sur la distance entre Charlie et les autres personnages puisqu'il est toujours filmé dans sa maison sans couleurs et avec un faible éclairage. Elle permet par ailleurs d'introduire la découverte du ticket. Charlie tient dans ses mains un ticket en or vif, qui éclaire son visage. Contrairement aux autres enfants, Charlie n'est pas sous le feu des projecteurs et se rend chez lui pour célébrer sa trouvaille avec sa famille. À l'opposé des scènes précédentes, la maison est éclairée et les personnages sont mis en valeur par les lampes de la maison.

Le mélange de couleurs se poursuit lors de la visite de l'usine. Tous les personnages se trouvent dans un monde coloré, éclairé et vivant. Ces éléments ne servent toutefois qu'à insister sur l'impossibilité d'intégration de la plupart des personnages au sein du monde fantastique. En effet, les enfants disparaissent un à un dans les scènes les plus éclairées et colorées. Pour célébrer chaque disparition et montrer que la frontière entre les deux mondes est toujours présente, les Oompa-Loompas portent de leur côté des costumes de couleurs vives. Seul Charlie, celui qui ne porte pas de vêtements colorés, est présent à la fin de la visite. Sa victoire marque une première tentative d'alliance entre les deux mondes.

Les jeux de couleurs et de lumière servent également à mettre en avant la frontière entre le monde réel et le monde fantastique pour Willy Wonka, notamment lors des flashbacks. Le premier flashback met en scène Willy et son père. La scène est sombre, peu éclairée, et les seuls éléments colorés sont les bonbons, dont le père se débarrasse. L'utilisation des couleurs

créée ainsi une opposition avec le monde coloré de l'usine. Le second flashback confirme cette tendance puisque les seuls éléments colorés de la séquence sont de nouveau les bonbons. Willy réalise qu'il a besoin des bonbons dans sa vie, et donc de couleurs. Dans le troisième flashback, les éléments mis en avant sont les drapeaux de pays. Ils s'opposent à la tenue blanche unie du père dentiste, la noirceur et sévérité de la maison dans laquelle il exerce. Ils symbolisent son futur, tandis que les couleurs sombres symbolisent son passé. Le dernier flashback confirme cela puisque la scène se déroule dans l'usine, avec un décor coloré. Le cheveu blanc de Willy traduit sa vieillesse. C'est pourquoi il a besoin de trouver un héritier, qui lui apportera de nouveau de la couleur dans son usine.

La première tentative d'alliance entre les deux personnages est un échec et est marquée par la pénétration de la couleur dans le monde réel, lorsque l'ascenseur de verre détruit le toit de la maison de Charlie. Les habits ternes du jeune garçon s'associent avec ceux de sa famille, tandis que le costume rouge bordeaux de Willy est mis en exergue. La couleur pénètre la maison en ruine, mais est rejetée, car le chocolatier ne veut pas accepter le reste de la famille Bucket dans l'usine.

Deux scènes permettent aux deux mondes de se rejoindre. La première est celle de la réconciliation entre Willy et son père. Au lieu d'en sortir, Willy pénètre la maison de son père. La réconciliation est marquée par le mélange des couleurs puisque les gants violets du chocolatier se posent sur le blouson blanc du père. La seconde scène est la dernière du film. La maison terne et en ruine de Charlie intègre la pièce la plus colorée de l'usine, le jardin des sucreries. Le mélange des couleurs marque le mélange des mondes de Charlie et de Willy, sans pour autant se mélanger avec le monde réel en entier.

Grâce à l'utilisation de couleurs et de lumières particulières, Tim Burton prépare l'issue de ses deux personnages principaux. Charlie part d'un monde sombre, vit des aventures dans un monde coloré et trouve une conclusion grâce au mélange des deux. Willy Wonka, de son côté, part d'un monde coloré, doit retourner dans un monde sombre pour finalement rejoindre Charlie à la frontière entre les deux. Ils doivent tous deux se débarrasser des imposteurs sur leur chemin. Le but est ainsi d'amener la conclusion où le mélange des couleurs vives et sombres dans l'espace de la maison Bucket met aussi en avant son mélange avec l'usine. Les

deux personnages intègrent un élément de l'autre monde, ce qui permet leur changement de statut.

4.2.3 L'importance des ellipses temporelles

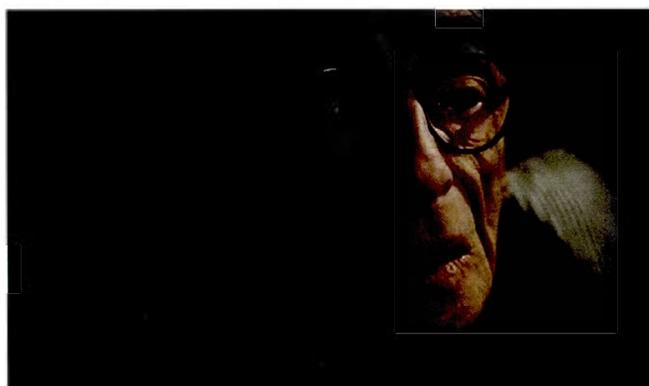


Figure 4.16: Gros plan sur le visage du grand-père Joe et début du premier flashback



Figures 4.17 et 4.18: Gros plans sur Willy et début des seconds et troisièmes flashbacks



Figures 4.19 et 4.20: Gros plans sur Willy et début des quatrièmes et cinquièmes flashbacks

Pour renforcer la frontière entre les deux mondes et permettre aux deux personnages principaux d'évoluer, le réalisateur utilise des ellipses temporelles. À plusieurs reprises, le temps de la représentation s'oppose au temps représenté. Cela permet de comprendre la dynamique du récit et de rapprocher les deux personnages principaux du film. En effet, si les flashbacks ne concernent pas Charlie, ils permettent à Willy de se rapprocher petit à petit de lui.

Le film *Charlie and the Chocolate Factory* propose cinq séquences de flashback. Celles-ci concernent presque uniquement le personnage de Willy Wonka. Les autres personnages disparaissent du champ de la représentation et l'attention se porte uniquement sur le passé du personnage. Ces scènes servent au fil narratif et se détachent de la temporalité du reste du film. Elles servent à mettre en valeur cette relation entre un père et son fils. Chacune d'entre elles intervient par ailleurs à un moment clé du film, et traduit, l'une après l'autre, l'évolution du personnage, sa transition de son statut initial à son statut final.

La première séquence de flashback est la seule qui ne concerne pas directement le personnage de Willy Wonka. Elle appartient au monde réel et correspond à un souvenir du grand-père Joe. Celui-ci raconte à Charlie l'époque où il travaillait pour le chocolatier, avant que des espions ne lui volent ses recettes. La séquence est introduite grâce à un gros plan sur le visage du grand-père et est interrompue à plusieurs reprises. La voix off permet de lier le présent au passé puisque c'est toujours le grand-père qui parle. Le but du flashback est donc de présenter le personnage de Willy Wonka pour la première fois, mais surtout d'expliquer pourquoi il s'est déplacé du monde réel vers le monde fantastique.

Le second flashback est déclenché par Charlie. Il intervient au milieu du film, après la disparition d'Augustus Gloop. Le reste des personnages monte à bord d'un bateau pour continuer la visite, et Charlie pose des questions personnelles au maître des lieux, ce qui lui fait repenser à son enfance et à son père. Il est introduit par un fondu enchaîné et une voix off. Il se déroule dans le monde réel et introduit pour la première fois Wilbur Wonka. Le Willy Wonka du présent, à ce stade du film, se souvient du début de son traumatisme. Alors qu'il rentre chez son père dentiste, celui-ci lui confisque tous ses bonbons. À ce stade du film,

Willy Wonka est paralysé par son passé. Il est dominé par son traumatisme. Le flashback permet d'en apprendre davantage sur son passé, et de comprendre son rejet des enfants, mais aussi son passé douloureux. Il constitue également une première étape de la réconciliation avec son père et surtout avec lui-même.

Le troisième flashback intervient après la disparition de Violet Beauregarde. Il est également introduit par un fondu enchaîné et une voix off. Charlie pose de nouveau des questions au chocolatier, ce qui déclenche la séquence de souvenirs. Contrairement à la première séquence, l'intérêt n'est pas de montrer le lien entre Willy Wonka et son père, mais le lien que celui-ci a développé avec les sucreries et ses premiers réels plaisirs. À ce stade du film, Willy Wonka est toujours traumatisé, mais commence à trouver des justifications quant au conflit qui l'oppose à son père. La séquence est courte et se déroule de nouveau dans le monde réel. Willy Wonka ne peut évoluer qu'en passant de l'autre côté de la frontière. Ces déplacements sont déclenchés par Charlie, un élément actuel du monde réel. Cette séquence permet à Willy Wonka d'évoluer encore davantage et de se débarrasser un peu plus de son traumatisme.

Le quatrième flashback intervient après la disparition de Véroca Salt. Il présente le dernier échange entre Willy et son père. Le flashback est déclenché par Mike Teavee et Charlie, et apparaît progressivement à l'écran, après différents flashes de couleurs vives. La séquence est tournée vers le futur. Elle marque la séparation familiale, le traumatisme, mais aussi le début de la liberté. Le flashback a de nouveau lieu dans le monde réel. À ce stade du film, Willy Wonka réalise qu'il n'a jamais pu reparler à son père, mais ses expressions faciales suggèrent qu'il le souhaite. Cette séquence correspond au dernier déplacement du monde fantastique vers le monde réel pour Willy Wonka. Cela permet de justifier pourquoi, par la suite, l'alliance est possible entre Charlie et lui.

Le dernier flashback met en scène Willy Wonka, chez le coiffeur, qui réalise qu'il devient vieux et doit se trouver un héritier. À l'inverse des autres, il se déroule dans le monde fantastique. Il est déclenché de nouveau par un fondu enchaîné, mais la voix off du narrateur est remplacée par celle de Willy Wonka. La séquence se détache des autres puisque l'on ne se tourne plus vers une séquence traumatisante du passé, mais par une volonté d'aller vers le

futur. À ce stade du film, Willy Wonka n'est plus aussi asocial, il s'est laissé envahir par un autre personnage, Charlie. Il change d'attitude, est prêt à l'accueillir dans son usine, à ne plus être seul. À ce stade du film, Willy Wonka reste toutefois traumatisé par son père et n'envisage pas le terme de famille. Charlie lui donne cependant le courage de se réconcilier avec son père, et de le placer non plus dans le passé avec les flashbacks, mais dans une séquence du présent.

L'ensemble de ces flashbacks a donc pour intérêt d'introduire la séquence de réconciliation entre Willy Wonka et son père, mais surtout de permettre l'alliance des deux personnages. Alors qu'au début du film, le personnage de Willy Wonka est bloqué dans son passé, traumatisé par son père et incapable de développer un lien avec les autres personnages, notamment les enfants, il acquiert à la fin du film, grâce à Charlie, une conclusion à sa propre histoire. Charlie, de son côté, aide Willy et peut changer de statut.

4.2.4 La construction d'une relation avec un allié

Chacun des deux personnages principaux du film, pour atteindre une situation finale différente de leur situation initiale, a besoin de construire une relation avec un allié. Pour Charlie, il s'agit tout d'abord du grand-père Joe, puis du chocolatier. Pour Willy Wonka, cette personne est le jeune Bucket.

Dans la première partie du film, c'est le personnage du grand-père Joe qui constitue l'allié de taille pour Charlie. Celui-ci est en effet présent dans les scènes les plus emblématiques, et permet de préparer l'arrivée de Willy Wonka, qui n'apparaît qu'au début de la visite de l'usine. Le grand-père est un allié, car il permet de présenter le monde de Willy lorsqu'il travaillait pour lui. Il donne également de l'argent à Charlie et lui offre une chance de trouver le ticket. Il constitue un allié, car il accompagne Charlie lors de la visite de l'usine et devient le seul élément associé à son monde. Il ne permet toutefois pas l'évolution de Charlie, car il n'a pas les moyens ni les ressources nécessaires. C'est pourquoi l'allié de Charlie est réellement Willy Wonka. Dès son apparition devant l'usine, le grand-père passe au second plan, pour permettre l'alliance entre les deux personnages principaux.

Au fur et à mesure du film et de la visite, une relation forte et intense s'établit, puis se développe, entre les deux personnages. Le premier aide le second à évoluer en faisant disparaître son rejet pour les enfants et en l'amenant à se réconcilier avec son père. Le second aide le premier à réaliser son rêve. Dès leur première rencontre, Charlie se démarque des autres. Il semble être le seul à lui poser des questions intimes et en parallèle, Charlie semble être le premier enfant auquel il se confie. Il lui demande ainsi « *Do you even remember what it was like being a kid* » ou encore « *Can you remember the first candy you ever ate ?* » Ces questions déclenchent les flashbacks du chocolatier et l'amènent à se remémorer son enfance, son appareil dentaire, son père dentiste qui l'empêchait de manger des bonbons, ses premières transgressions et son exil. Charlie devient un allié de Willy, car il lui permet de sortir du monde dans lequel il s'est enfermé. Il déclenche le pont entre les deux mondes pour Willy Wonka. Charlie lui pose des questions appropriées et pertinentes qui lui font se souvenir des moments clés de sa vie. Il lui permet de se tourner vers le futur. Il lui permet de sortir de sa prison intérieure, mais aussi extérieure avec l'usine.

La disparition des autres enfants permet de renforcer l'alliance entre Charlie et Willy. À la fin du film, Charlie lui permet d'avoir un héritier, de se réconcilier avec son père, d'avoir une nouvelle famille, et de se libérer de ses traumatismes enfantins, plus que présents au début du film. Charlie obtient quant à lui une usine et l'alliance des deux personnages est symbolisée par l'intégration de la maison Bucket dans celle-ci.

4.2.5 Séquences emblématiques

Pour montrer que les deux personnages principaux passent d'une situation initiale à une situation finale différente, j'ai choisi de m'appuyer sur deux séquences. La première est la séquence de présentation de Charlie, de sa famille et de Willy Wonka (4:13 – 14 :02). Elle intervient au début du film et correspond à une présentation séparée de chacun des mondes. La seconde est la séquence finale du film (1:27:53 – 1:35:48). Elle s'oppose à la première puisqu'elle marque l'alliance finale entre les deux mondes et la disparition relative de la frontière.



Figure 4.21: Plan large sur la maison de Charlie Bucket

Dans la première, Charlie est dans sa situation initiale. La première présentation de chacun des personnages permet de mettre en valeur les éléments essentiels de la famille, et les vertus de Charlie. Dès le début du film, une opposition entre les deux lieux centraux du film, la maison de Charlie et l'usine de Willy Wonka, permet d'insister sur la frontière entre deux mondes. Alors que le générique d'ouverture montre la préparation des barres chocolatées dans l'imposante usine, une première rupture se produit lorsque Charlie arrive chez lui, dans sa maison en ruine. Au niveau géographique, la maison se trouve en contrebas de l'usine, directement face à elle et isolée des autres habitations. C'est la seule qui se démarque, parce qu'elle est penchée et qu'elle ne ressemble à aucune autre. De plus, une opposition apparaît au niveau de l'éclairage. En effet, alors que le film débute le jour, on ne rentre dans la maison des Bucket que lorsque la nuit tombe. Une voix off présente en parallèle le personnage et sa situation initiale. Celle-ci, comme le début d'un conte, annonce le début de l'aventure de l'un des personnages principaux :

« This is a story, of an ordinary little boy named Charlie Bucket. He was not faster, or stronger, or more clever than other children. His family was not rich, or powerful, or well

connected. In fact they barely had enough to eat. Charlie Bucket was the luckiest boy in the entire world. He just didn't know it yet ».



Figures 4.22 et 4.23: Plan large sur la mère et les grands-parents de la famille Bucket

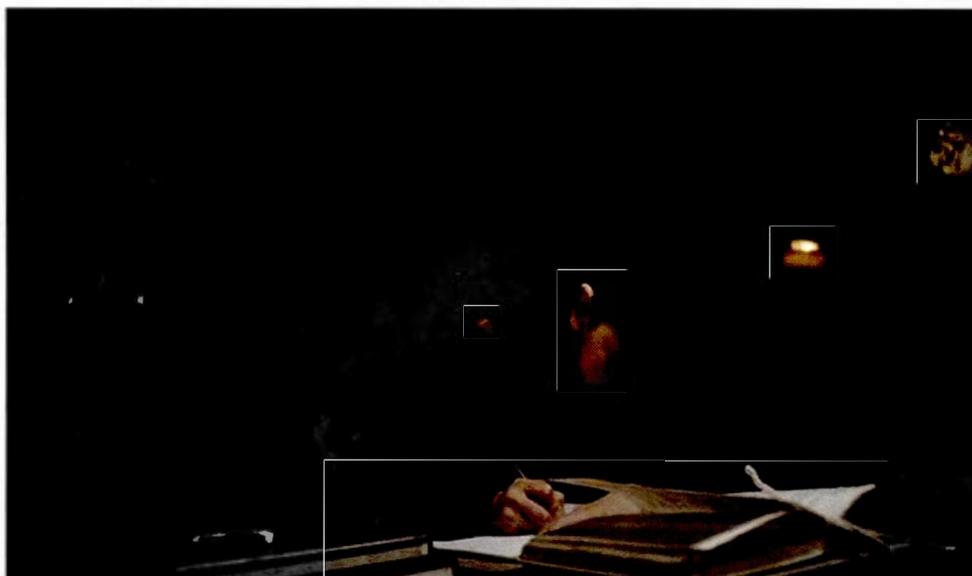


Figure 4.24: Plan rapproché sur Charlie Bucket

L'intérêt de présenter Charlie avec sa famille et dans son environnement est d'insister sur sa situation initiale, sa pauvreté et ses perspectives d'évolution. Plusieurs plans se suivent pour introduire les différents membres de la famille. Les personnages sont présentés un par un, et n'apparaissent tout d'abord pas dans le même plan. Un plan large vient toutefois s'opposer aux autres, montre que l'on est dans un espace restreint et que toute la famille vit dans une seule et même pièce. La pauvreté évidente de la famille choque. Charlie est au centre de la pièce et mis en valeur par un plus fort éclairage que dans le reste de la maison. Il

est au centre de l'attention. Son père vient lui donner un bouchon de dentifrice qu'il a récupéré à son travail, ce qui lui permet de finir sa maquette réduite de l'usine de Willy Wonka. L'usine miniature s'oppose à la réelle et gigantesque usine du chocolatier. Elle fait partie de l'univers de Charlie, qui rêve de la visiter un jour.

Pour insister encore davantage sur la pauvreté de la famille, Tim Burton présente le métier du père Bucket. Celui-ci travaille dans une usine et pose les bouchons des tubes de dentifrice. Cette troisième usine s'oppose aux deux précédentes : elle ne constitue pas un élément du rêve comme la maquette, et n'a rien d'attirant, de prestigieux ou de merveilleux comme celle de Willy Wonka.



Figures 4.25 et 4.26: Gros plan sur le grand-père Joe et gros plan sur Willy Wonka

La séquence se poursuit avec la présentation du grand-père Joe. Celle-ci est importante et mise en avant, car elle permet de comprendre pourquoi Charlie le choisit pour l'accompagner à l'usine. La scène est introduite grâce à un gros plan sur le visage du personnage. À travers les yeux du grand-père, Tim Burton présente pour la première fois Willy Wonka. Cette présentation s'oppose en tous points à celle de la famille Bucket. Alors que l'on se trouvait au départ dans l'espace clos de la maison, avec une absence de couleurs vives, de mouvement et tout simplement de vie, on est projeté cette fois dans un monde coloré, ouvert et actif. On n'est plus dans un espace restreint, mais dans un espace ouvert au reste du monde. Le grand-père est le premier lien direct avec Willy Wonka. Le grand-père Joe est le seul qui se démarque du reste de la famille. En installant dès le début une relation privilégiée entre lui et

son petit-fils, Tim Burton offre à Charlie, une perspective d'évolution en dehors de son monde.



Figures 4.27 et 4.28: Champ/contrechamp sur Willy Wonka de face et de dos au milieu de la famille Bucket

La seconde séquence correspond à la réunion des deux mondes dans l'usine de Willy Wonka et s'oppose à la première, car dans celle-ci, les deux personnages ont un statut final différent de leur statut initial. Le chocolatier ne porte plus ni son chapeau ni ses lunettes. Il s'est dévoilé, ouvert à une autre famille, a évolué. Le repas que partagent tous les membres est festif, lumineux. Willy Wonka est au centre même de la famille. Sa place à table est révélatrice : il se trouve au milieu de deux des grands-parents, comme s'il était l'un des plus anciens membres. Les plans d'ensemble sur la table renforcent l'union des personnages. Les jeux de lumière montrent que le sentiment d'intégration est fort au sein de la famille. La frontière est toutefois présente entre les deux mondes. Ainsi la famille de Charlie sort de la misère, mais se détache du reste de la société londonienne. Willy Wonka, quant à lui, intègre la maison chez lui alors qu'il avait auparavant peur du monde extérieur.

Le changement de statut se fait par un changement d'espace. Alors que l'on se trouvait auparavant dans l'espace restreint de la maison en ruine, la maison se trouve elle-même dans l'espace clos de l'usine, qui est fermée au reste du monde. Dans le dernier plan du film, la maison familiale est sous cloche, dans l'usine, sous de la neige artificielle. Le chocolatier se joint à sa nouvelle famille, partage leur diner. Tim Burton joue sur les couleurs et installe une ambiance presque onirique. La maison se démarque du reste de l'usine par une forte luminosité. Cela fait écho à la première séquence où elle est présentée sombre, sans couleur vive.

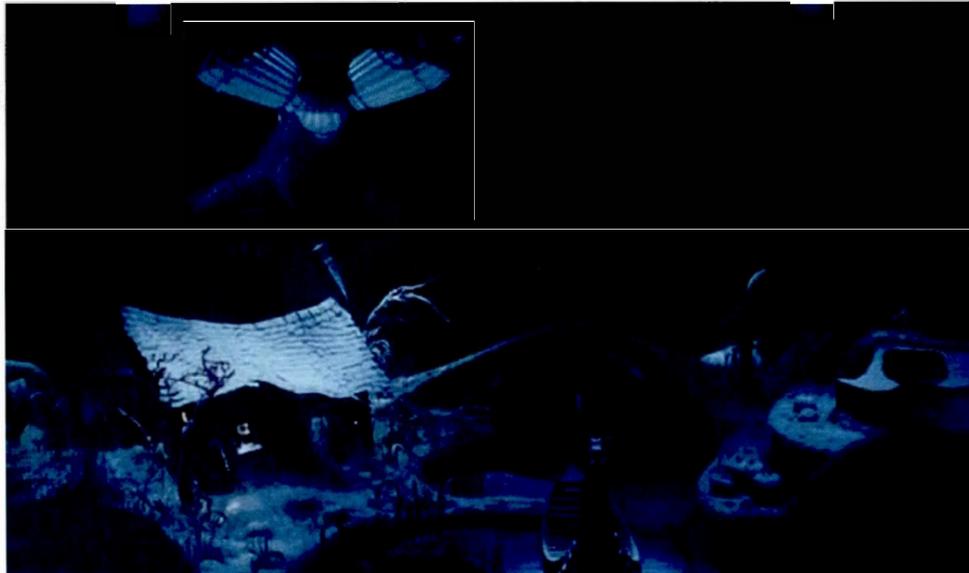


Figure 4.29: Plan d'ensemble sur la maison de la famille Bucket intégrée dans l'usine de Willy Wonka

La séquence se termine avec la découverte de l'identité du narrateur, qui n'est autre qu'un des Oompa Loompas. Comme un gardien de la famille et de l'usine, il trône en premier plan sur la dernière image. La phrase d'épilogue est significative, car elle annonce les deux victoires du film : Charlie gagne une Chocolaterie et Willy Wonka se réconcilie avec son père, gagne une nouvelle famille. Elle confirme l'alliance des deux personnages principaux, des deux mondes, tout en rappelant qu'il existe toujours une frontière entre le monde réel et le monde fantastique.

« In the end Charlie Bucket won a chocolate factory, but Willy Wonka had something even better: a family. And one thing was absolutely certain, life had never been sweeter ».

4.2.6 L'issue pour le personnage

En se déplaçant à plusieurs reprises dans les deux mondes, les deux personnages principaux arrivent à s'allier et changer de statut au cours du film. Le changement est à la fois

émotionnel, physique et géographique. Charlie est encore plus heureux puisqu'il a désormais un futur devant lui. Il introduit Willy Wonka dans sa famille après sa réconciliation avec son père. Il lui permet ainsi d'obtenir une famille. De son côté, Willy était envahi par un traumatisme familial. La réconciliation avec son père constitue un changement de statut émotionnel.

L'alliance des personnages principaux est possible grâce à plusieurs éléments. Tout d'abord, la disparition des personnages secondaires permet de renforcer leur lien. Les autres enfants sont présentés par leurs défauts et mettent en avant les qualités de Charlie. Ils font de lui un héros, doté d'un futur. Pour Willy, ce sont les flashbacks déclenchés par Charlie qui lui permettent de se réconcilier avec son père. Toutefois, il ne reste pas avec lui. Son père appartient à un monde passé auquel il ne veut plus être associé.

La force du film est de retrouver la vigueur de l'épreuve des contes de fées, où les enfants – monstres sont châtiés : dévorés, perdus, métamorphosés, défaits de leur beauté et de leur prestige. Les contes de fées ont longtemps été l'épreuve de l'enfance et Burton ravive cette ordalie, même s'il la masque des atours affriolants et colorés, musicaux et enjoués, de la parade carnavalesque d'un film de pur divertissement (De Baecque, 2005, p.1).

Willy et Charlie se trouvent donc à la frontière entre les deux mondes. Ils ne sont ni entièrement dans l'usine, ni entièrement dans la société londonienne. Les deux mondes arrivent toutefois à vivre en harmonie et se trouvent plus proche du monde fantastique que du monde réel.

4.3 *Alice in Wonderland.*

Réalisé en 2010, le film est une adaptation des deux livres de Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* et *Through the Looking-Glass*. Tim Burton installe deux mondes séparés par une frontière distincte : le Wonderland, monde fantastique provenant de l'imagination d'Alice et la société victorienne, monde d'origine d'Alice. Les déplacements

entre les deux mondes, les autres personnages et l'utilisation d'ellipses temporelles permettent de justifier le passage d'un statut initial à un statut final du personnage principal. En montrant qu'Alice peut se diriger vers un nouveau monde, vers la maturité, les responsabilités, il prouve à son public et aux outsiders qu'il faut aller de l'avant et saisir les opportunités qui se présentent, même si cela intervient dans un monde où il est difficile de trouver sa place.

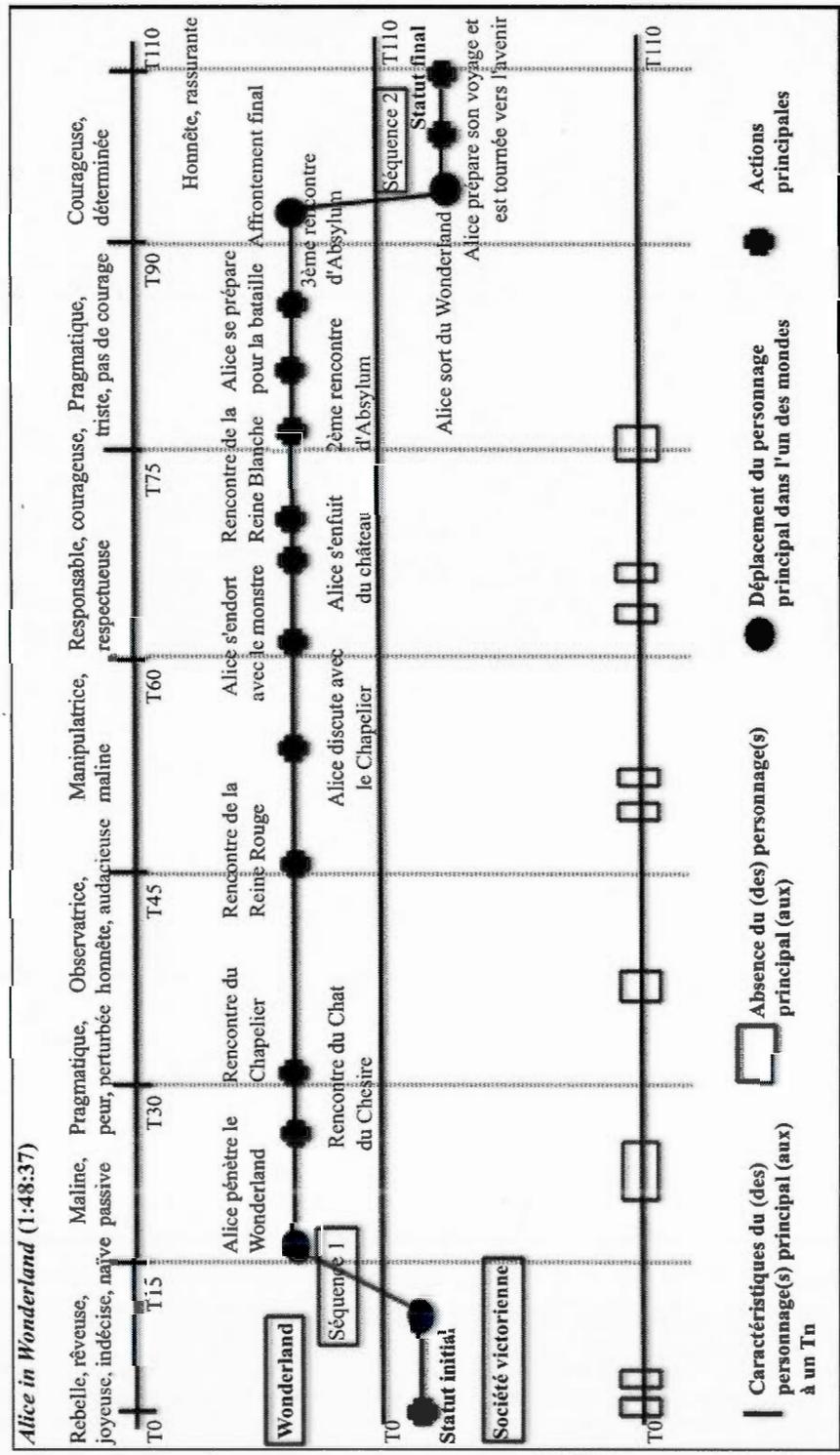


Figure 4.30: Graphique « lignes de vie » du film *Alice in Wonderland*

4.3.1 La construction d'une frontière

Le film *Alice in Wonderland* présente deux mondes qui ont chacun leurs caractéristiques. Alice peut se déplacer dans les mondes, mais ne peut se trouver dans les deux en même temps. Le Wonderland devient pour elle un substitut de la société victorienne et plusieurs éléments du film permettent de justifier pourquoi cette frontière lui permet de changer de statut.

Au début du film, Alice se trouve dans son monde d'origine. Elle est dans son lit et son père l'aide à s'endormir. Cette scène d'ouverture permet de marquer un premier ancrage dans le monde réel. En effet, le personnage du père, même s'il disparaît entièrement par la suite, a un fort impact sur la personnalité d'Alice. Cette scène prouve d'ores et déjà que le monde qu'Alice souhaite atteindre n'est pas le Wonderland, mais le monde dans lequel elle se trouve déjà. Son voyage dans le monde fantastique lui sert de transition.

Suite à cette scène d'ouverture, Alice réapparaît après une ellipse de treize ans. Elle arrive avec sa mère au manoir du Lord Ascot, rencontre le mari qui lui est promis, retrouve sa famille et sa belle-famille. La rencontre entre Alice et les autres personnages sert à marquer son décalage avec eux. Alice n'est pas libre, elle doit se plier à des contraintes. Cela sert également à préparer le déplacement du monde d'Alice vers le Wonderland. Celui-ci arrive progressivement puisqu'Alice voit de plus en plus de marques du monde fantastique dans le monde réel. Elle voit d'abord les roses du jardin bouger, puis le lapin avec la montre. L'apparition de la frontière est marquée lors de la scène de la demande en mariage. Alice s'enfuit et le monde réel disparaît totalement. La frontière est symbolisée par l'arbre, porte d'entrée du Wonderland.

Avant de pénétrer à proprement dit dans le Wonderland, Alice doit d'abord vivre une première aventure. Elle doit rétrécir, grandir, puis trouver la clé pour ouvrir une porte. Cette scène sert de transition entre les deux mondes. Alice ne peut ni retourner dans son monde d'origine, ni pénétrer le monde du Wonderland. Elle doit d'abord prouver qu'elle veut aller de l'avant, s'adapter à différentes situations. La transition est donc marquée par l'ouverture de la porte. Alice accède au Wonderland et abandonne totalement son monde d'origine. Elle

rencontre différents personnages, notamment Absylum, puis découvre sa mission sur le parchemin. La disparition provisoire de la frontière lui permet ainsi de se concentrer sur son aventure dans le Wonderland.

Toutefois, à plusieurs reprises, Alice n'est pas présente à l'écran. Ces absences révèlent qu'elle ne peut pas s'intégrer totalement dans le Wonderland et qu'elle a besoin de se débarrasser de certains personnages pour aller de l'avant. Après avoir découvert sa mission, Alice disparaît de l'écran lors de la présentation de la Reine Rouge et du Valet de Cœur. L'absence d'Alice prouve qu'elle ne maîtrise pas tout dans le Wonderland et que ces personnages doivent disparaître.

Alice rencontre par la suite le chat du Cheshire et le Chapelier Fou. Elle continue à avancer et s'intégrer dans le Wonderland. Une limite apparaît toutefois lorsque le Chapelier lui raconte l'attaque de la Reine Rouge dans le Wonderland. Ce flashback où Alice n'est pas présente prouve qu'elle n'appartient pas au Wonderland. Sans la replacer dans le monde réel, cela marque la limite de son adaptation dans le monde fantastique.

La suite du film est marquée par une alternance entre la présence et l'absence d'Alice à l'écran. Tout d'abord, le chien Bayard emmène Alice dans le château de la Reine Rouge puis les deux personnages se rencontrent. Alice disparaît provisoirement lorsque Bayard prévient la Reine Blanche de son arrivée, puis lors d'une discussion entre la Reine Rouge et le Valet de Cœur. Elle réapparaît lors d'une discussion avec le Chapelier puis lorsqu'elle va chercher l'épée et s'endort près du monstre. Elle disparaît de nouveau lorsque la Reine Rouge essaie les chapeaux du Chapelier. Ces allers et retours à l'écran servent à marquer une séparation entre deux mondes au sein du Wonderland. Alice s'enfuit par la suite pour rejoindre le château de la Reine Blanche. Les scènes où elle n'est pas présente montrent qu'elle ne peut s'intégrer dans le monde de la Reine Rouge et qu'elle doit aller de l'avant, vers un nouveau monde.

Une fois dans le monde de la Reine Blanche, Alice retrouve Absylum et le Chapelier. Ces scènes s'opposent à celles où la Reine Rouge apprend qu'Alice s'est enfuie et où le chat du Cheshire libère le Chapelier fou. À ce stade du film, Alice n'est pas encore LA Alice que les personnages du Wonderland attendent. La scène qui marque l'évolution du personnage

correspond à la seule et unique ellipse temporelle au sein du Wonderland : le flashback d'Alice. Après une discussion avec Absylum, elle réalise qu'elle a déjà voyagé dans ce monde quand elle était jeune. Le flashback lui permet d'aller de l'avant et d'affronter le Jabberwocky. En se débarrassant du monstre, elle trouve une conclusion dans le monde du Wonderland. La frontière réapparaît alors lorsqu'Alice revient dans son monde d'origine. Le Wonderland disparaît et ce dernier déplacement d'Alice prouve qu'elle ne peut aller de l'avant que dans son monde d'origine. Sans être rejetée du Wonderland, elle y a trouvé une conclusion et n'a pas besoin d'y rester.

Le film se termine dans le monde d'origine d'Alice, toutefois différent de celui du début du film. Pour aller de l'avant, Alice doit tout d'abord s'entretenir avec les différents personnages du monde réel qu'elle a abandonné auparavant. Ces échanges servent à introduire les deux scènes qui suivent. La première est celle entre Alice et Lord Ascot dans le cabinet. Elle sert de transition entre le monde d'origine d'Alice et celui qu'elle souhaite atteindre. La seconde est celle où Alice est sur le port, prête à partir à l'aventure. Alice reste dans son monde d'origine, mais est tournée vers l'avenir. Le Wonderland et le monde réel sont incompatibles, mais Alice est également incompatible avec eux.

4.3.2 Les jeux de couleurs et de lumière

Pour renforcer la frontière entre le monde réel et le monde fantastique, Tim Burton utilise des jeux de lumière et de couleurs. Cette opposition se développe du début à la fin du film et est renforcée par les habits d'Alice et les décors. Grâce à ces éléments, Tim Burton prépare l'issue du personnage. Le film s'ouvre sur l'espace clos de la maison d'Alice. Il y a beaucoup de lumière, mais le ton est sombre. L'éclairage vient préparer la disparition du père d'Alice. Alice porte du blanc, la couleur de l'innocence.

Suite à cette scène d'ouverture, c'est la société victorienne qui apparaît. Celle-ci est presque monochrome. Aucune couleur ne se démarque réellement. Les personnages portent des couleurs claires, blanches ou beiges tandis qu'Alice aborde une robe bleu pâle. Cette robe symbolise la pureté du personnage, mais également son décalage avec le reste des

personnages. Le manoir Ascot n'a de son côté aucun trait particulier. Les personnages évoluent à côté, mais ne le pénètrent pas. Les tons utilisés sont clairs et marquent la passivité des personnages. Ils permettent de créer une opposition avec les couleurs du Wonderland. La première présence du Wonderland est symbolisée par la chenille sur l'épaule d'Hamish. Contrairement au reste des personnages, elle est d'un bleu éclatant.

Avant d'entrer dans le Wonderland, Alice se trouve dans la salle de transition. Celle-ci est peu éclairée. Alice passe de la lumière du monde réel à l'obscurité. Comme dans une quête pour la lumière, Alice doit trouver la solution d'une énigme dans une pièce où elle ne voit presque rien. Lorsqu'elle trouve la porte à ouvrir, elle voit la lumière derrière celle-ci et peut aller de l'avant.

Au sein du Wonderland, la lumière et les couleurs apparaissent progressivement. La séquence dans la flore est sombre. Même s'il y a beaucoup de couleurs, le ciel est gris et le ton inquiétant. Les personnages du Wonderland portent toutefois des habits de couleur vive et se détachent du décor. Absylum apparaît quant à lui pour la première fois derrière un nuage de fumée. Cela prouve qu'il établit une distance entre Alice et lui.

L'une des principales oppositions au sein du Wonderland est celle entre le château de la Reine Rouge et celui de la Reine Blanche. Le premier est coloré, mais sombre. La lumière rentre peu à travers les fenêtres et le château semble filmé en fin de journée ou la nuit. Le second est quant à lui lumineux. La couleur blanche domine et permet un fort éclairage. De la même manière que la Reine Rouge porte une robe noire sévère, la Reine Blanche porte une robe blanche éclatante. Cette opposition permet de justifier l'alliance qui s'établit entre Alice et la Reine Blanche. En portant toutes les deux des habits clairs, elles symbolisent la pureté et la gentillesse.

Lorsqu'Alice arrive à la table du Chapelier, une autre opposition apparaît. La table avec les différents personnages se trouve dans la brume. Le ton est triste et personne ne se démarque. Seul le chapelier, grâce à sa coiffure orange, a un impact sur l'aventure d'Alice. Cette scène s'oppose à la même scène de la table qui intervient dans le flashback d'Alice, un peu plus tard dans le film. Lors de cette seconde scène, le ciel est clair et les personnages

portent des habits très colorés. Cette opposition sert à montrer qu'Alice ne peut évoluer dans le Wonderland où elle se trouve.

Alice change une première fois de costume lorsqu'elle intègre le château de la Reine Rouge. Elle porte désormais une robe rouge, plus sombre que sa robe bleue. Cependant, ce changement de costume n'est que provisoire. Il permet de montrer qu'Alice ne peut rester dans ce monde. Ainsi, elle porte un nouveau costume lorsqu'elle pénètre le château de la Reine Blanche. C'est également à ce moment qu'elle rencontre pour la seconde fois Absylum. La chenille se trouve toujours derrière un nuage de fumée, cependant Alice le repousse. Les couleurs similaires des deux personnages traduisent leur proximité et l'évolution d'Alice au sein du Wonderland.

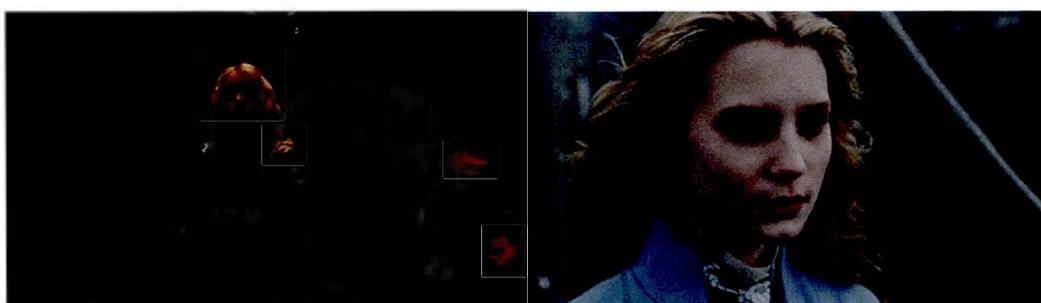
Alice retrouve par la suite Absylum au moment où il se transforme en cocon. La scène a lieu de jour, contrairement aux deux premières rencontres. La fumée a disparu et la scène est éclairée. Cette discussion provoque le dernier changement de costume au sein du Wonderland et vient confirmer son évolution. Elle porte une armure argentée, qui renvoie à la robe blanche de la Reine Blanche. La dureté de l'armure renvoie au courage d'Alice. Celle-ci se trouve au milieu d'un terrain étendu, sombre, effrayant. La clarté de l'armure est renforcée encore davantage par la noirceur du Jabberwocky. En se débarrassant du personnage le plus sombre du Wonderland, Alice rétablit l'ordre et peut évoluer, retourner vers le monde réel.

L'évolution d'Alice se fait donc grâce à la clarté progressive des images. Les premiers plans dans le Wonderland sont sombres et flous. Le décor s'ouvre petit à petit, jusqu'au terrain ouvert de l'affrontement final qu'Alice s'approprie en tuant le Jabberwocky. En retournant dans le monde réel, elle retrouve sa robe bleu pâle. Elle ne la porte toutefois que provisoirement puisqu'elle porte un nouveau costume lors de son départ. Alors que sa robe se démarquait à peine des autres costumes, Alice aborde à la fin du film un manteau d'un bleu beaucoup plus prononcé. L'évolution d'Alice, dans le monde réel et dans le Wonderland, se fait à travers ses changements de costume. Ils marquent la frontière entre les mondes, mais également le décalage entre Alice et eux.

4.3.3 L'importance des ellipses temporelles



Figure 4.31: Gros plan sur Alice enfant dans la première séquence du film



Figures 4.32 et 4.33: Plan américain sur Alice qui se souvient de son premier voyage dans le Wonderland et gros plan sur Alice qui observe son futur dans la dernière scène du film

Pour marquer encore davantage la séparation entre les deux mondes, Tim Burton utilise deux flashforward et un flashback. Ces séquences sont nécessaires pour comprendre la dynamique du récit d'Alice et la raison pour laquelle elle ne trouve sa place ni dans l'un, ni dans l'autre monde. Contrairement à Edward et Willy Wonka, Alice n'observe pas son passé, mais son futur.

Le film *Alice in Wonderland* de Tim Burton est construit tel un récit dans un récit. En effet, le réalisateur installe une histoire autonome, celle du Wonderland, dans le récit principal. Les personnages et les événements n'appartiennent donc pas à la même continuité diégétique. Les deux flashforward apparaissent au début et à la fin du film tandis que le flashback intervient au milieu. Ces trois ellipses temporelles servent à préparer la fin du film,

lorsqu'Alice s'ouvre vers un nouveau monde. Tandis que les deux flashforwards sont marqués par des coupes franches dans le montage, le flashback correspond à une succession de fondus enchaînés.

Le premier flashforward intervient au début du film et s'oppose au flashforward de la fin. Il permet de séparer une Alice enfant d'une Alice adolescente. Le but est de séparer un temps dans le monde réel où Alice était innocente, heureuse avec son père, d'un temps où Alice doit faire face à des obligations et où elle n'est pas heureuse. Dans cette séquence d'introduction, l'ambiance est sombre. On se trouve dans l'espace clos de la maison d'Alice avec comme uniques pièces le bureau et la chambre d'Alice. L'intérêt est d'insister sur l'importance du personnage du père pour Alice. On comprend que les bases de son éducation viennent de lui et non de sa mère. La rupture avec la séquence suivante apparaît grâce à deux procédés. Tout d'abord, celle-ci est filmée de jour, avec des couleurs vives. De plus, on se trouve désormais dans un espace ouvert, sur une route où l'on ne voit ni le début, ni la fin. La rupture temporelle sert à insister sur le monde d'origine d'Alice. Celui où elle peut évoluer est un monde où elle a un futur. Le flashforward sépare ainsi une période où Alice a un futur devant elle et une période où elle a un rôle passif, et ne trouve pas sa place dans son propre monde.

En dehors de la séquence d'introduction, le temps du récit est le présent. Cependant, Alice expérimente un flashback lorsqu'elle disparaît dans le Wonderland. Celui-ci est déclenché par une discussion avec Absylum et intervient avant l'affrontement avec le Jabberwocky. Dans celui-ci, Alice se remémore son voyage précédent dans le Wonderland. Introduit par un fondu enchaîné, il permet de créer une rupture dans les convictions d'Alice. Elle réalise que le monde du Wonderland est réel, du moins pour elle. Elle a besoin de croire au Wonderland pour vaincre le monstre. Le flashback lui sert alors de transition, de prise de conscience, de dernière étape avant de pouvoir vaincre le monstre, évoluer et sortir du Wonderland.

Le flashback s'oppose au flashforward de la fin du film qui a pour but d'insister sur le futur du personnage, et de créer une rupture entre son statut initial et son statut final. En effet, alors qu'Alice n'avait pas de futur après le premier flashforward, elle en a désormais un après le second. Elle est tournée vers le futur et prend ses responsabilités. Le flashforward marque

son changement d'attitude et renforce l'idée de l'évolution du personnage, du passage de l'emprisonnement à la liberté.

Chaque ellipse temporelle permet de faire avancer le récit et marque des périodes de la vie d'Alice. Le premier flashforward sépare l'enfance de l'adolescence, le flashback la renvoie à l'enfance et le second flashforward sépare l'adolescence de l'âge adulte. Les trois révèlent l'incompatibilité des deux mondes, mais également l'incompatibilité d'Alice avec eux. C'est pourquoi elle a besoin de se tourner vers le futur, vers un nouveau monde.

4.3.4 La construction d'une relation avec un allié

Pour changer de statut, Alice a deux alliés : Lord Ascot et Absylum. Chacun appartient à l'un des deux mondes et leurs occurrences permettent de retracer l'évolution d'Alice, son passage de son statut initial, proche de la naïveté, à son statut final, proche des responsabilités adultes.

Le beau-père d'Alice, Lord Ascot, permet à Alice d'évoluer dans le monde réel. Son importance est révélée dès le début du film. En effet, il apparaît dès la première scène, aux côtés du père d'Alice. S'il n'a qu'un faible rôle dans cette scène, il prend de plus en plus d'importance au sein du film. Lors de la première rencontre avec Alice, il se retranche derrière sa femme, est passif et n'échange pas avec Alice. Il s'excuse auprès de sa mère pour l'attitude de sa femme et reconnaît les qualités de M. Kingsley. Il ne réapparaît à l'écran que dans un plan large lors de la demande en mariage de son fils.

Son rôle d'allié ne prend de l'importance que lors du retour d'Alice. Celle-ci échange avec tous les personnages secondaires et s'adresse à lui en dernier. L'accent est mis sur l'échange. Alors que les autres personnages sont restés fixes, le beau-père s'avance vers Alice. Ce mouvement symbolise le début de leur relation. Elle se retrouve par la suite seule avec lui dans son cabinet, dans un espace clos, restreint, intime. Il correspond ainsi à la seconde personne qui se trouve dans un espace entièrement clos avec elle, la première étant son père au début du film. En plaçant le personnage dans la première et dernière scène du

film, Tim Burton révèle son importance. Il devient le seul personnage du monde réel à lui permettre de passer de son monde d'origine au monde qu'elle souhaite atteindre.

Le personnage d'Absylum, dans le Wonderland, permet lui aussi l'évolution d'Alice. S'il ne permet pas le déplacement du monde réel vers le monde fantastique, il apparaît toutefois à des moments clés et offre à Alice des possibilités d'évolution au sein du Wonderland. C'est le seul personnage qui lui donne des informations sur elle-même et sur son premier voyage dans ce monde. Le personnage apparaît pour la première fois lors de l'arrivée d'Alice dans le Wonderland. Il domine Alice, par son âge, sa sagesse et son statut au sein de l'univers fantastique. Il apparaît une seconde fois lorsqu'elle arrive dans le château de la Reine Blanche et lui annonce : « *You're much more her now. In fact, you're almost Alice* ». La chenille apparaît une dernière fois avant l'affrontement entre Alice et le Jabberwocky. À ce moment, Alice hésite à s'engager dans la bataille. La chenille lui parle de sa transformation, sa transition en chenille. Cette discussion lui fait réaliser que pour qu'elle-même puisse se transformer, elle doit affronter le monstre. Elle parle pour la première fois de son père et annonce à haute voix qu'elle est Alice Kinsley. La chenille lui répond alors « Alice, at last ». Les trois apparitions d'Absylum font du personnage un allié de taille pour Alice. Il lui sert de repère dans un monde dont elle n'a aucun souvenir et est présent lors de son arrivée, lors de son déplacement dans le Wonderland, et à son départ. Le personnage apparaît également, transformé en papillon, dans le dernier plan du film.

4.3.5 Séquences emblématiques

Pour mettre en avant la frontière qui s'établit entre le monde réel et celui du Wonderland, j'ai choisi d'étudier deux séquences. La première est la séquence où Alice disparaît du monde réel (10:37 – 12:08). Elle intervient au début du film et correspond à la première séparation entre les deux mondes. La seconde est la séquence finale du film (1:36:37 – 1:40:10). Elle s'oppose à la première puisqu'elle intervient à la fin du film, juste avant la séparation entre le monde d'Alice et celui qu'elle souhaite atteindre.



Figure 4.34: Plan rapproché sur Alice et Amish, et la foule en arrière-plan

La première séquence est celle qui précède la disparition d’Alice dans le monde du Wonderland. Alice est proche de son statut initial puisqu’elle est naïve et a des obligations. Tim Burton prépare la séparation qui va s’effectuer entre le monde réel et le monde imaginaire, mais aussi le temps réel et le temps de la représentation. Un premier plan d’ensemble présente la foule qui s’étend au large avec les personnages principaux que l’on trouve au premier plan. Un second plan large montre la foule de dos avec Alice et Hamish en arrière-plan. Ce procédé sert à focaliser l’attention du spectateur sur les deux futurs mariés et sur leur détachement du reste des invités. Les plans larges et répétitifs sur la foule, qui observe la scène, mettent mal à l’aise le spectateur, qui ressent la tension de la demande en mariage et la pression portée sur Alice. Les deux protagonistes se trouvent quant à eux sous une gloriette, isolés des autres tandis que la foule est encadrée par deux grandes haies d’herbe et le manoir tout au fond. Les murs de la gloriette peuvent être associés à des barreaux de prison.

Dans cette séquence, le réalisateur construit une opposition entre deux types d’images. Les premières sont décontextualisées comme lorsqu’il se focalise sur les deux futurs époux. On est proche d’eux, mais il n’y a pas d’arrière-plan. Les secondes sont contextualisées, telles les scènes où il montre la foule qui observe la scène. Le fond du champ et le travail sur les distances prennent ici de l’importance. Le réalisateur exploite la profondeur de champ et

installe dans ces plans une distance publique. De plus, la peinture qui reproduit la scène de la demande en mariage correspond à une mise en abyme et introduit un questionnement sur la limite entre le rêve et la réalité. Celle-ci vient perturber le spectateur qui ne sait plus à quels éléments se rattacher. Pour marquer la séparation entre les deux mondes, Tim Burton utilise un raccord regard vers le monde qu'elle souhaite rejoindre, le Wonderland, et qui vient la détacher du monde réel. Le reste des personnages disparaît alors et toute l'attention du spectateur est portée sur elle.



Figure 4.35: Plan large sur la foule éparpillée qui attend le retour d'Alice

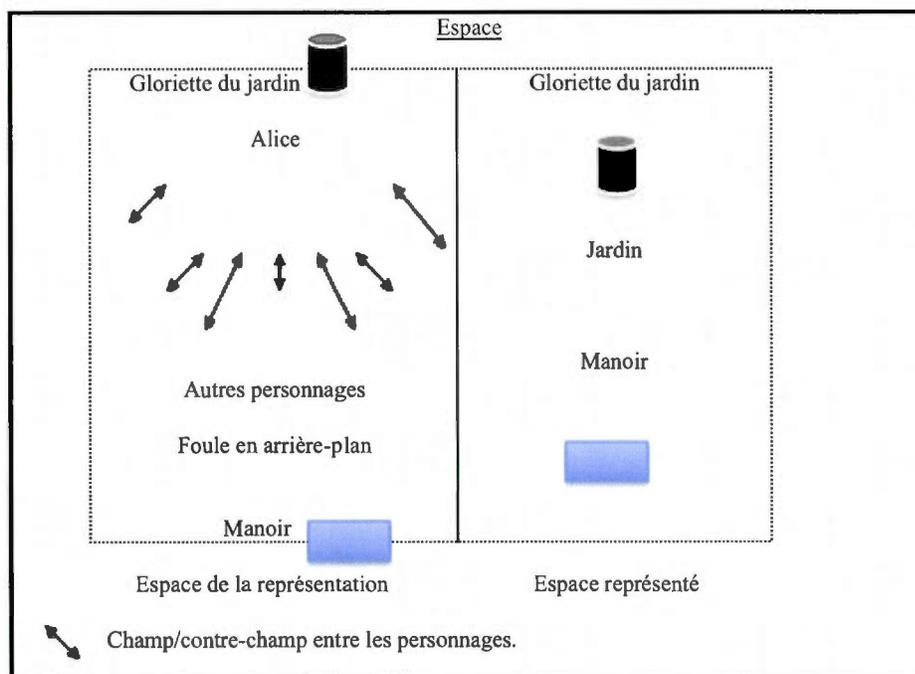


Figure 4.36: Représentation spatiale dans la séquence finale d'*Alice in Wonderland*

Alors que le temps de la représentation est celui où Alice vit ses aventures, le temps représenté est beaucoup plus court. Alice ne disparaît en effet que quelques minutes et revient à sa place à la fin du film. Tous les autres personnages qui avaient disparu réapparaissent dans la séquence finale, au même endroit où Alice les avait abandonnés auparavant. La séquence finale me permet ainsi de justifier pourquoi et comment Alice a évolué, grâce à son voyage dans le Wonderland, mais aussi grâce à son retour dans le monde réel.

La séquence finale du film peut être séparée en trois temporalités distinctes. La première vient compléter la séquence étudiée auparavant. Alice retourne à sa place, devant le mari qu'on lui a promis. Elle retrouve son monde d'origine, mais est prête à s'en détacher. Un travelling avant sur elle avec en arrière-plan le manoir de la famille Ascot la réintroduit dans la réalité. Celui-ci est suivi d'un plan large qui met en scène la foule éparpillée, perturbée par sa disparition. Plusieurs plans moyens se succèdent ensuite pour montrer les réactions des différents personnages face à la situation. La foule se trouve dans l'arrière-plan de chacun d'eux alors que personne ne se trouve derrière Alice. La disposition des personnages sert au fil narratif. Alice s'intègre petit à petit à la foule. Elle vient se placer en face de chaque personnage à qui elle va s'adresser. Tim Burton propose dans un premier temps des plans

moyens qui par la suite sont resserrés pour insister sur l'intimité entre les personnages. Ces plans resserrés traduisent la victoire d'Alice et sa domination sur les autres protagonistes. En effet, la caméra revient à chaque fois sur elle, prouvant qu'elle n'est plus l'enfant du début du film. Sa victoire dans le monde du Wonderland lui permet de « vaincre » les personnages de la réalité. En retournant dans le monde réel, elle prend ainsi ses responsabilités. Chaque plan sur elle vient confirmer au spectateur qu'elle est en position de force. Alice se trouve au centre des personnages. Elle n'est désormais plus dans le présent, ni dans le passé, mais tournée vers le futur.

La première partie se termine lorsqu'elle sort du champ et décide de reprendre les affaires de son père. Un travelling avant vient renforcer la conversation qui s'entame entre elle et Lord Ascot. Les plans rapprochés entre les deux personnages et l'utilisation du champ/contrechamp introduisent ainsi la scène suivante.

La sélection des actions est le moyen économique de rendre compte des étapes d'une progression narrative en hiérarchisant les actions indispensables à sa cohérence et celles qui le sont moins (Saouter, 1998, p.134).



Figures 4.37 et 4.38 : Plan large sur Alice et Lord Ascot dans le cabinet, et Plan large sur Alice prête à quitter l'Angleterre



4.39: Gros plan sur Alice et le papillon bleu sur son épaule

La seconde partie de la séquence correspond à une scène entre Alice et Lord Ascot dans le cabinet, après une courte ellipse. L'ambiance est moins formelle que celle de la demande en mariage. Le décor participe au rapprochement entre les personnages et à l'importance qui est accordée au futur d'Alice. Alors qu'on se trouvait auparavant dans un espace large, sans limites, en extérieur, on se trouve désormais dans un espace clos, restreint, plus intime. La nature représentée par le jardin s'oppose à la science représentée par la bibliothèque et les cartes de voyage. L'intimité du lieu permet aux deux personnages de conclure un contrat. Alice se trouve dans un stade de transition et n'est plus l'enfant naïve du début du film. Elle n'est ni dans son monde d'origine, ni dans le Wonderland.

Une dernière ellipse vient séparer la préparation du voyage, du voyage en lui-même. Après un saut de plusieurs jours, le film se termine sur un plan large avec la caméra en plongée sur le bateau sur lequel monte Alice. Son personnage est seul face aux autres personnages qui restent sur le quai. Un travelling avant sur le bateau en direction de l'océan à perte de vue renforce l'idée de son voyage. Le changement de costume vient en parallèle renforcer cette transition. Elle abandonne sa robe de jeune première pour une tenue plus adulte. Cette partie se clôt au moment où Alice, désormais seule à l'écran, regarde l'horizon. Un papillon bleu vient se poser sur son épaule et la caméra fait un gros plan sur elle.

Ce dernier plan avec le papillon qui s'envole est très significatif et permet à Tim Burton d'imager la transformation d'Alice. La chenille qui s'est transformée en papillon évoque l'évolution, le passage d'un stade à un autre, une transformation corporelle et mentale. Le monde du Wonderland qui vient de son imagination lui a ainsi ouvert les yeux sur le monde réel. Alice n'est plus l'enfant qui s'est perdue dans le terrier treize ans auparavant. Elle a réussi à vaincre ses démons, la société, sa famille et son statut de jeune enfant naïve. Cette séquence montre finalement que la limite entre les deux mondes est marquée par une frontière, mais qu'Alice n'appartient à aucun des deux.

4.3.6 L'issue pour le personnage

Si Alice effectue un long voyage dans le Wonderland et se déplace entre les deux mondes, elle n'arrive à atteindre son but qu'en s'en détachant entièrement. Elle passe donc d'un statut initial passif à un statut final actif. Ce changement est rendu possible grâce à son voyage dans le Wonderland, mais aussi grâce à un travail sur elle-même.

L'impossible adaptation d'Alice dans le Wonderland lui permet d'aller de l'avant et d'atteindre sa situation finale. En effet, les séquences où Alice n'apparaît pas dans le film traduisent les limites de son intégration. Elle est absente à chaque fois que la Reine Rouge et le Valet de Cœur discutent, lorsque le Chapelier parle de l'attaque de la Reine Rouge ou lorsque le chat du Cheshire sauve le Chapelier. En dehors de l'affrontement avec le Jabberwocky, Alice n'a qu'un rôle passif au sein du Wonderland. Elle ne sauve personne, n'aide personne. Elle est passive de sa situation. Le déclic a lieu lorsqu'elle réalise qu'elle n'est plus l'enfant du premier voyage et qu'elle a besoin de regarder vers le futur au lieu de regarder vers le passé.

L'issue d'Alice est donc vers le futur. Son personnage reste seul, car il est incompatible avec les personnages du monde réel et ceux du Wonderland. Il reste tourné vers une note positive puisqu'elle ne se trouve pas enfermée, comme à sa situation initiale, dans le passé, ou un présent figé. Le bonheur d'Alice n'est possible que si elle se dirige vers un nouveau monde.

À travers ces trois films, Tim Burton s'adresse à la fois à un public large en créant un divertissement, et à un public spécifique qui se reconnaît dans ses personnages, dans les messages qu'il veut faire passer. Si je considère que ses personnages sont tous, à plus ou moins forte échelle, des outsiders, des personnes exclues, des êtres inadaptés dans un monde « ordinaire », je peux affirmer que Tim Burton cherche à prouver qu'il existe une possibilité d'intégration. Le réalisateur étant lui-même un outsider sur la scène cinématographique, cela peut correspondre à son propre besoin de s'intégrer, ou du moins de concilier son monde de rêveur avec la banalité du monde quotidien. À travers le modèle de la quête, il montre que ses personnages doivent d'abord se déplacer et se débarrasser de certains éléments (traumatisme, personnage « obstacle ») pour quitter leur statut initial proche de l'enfant naïf et atteindre l'âge de la maturité.

CHAPITRE V :

SYNTHÈSE ET DISCUSSION

Les analyses des films *Edward Scissorhands*, *Charlie and the Chocolate Factory* et *Alice in Wonderland* ont fait ressortir un certain nombre d'éléments, narratifs et techniques qui permettent de répondre à ma problématique. Ces éléments servent au fil narratif et mettent en avant le style de Tim Burton. Ces films sont porteurs de messages et d'inspirations diverses.

La construction d'une frontière entre deux mondes, l'utilisation d'ellipses temporelles, les jeux de couleurs, de lumière et la relation entre le héros et son allié donnent une forte représentation du personnage principal. Ces éléments se font écho entre les trois œuvres sélectionnées. Replacés dans l'ensemble du film, ces éléments me permettent de confirmer les tendances observées dans le chapitre I, de justifier un style propre à Tim Burton, de montrer qu'il existe un personnage burtonien type et qu'ils permettent dans certains cas son passage d'un statut initial à un statut final.

Tim Burton construit des personnages forts, investis d'un passé, d'une histoire : ils correspondent au centre du film. Il semble important de noter ici que chacun des personnages suit un « parcours type », qui est celui de la quête. Le schéma de chaque film est plus ou moins similaire, si l'on considère que le personnage principal a un statut initial, qu'il débute sa quête, qu'il fait face à plusieurs obstacles, qu'il doit affronter quelqu'un ou quelque chose, et qu'il arrive à un statut final différent de son statut initial. C'est ce parcours qui m'intéresse et l'ensemble des éléments mis en avant dans mes analyses me permettent de constater si ce changement a lieu ou non.

Afin de répondre à ma problématique et d'interpréter les éléments mis en avant dans ces analyses, je souhaite vérifier si les autres films utilisent le même procédé. Je considère qu'ils ont une structure similaire. L'issue est toutefois différente pour les personnages. C'est

pourquoi il me semble important de répondre à trois questions : comment est-ce montré ? Comment est-ce expliqué ? Quelle interprétation puis-je donner à ces résultats ?

C'est aux enfants, et aux siens en particulier, qu'il attribue et sa motivation et son succès. Ils lui inspirent les histoires qu'il raconte, ils nourrissent son imagination lorsque celle-ci faiblit, ils forment un public très réceptif aux thèmes qu'il développe et qui lui valent parfois les foudres de certains critiques : la cruauté et l'exagération, les portraits d'adultes d'une noirceur totale, un langage généralement peu châtié, voire scatologique (Mervant, Coutellier, Legros, 1998, p.3).

Pour interpréter les films de Tim Burton, je souhaite répondre à une question centrale : quel est le message que Tim Burton veut faire passer dans ses œuvres ? Son univers semble simpliste et correspond à celui d'un rêveur. Il ne cherche pas nécessairement à défendre des causes, qu'elles soient politiques, raciales, sociales ou économiques. D'après moi, les mondes qu'il crée lui permettent de sortir de la banalité et de la violence du quotidien. C'est la principale raison pour laquelle il oppose un monde réel, ordinaire, à un monde fantastique, dans lequel ses personnages principaux trouvent souvent leur place. Ces personnages sont régulièrement naïfs au début du film, ils n'ont pas affronté le monde extérieur ou l'ont rejeté. C'est en sortant de leur monde d'origine qu'ils peuvent évoluer, car ils font des découvertes, grandissent et deviennent courageux. La naïveté disparaît à la fin du film, pour laisser place à la responsabilité et à la maturité.

En reprenant les éléments mis en avant lors de mes analyses de films et en les appliquant au reste de sa filmographie, je suis en mesure de confirmer que sa vision du monde, aussi simpliste soit-elle, passe à travers la construction de ses personnages principaux, leur relation avec un allié et leurs déplacements entre leur monde d'origine, et un monde qu'ils cherchent à atteindre.

5.1 Une frontière récurrente

Tous les films de Tim Burton présentent deux mondes, séparés par une frontière. D'un côté se trouve un monde ordinaire, de l'autre se trouve le monde de la fantaisie. Chacun des personnages principaux part de l'un de ces mondes, qui correspond à son monde d'origine, et se déplace vers le second, qui est le monde qu'il souhaite atteindre. Ces déplacements sont provoqués par des éléments du récit que je dois relever. Si la structure des films semble être similaire, cette frontière ne se constitue pas de la même façon dans tous les films.

La construction de deux mondes opposés est un thème récurrent chez Burton. En me basant sur les éléments de sa vie et sur les personnages qu'il crée, je considère que cette opposition est associée à son enfance difficile, à son décalage vis-à-vis de la société américaine. Si je m'appuie sur les éléments de sa vie, je peux affirmer qu'il s'est lui-même retrouvé, à plusieurs reprises, face à deux mondes : son univers et Hollywood, sa personnalité et la mentalité de la banlieue américaine, son monde fantastique et la banalité du quotidien. Cette frontière lui permet de faire passer un message : il existe des personnes marginales, qui ne trouvent pas leur place dans le monde dont ils sont issus, dans la société. Pour s'en dégager, il est indispensable d'avoir un côté rêveur, qui permet de développer la créativité, et de gagner en maturité.

Les analyses des films de mon corpus m'ont permis de mettre en avant les déplacements du personnage principal des deux côtés de la frontière. Cette construction fait partie du récit et lui permet de passer d'un statut initial à un statut final. Son statut ne change toutefois pas dans tous les autres films et il me semble dès lors nécessaire de montrer comment se construit cette frontière. Pour justifier ces résultats, je réutilise le graphique d'analyse de film. En mettant en relation les caractéristiques du personnage principal avec les actions principales, les déplacements entre les deux mondes et ses occurrences dans le film, je serai en mesure de prouver que ce modèle est récurrent dans la filmographie de Tim Burton.

Comme dans un rêve, le récit est heurté par des changements d'espace, de temps et des transformations inattendues. La logique inversée en est la marque permanente, dans un enchaînement étourdissant où foisonnent rimes satiriques et jeux de mots [...]. Alice est ainsi entraînée dans une farandole loufoque où le bon sens dont elle fait preuve, dans une certaine mesure, lui confère un statut légèrement décalé (Lovett Stoffel, 1997, p.68-71).

La frontière entre les deux mondes est représentée par un portail. Celui-ci permet au personnage principal de se déplacer, de passer de l'un à l'autre. Comment définir ce portail ? Y a-t-il des portails récurrents ou sont-ils différents dans tous les films ?

En relevant les deux mondes de chaque film, j'ai pu remarquer que dans la plupart des cas, l'un des mondes permet le changement de statut du personnage principal, tandis que l'autre l'empêche. Ces deux mondes sont à la fois proches et isolés l'un de l'autre. Le personnage principal peut se déplacer entre les deux, mais jamais se trouver dans les deux en même temps. Pour le montrer, je souhaite décrire les éléments propres à chacun. Je pourrai ainsi montrer pourquoi dans certains cas ils se complètent, et dans d'autres non.

5.1.1 Un retour au monde d'origine

Dans la plupart des films, les personnages sortent de leur monde d'origine et se déplacent vers le monde à atteindre. Ils retournent toutefois dans leur monde, soit parce que ces déplacements sont nécessaires pour leur changement de statut, soit parce qu'ils n'y ont pas trouvé leur place, soit parce que l'autre monde n'existe plus. Ce retour au monde d'origine ne signifie pas nécessairement qu'ils ne changent pas de statut. En relevant les caractéristiques de ces mondes et les déplacements entre les deux, je suis en mesure de justifier cette théorie et de relever le message que veut faire passer Tim Burton.

Le monde à atteindre nécessaire à l'évolution du personnage

Parmi la filmographie de Tim Burton, cinq films mettent en avant des personnages principaux qui se déplacent de leur monde d'origine vers un monde à atteindre, pour finalement retourner dans le premier : *Batman*, *Edward Scissorhands*, *The Nightmare Before Christmas*, *Sleepy Hollow* et *Corpse Bride*. Les déplacements entre les deux mondes prouvent qu'ils ne peuvent pas rester dans le second. Il est toutefois nécessaire qu'ils s'y déplacent à plusieurs reprises pour changer de statut. Tim Burton confirme ainsi à son public que la part de rêve permet de sortir du quotidien, de son monde d'origine.

L'analyse d'*Edward Scissorhands* m'a permis de montrer qu'Edward sort de son monde d'origine, son château, et se déplace vers un nouveau monde, la banlieue américaine. Il retourne plusieurs fois dans son monde, avec l'intervention de flashbacks au sein du film. La relation qu'il développe avec ses deux alliés, et ses absences durant certaines séquences mènent toutefois à son rejet de ce monde. Il retourne dans son château, même s'il change de statut émotionnel grâce à l'amour de Kim. Les déplacements dans le monde de la banlieue sont nécessaires pour provoquer ce changement de statut. Si Edward était resté dans son monde, il n'aurait pas pu connaître Kim, ni obtenir son amour.

Le film *The Nightmare Before Christmas* a pour personnage principal Jack Skellington. Celui-ci est issu d'Halloweenland. Il découvre par hasard dans la forêt qu'il peut se rendre dans d'autres univers et se déplace pour la première fois dans celui de Noël. Le portail est représenté par une porte qui se trouve sur l'arbre. Jack la traverse, mais reste provisoirement dans ce nouveau monde, car il souhaite le partager avec ses amis de son monde d'origine. Jack veut les mélanger, car il pense qu'ils sont compatibles. Il veut sortir de son quotidien, de son monde qui est pour lui ordinaire, et y apporter des éléments d'un monde fantastique. Il intègre des éléments de l'autre tels que des cadeaux et un arbre de Noël, puis enlève le Père Noël pour prendre sa place. Son deuxième déplacement se fait grâce au traineau de Noël. Il tente d'intégrer des éléments de son monde dans celui de Noël ; or cela constitue la raison pour laquelle il est rejeté. Jack doit retourner dans son monde, car il comprend que les deux sont incompatibles. Il est naïf car il pense faire le bien partout où il va. C'est toutefois dans le monde à atteindre qu'il réalise qu'il n'a pas sa place. L'absence de son allié, Sally, et la présence du Père Noël dans son monde, provoquent un déséquilibre. Son changement de statut se produit par une prise de conscience et par ses retrouvailles avec Sally. Le déplacement dans l'autre monde lui a permis de réaliser ce qui lui manquait : l'amour. À la différence d'Edward avec Kim, Jack évolue, car Sally et lui sont issus du même monde.

Corpse Bride a la même structure que le film précédent. Victor est issu du monde des vivants, le monde ordinaire. Il se déplace accidentellement, dans le monde des morts, le monde fantastique. Le portail est représenté par Emily, la « corpse bride », qui constitue un pont entre les deux mondes. Victor se retrouve dans un monde auquel il ne veut pas appartenir. Il tente une première fois d'en sortir en mentant à Emily. Celle-ci le replace dans

le monde des morts. Il se résigne à épouser Emily quand il réalise que le seul élément qui le retient dans son monde d'origine, Victoria, ne lui appartient plus. L'absence de Victor lors des séquences dans le monde des vivants avec la famille de Victoria prouve qu'il y a un obstacle entre les deux personnages. Cet obstacle l'empêche de changer de statut. Les déplacements de Victor entre les deux mondes sont ainsi nécessaires, car ils permettent de valoriser son amour pour Victoria. Au début du film, il est heureux et prêt à se marier, mais ne se bat pas pour elle. À la fin du film, il la retrouve, car il a des qualités qu'il n'avait pas avant. Il se sacrifie pour elle, pour son bonheur. Les deux personnages appartiennent au même monde et ne peuvent trouver leur amour que dans celui-ci.

Pour *Batman*, le portail est représenté par le costume du superhéros. Il permet le déplacement entre les deux mondes, celui du manoir de Bruce Wayne, et celui de Gotham City. Contrairement à d'autres films, l'action démarre dans le monde fantastique, le monde que Batman cherche à atteindre : Gotham City. Un premier retour au monde d'origine a lieu lorsque Bruce Wayne organise une soirée dans son manoir, son monde ordinaire. C'est à ce moment qu'il rencontre Vicky Vale, son allié, et développe une relation avec elle. À l'inverse, l'obstacle de Batman est le Joker. Il l'oblige à se déplacer en dehors de son monde lorsqu'il attaque une usine chimique. Pour rétablir l'ordre, Batman doit le combattre. Il retourne ainsi dans son manoir. Son absence à l'écran lors de la renaissance du Joker et ses différentes attaques prouvent qu'il ne peut trouver sa place à Gotham City. Deux séquences viennent le confirmer. Dans la première, il dépose des fleurs là où ses parents sont morts. Dans la seconde, il se remémore le meurtre de ses parents. Celles-ci renvoient au passé du personnage et à la raison pour laquelle il existe une frontière entre les deux mondes. Il réalise qu'il doit se débarrasser du Joker pour vivre heureux. Cette prise de conscience s'accompagne du déplacement du monde extérieur vers son monde d'origine. En effet, Vicky Vale pénètre la cave de Batman, et découvre sa double personnalité. Pour changer de statut et être heureux avec son allié, Batman doit se déplacer une dernière fois à Gotham City et vaincre le Joker. La frontière entre les deux mondes existe, car Batman ne peut concilier les deux. Il ne se déplace à Gotham City que la nuit, sous les traits de Batman, mais pas en tant que Bruce Wayne. Il ne peut être heureux qu'en restant dans son monde d'origine, même s'il y intègre un élément extérieur.

Dans *Sleepy Hollow*, le personnage d'Ichabod Crane est forcé de partir de New York, son monde d'origine ordinaire, et de se déplacer dans un monde qu'il ne connaît pas, celui de Sleepy Hollow, le monde fantastique. Le portail est représenté par le carrosse, qui lui permet de voyager entre les deux villes. Au sein de la ville, le héros ne trouve pas sa place. Il est absent lors de la première décapitation, ce qui prouve qu'il ne peut pas s'intégrer entièrement. Son premier retour dans son monde d'origine intervient lorsque des habitants se font passer pour le cavalier sans tête. Il s'évanouit et rêve de sa mère défunte. Un second déplacement intervient lorsqu'un des habitants est décapité devant lui. Il se réfugie une nouvelle fois dans ses pensées, dans son passé. Un troisième déplacement se produit lorsqu'il se fait attaquer par le cavalier. Ils disparaissent toutefois au fur et à mesure qu'il développe une relation avec son allié, Katrina Van Tassel. Ichabod Crane abandonne la raison et s'ouvre au surnaturel. Ces déplacements vers son monde d'origine permettent à l'enquêteur de se débarrasser de ses peurs, et de vaincre le cavalier sans tête. Il change de statut, car il crée une alliance avec Katrina, obtient son amour, et oublie provisoirement son monde d'origine. Il doit toutefois y retourner, car sa place est dans celui-ci. Le changement se produit par le déplacement du monde fantastique, Katrina, vers le monde d'Ichabod. Si les deux personnages n'appartiennent pas au même monde, Katrina trouve sa place dans le sien et lui permet de changer de statut émotionnel.

L'analyse de ces films me permet de remarquer que les personnages qui se déplacent des deux côtés de la frontière changent de statut, grâce à des personnages et des événements. Par leur présence à l'écran lors des actions principales et lors des voyages entre les mondes, Tim Burton prouve que ce changement est possible. Même si ces personnages retournent dans leur monde d'origine, le réalisateur prouve aux spectateurs qu'ils ne sont pas restés passifs et qu'ils ont cherché à sortir de leur condition du début du film. Ils ne sont plus des personnages naïfs, inexpérimentés, asociaux, mais des personnages heureux, entourés, tournés vers l'avenir. Malgré l'ambiance gothique et le rejet partiel du monde extérieur, ces personnages ne sont pas malheureux. Ils prouvent que tout le monde ne peut pas vivre dans le même monde, et qu'il existe un confort irremplaçable : celui de sa propre maison. Ce confort, c'est celui de Tim Burton. Ces films lui permettent de rêver, de sortir de son quotidien. Il retourne toutefois dans son confort, son intimité, une fois que ce monde du rêve, le film, disparaît.

La disparition de l'un des mondes

Si dans la plupart des cas, le retour au monde d'origine se produit par un déplacement dans un autre monde, certains changements de statut du personnage principal se produisent grâce à la disparition de celui-ci. Trois films utilisent ce procédé : *Mars Attacks !*, *Sweeney Todd* et *Dark Shadows*. Cette disparition permet un apaisement de la situation, mais également un apaisement pour le personnage principal, qui peut prospérer dans le monde qui existe toujours.

Dans son film *Mars Attacks !*, les deux mondes sont proches puisqu'il s'agit d'un côté de la Terre, et de l'autre la Terre avec les martiens. Le personnage principal vient de la Terre, son monde ordinaire. Le monde fantastique, celui avec les martiens, pénètre le sien et le portail est représenté par les envahisseurs. Les deux sont incompatibles et Richie Norris, pour retrouver son monde d'origine, doit se débarrasser des martiens. C'est pourquoi il suit une quête, qui consiste à aller au secours de sa grand-mère, son allié. En se déplaçant dans la Terre envahie, et en n'oubliant jamais sa quête, Richie retrouve sa grand-mère et son monde d'origine.

Pour *Sweeney Todd*, le portail correspond à la porte de son salon de barbier, son monde d'origine, qui le sépare du monde à atteindre, le reste de Londres. Le personnage principal et son allié, Mrs. Lovett, appartiennent au même monde. Ils sont toutefois isolés du reste de la ville. Le personnage principal se déplace à plusieurs reprises dans le monde extérieur, qui le rejette. Ces déplacements mènent progressivement à son changement de statut. Dans un premier temps, Sweeney Todd sort de son salon pour affronter Alfredo Pirelli. Tandis que le barbier intègre le monde de son concurrent, la séquence suivante inverse les rôles. Sweeney Todd doit toutefois se débarrasser de cet élément extérieur et le tue. Ce déplacement marque le début de sa chute. Il entame sa folie meurtrière et tue tous les éléments venant du monde extérieur, y compris son amour qu'il croyait mort. À ces meurtres s'ajoutent des séquences de flashbacks, qui permettent à Sweeney Todd de se déplacer dans son monde d'origine. Ces flashbacks l'empêchent toutefois de trouver le bonheur, car il est tourné vers le passé. Il est

bloqué dans son monde d'origine, son salon passé, et ne trouve jamais sa place dans le monde dans lequel il doit s'adapter. À la fin du film, il change de statut, mais négativement. Il tue son allié et doit lui aussi mourir, pour retrouver son monde d'origine, rejoindre son ancien amour. Le monde de Sweeney Todd disparaît donc avec lui.

Dans le film *Dark Shadows*, le portail est représenté par l'entrée du manoir de la famille Collins. La demeure, de la même manière que le château d'Edward, est isolée du reste de la ville. Elle correspond au monde d'origine de Barnabas Collins et s'oppose à Collinsport, le monde à atteindre. Ses alliés, la famille Collins et Victoria Winters, appartiennent au même monde. Son obstacle, la sorcière Angélique Bouchard, appartient elle au monde extérieur. Elle pénètre le monde de Barnabas à deux reprises et prouve que les deux sont incompatibles. Leur première rencontre a lieu dans le manoir, lorsqu'elle découvre que le vampire est vivant. La seconde a lieu lors de l'affrontement final. En parallèle, Barnabas sort à plusieurs reprises du manoir, pour redorer l'entreprise familiale, mais aussi pour s'adapter au monde extérieur. Il doit toutefois faire face à un manque affectif. Celui-ci le pousse à tuer un groupe de hippies. Pour accéder à son statut final, Barnabas doit d'abord se débarrasser de l'élément extérieur, la sorcière. Il doit également libérer le fantôme de son amour défunt. Il peut alors permettre la réunion des deux mondes et vivre heureux avec ses descendants.

Ces trois films prouvent que la disparition de l'un des mondes s'accompagne du passage d'un statut initial à un statut final. En se débarrassant des éléments appartenant au monde extérieur, les personnages peuvent évoluer, et trouver le bonheur dans leur monde d'origine. Ils acquièrent une stabilité, de l'apaisement. Si je considère que Tim Burton s'adresse à une génération qui ne trouve pas sa place dans le monde, soit parce qu'ils sont rejetés, soit parce qu'ils le rejettent, je suis en mesure de dire que la disparition de l'un des mondes correspond à la disparition des obstacles que chacun a dans sa vie. Il tente de s'adresser à une génération marginale, qui se sent exclue, et lui dit qu'il ne faut pas rejeter le monde, mais apprendre à vivre avec. En faisant des concessions, il est possible de gagner en maturité. Si je me retrouve dans ses films, c'est parce qu'il réussit, le temps de son récit, à me faire oublier le monde extérieur. Il arrive à me plonger dans son univers, et me montrer que ses personnages, tout en étant marginaux, arrivent à trouver leur place quelque part. Dans ce sens, il touche un public large, parce qu'il divertit, mais aussi parce qu'il ne cherche pas à faire de morale. Ses

personnages sont tous humains, quelle que soit leur nature, et le public peut se retrouver en eux.

Le rejet du monde à atteindre

Si la majorité des films où les personnages principaux retournent dans leur monde d'origine s'accompagne d'un changement de statut, certains ne répondent pas à cette règle. La construction des films *Vincent* et *Batman Returns* et les déplacements des personnages entre les deux mondes permettent de le justifier.

Dans le court-métrage *Vincent*, le portail est représenté par le sommeil, puisque Vincent se déplace à plusieurs reprises de son monde, la réalité, au monde du rêve. Celui-ci correspond au monde qu'il cherche à atteindre, puisqu'il est associé au défunt Vincent Price, son modèle. Les déplacements du personnage révèlent son mal-être dans le monde réel. De la même manière qu'Alice Kingsley, Vincent ne peut rester dans le monde du rêve. Sa mère constitue un obstacle et le pousse à rester dans son monde d'origine. Les deux mondes ne peuvent se compléter et Vincent n'évolue ni mentalement, ni physiquement puisqu'il reste dans son univers.

Dans *Batman Returns*, le portail est de nouveau le costume de Batman. Le personnage de Vicky Vale n'est plus présent et Alfred devient l'allié. Il connaît les deux identités de Batman/Bruce Wayne et appartient au même monde que lui. Au début du film, Bruce Wayne est dans son manoir, seul. Il se déplace en tant que Batman vers Gotham City, le monde extérieur, suite à l'attaque du Pingouin qui, comme le Joker, l'empêche de trouver sa place dans l'autre monde. Il se déplace une seconde fois dans la ville, le jour, en tant que Bruce Wayne. Il y revient une troisième fois sous les traits de Batman, la nuit. De la même manière que Bruce Wayne ne peut être à Gotham City la nuit, Batman ne peut y être le jour. Cette combinaison montre une nouvelle fois que les deux mondes sont inconciliables. Comme Vicky Vale, Selina Kyle pénètre le manoir de Bruce Wayne. Elle ne découvre toutefois sa réelle identité qu'à Gotham City, et ne l'accepte pas. Les déplacements entre les deux mondes prouvent que Batman/Bruce Wayne ne peut pas rester dans Gotham City, le monde

qu'il cherche à améliorer. Il ne peut être lui même que dans son monde d'origine et ne change donc pas de statut.

Contrairement à Edward qui est rejeté de la banlieue, mais change de statut émotionnel, Vincent et Batman terminent seuls, ne changent pas. Vincent rejette son monde d'origine, mais est obligé d'y rester. Batman rejette quant à lui le monde qu'il cherche à atteindre, car il est inconciliable avec sa personnalité, et donc son monde. Ce rejet me semble correspondre, encore une fois, à un décalage vis-à-vis du monde « ordinaire ». Tim Burton ne veut pas dire que l'adaptation est impossible, mais qu'il peut être difficile de trouver sa place. Il s'adresse encore une fois à tous les outsiders, ceux qui ne trouvent pas leur place au milieu des normes, de la « normalité » du quotidien, et qui ont besoin de se créer un monde fantastique pour s'évader. Ces deux personnages confirment qu'il faut concilier un monde « ordinaire » avec un monde fantastique. Le second n'est parfois que provisoire, mais nécessaire pour gagner en maturité, ne plus être une personne naïve.

5.1.2 Du monde d'origine au monde à atteindre

Beaucoup de portails qui séparent les deux mondes représentent une séparation entre le monde intime du personnage et le monde extérieur. La frontière disparaît toutefois partiellement dans trois films : *Frankenweenie*, *Pee-wee's Big Adventure* et *Big Fish*. Les personnages quittent leur monde d'origine pour le monde qu'ils souhaitent atteindre. Leur monde d'origine ne disparaît pas, mais ces personnages changent de statut, physique et/ou émotionnel.

En plaçant certains de ses personnages dans le monde qu'ils cherchent à atteindre, Tim Burton installe un premier pas vers la réunion des deux mondes. Dans ses trois films, les mondes sont partiellement réunis, mais le personnage ne se trouve pas dans les deux en même temps, car la frontière est toujours présente. Il prouve toutefois qu'il est possible d'être heureux dans l'un et dans l'autre.

Dans son second court-métrage, *Frankenweenie*, Victor Frankenstein se déplace à plusieurs reprises entre sa maison, son monde d'origine, et l'extérieur, le monde à atteindre. Le second correspond au monde ordinaire et Victor n'y trouve pas sa place. L'évolution de ses déplacements marque sa possibilité d'évolution. En effet, son premier déplacement est marqué par la mort de son chien Sparky. Victor rejette davantage le monde extérieur. C'est toutefois durant un cours d'anatomie, dans le monde ordinaire, qu'il apprend comment ressusciter son chien. Victor retourne dans son monde et ramène son chien à la vie. Ils sortent tous les deux de la maison vers le monde extérieur, mais sont rejetés par les personnages y appartenant. De la même manière qu'Edward, Sparky est vu comme un monstre et sa nature l'isole. Cependant, il trouve sa place dans le monde extérieur, car il est sauvé par son allié, qui est finalement accepté pour ses différences. Sans permettre une réunion des deux mondes, ces déplacements permettent au personnage principal d'accéder au monde extérieur à la fin du film.

Pour le film *Pee-wee's Big Adventure*, le portail est représenté par le seuil de la maison. Les déplacements en dehors de son monde d'origine, sa maison, sont toujours liés à l'élément central de sa quête : son vélo. Il ne se déplace jamais sans lui et ne trouve plus sa place dans le monde extérieur quand celui-ci est volé. L'absence de Pee-wee à l'écran met en avant les obstacles qu'il va devoir affronter. La seule séquence où il n'apparaît pas est en effet celle où l'on apprend que le voleur est son voisin. Pee-wee change de statut, car il sort de son monde et rencontre des personnages du monde extérieur, qui l'aident dans sa quête. À la fin du film, seul le personnage qui constitue un obstacle, le voleur, n'est pas présent. En se débarrassant de lui, Pee-wee peut vivre dans le monde qu'il cherchait à atteindre, avec Dottie, son allié.

Le portail du film *Big Fish* est temporel. Il s'agit des flashbacks du personnage principal, Ed Bloom. En racontant son histoire à son fils, son allié, Ed Bloom lui permet de terminer son histoire. Contrairement à *Edward Scissorhands*, où ils forcent Edward à retourner dans son monde d'origine, ces flashbacks permettent le changement de statut du personnage principal. Le déplacement entre les deux mondes intervient dès le début du film. Le père du présent raconte son histoire à sa première belle-fille. Il fait de même avec la nouvelle belle-fille. Le fossé entre les deux mondes se creuse toutefois, car le fils ne supporte pas les déplacements de son père dans le monde passé. Il ne devient son allié que lorsque le

personnage principal est sur son lit de mort. À plusieurs reprises, des flashbacks interviennent et permettent au père de se déplacer dans le passé, son monde fantastique. Le temps présent est pour lui ordinaire. Ces déplacements sont déclenchés par des discussions avec Will Bloom, puis avec sa belle-fille. Alors que le fils est réticent à ses déplacements, il les accepte à la fin du film. Les deux mondes se rejoignent alors et se confondent, car Will Bloom termine l'histoire de son père. Le personnage principal change de statut à deux niveaux. Sur le plan émotionnel, il se réconcilie avec son fils. Sur le plan symbolique, la réunion des deux temporalités est également celle de la vie et de la mort.

Ces trois films ont été réalisés à différentes époques et prouvent que Tim Burton ne cherche pas qu'à montrer la marginalité de ses personnages, mais également leur possibilité d'intégration. Que ce soit pour Edward Bloom, Victor Frankenstein ou Pee-wee, le sentiment d'intégration est fort. Ils révèlent une trace d'optimisme chez le réalisateur, la preuve que la réalité est parfois proche du rêve, et qu'il faut s'ouvrir au monde. Cette évolution marque une prise de maturité du réalisateur.

5.1.3 Des mondes réunis et des nouveaux mondes

Dans plusieurs films, le personnage principal ne se trouve ni dans ce monde d'origine, ni dans le monde qu'il cherchait à atteindre. Ce choix narratif est justifié par sa personnalité et par son incompatibilité à vivre dans l'un ou l'autre. La structure du film et les déplacements du personnage entre les deux mondes permettent de justifier une nouvelle fois le passage d'un statut initial à un statut final différent. Cela justifie également le sentiment auquel Tim Burton a dû faire face en grandissant : peut-il trouver sa place dans un monde qu'il rejette ? Peut-il trouver une alternative à ce monde ? Peut-il concilier son monde d'origine avec un autre monde ?

La réunion des mondes

Dans la filmographie de Tim Burton, deux films permettent la réunion des mondes : *Beetlejuice* et *Charlie and the Chocolate Factory*. Cette réunion des mondes n'est toutefois que relative, et prouve que même si la frontière disparaît presque intégralement, les personnages principaux n'abandonnent entièrement ni leur monde d'origine, ni leur monde à atteindre. Les deux univers ne sont conciliables que partiellement, de la même manière que Tim Burton ne s'est pas entièrement associé à Hollywood.

Dans mon analyse de *Charlie and the Chocolate Factory*, j'ai pu mettre en avant que les deux mondes se rejoignent grâce à la relation qui s'établit entre les deux personnages principaux, à la présence de ces mêmes personnages lors des séquences-clés et leur absence lors de la présentation des obstacles. Willy apporte des éléments du monde extérieur, de Londres, car il se débarrasse de ses traumatismes grâce à Charlie, son allié. Charlie intègre son monde à l'usine de Willy Wonka, car il se démarque des autres enfants par sa personnalité. Chacun apporte à l'autre l'élément qui lui manquait dans le monde qu'il cherchait à atteindre.

Le film *Beetlejuice* suit la même démarche. Les deux mondes qui s'opposent sont celui des vivants, ordinaire, et celui des morts, fantastique. Le couple de héros appartient au second. Il doit d'abord trouver sa place dans son monde d'origine, avant de pouvoir accéder au monde à atteindre. Le portail est représenté dans un premier temps par leur maison. Il marque leur séparation entre les deux mondes puisqu'ils ne peuvent pas en sortir. Leur absence durant l'arrivée des nouveaux habitants prouve qu'ils doivent se débarrasser de cet obstacle, avant de pouvoir changer de statut. Dans un second temps, le portail est représenté par leur allié, Lydia Deetz. Elle appartient au monde qu'ils cherchent à atteindre et est la seule personne à pouvoir les voir. Le couple doit d'abord se déplacer dans son monde d'origine. Ils peuvent par la suite être vus par Lydia, qui, en acceptant de se marier avec Betelgeuse, leur permet de se débarrasser de tous les obstacles qui apparaissent entre les deux mondes. À la fin du film, comme pour *Charlie and the Chocolate Factory*, chacun apporte à l'autre l'élément qui lui manquait dans le monde qu'il cherchait à atteindre. Lydia devient une enfant pour le couple, tandis que les deux personnages principaux représentent davantage une famille pour elle que sa famille réelle.

Vers un nouveau monde

Alors que la plupart des personnages retournent dans leur monde d'origine ou arrivent à concilier celui-ci avec un autre monde, trois se dirigent vers un nouveau monde : *Alice in Wonderland*, *Ed Wood* et *Planet of the Apes*. Ce déplacement révèle une trace d'optimisme chez le réalisateur, puisque les personnages ont un potentiel d'évolution qui dépasse le temps du récit, du film.

Comme j'ai pu le montrer dans *Alice in Wonderland*, le personnage principal ne se trouve entièrement, à la fin du film, ni dans le monde fantastique qu'elle cherchait à atteindre, ni dans son monde ordinaire d'origine. Alice se trouve à mi-chemin entre les deux puisqu'elle est tournée vers le futur. Elle est sur le point d'atteindre un nouveau monde pour deux raisons : le Wonderland a disparu et elle ne trouve pas sa place dans la société victorienne. Elle change de statut, mais ce changement correspond au déclenchement d'un nouveau déplacement.

Comme Alice, Ed Wood ne se trouve, à la fin du film, ni dans son monde d'origine, son cinéma, ni dans le monde qu'il cherche à atteindre, Hollywood. Il se déplace à plusieurs reprises entre les deux. Ses deux alliés, Bela Lugosi puis Kathy O'Hara appartiennent à son monde d'origine. Au début du film, il se trouve avec ses amis, dans son monde. Le portail est représenté par l'entrée des studios de cinéma. Ed Wood pénètre le monde une première fois pour présenter son projet de film. Il tente d'apporter des éléments de son monde à celui qu'il cherche à atteindre. Il y retourne pour le début de son tournage, puis pour présenter son film aux producteurs. Ses différents déplacements prouvent qu'il cherche à mêler les deux mondes. Ce mélange est toutefois impossible, car ses films sont rejetés par les studios et la critique. Il doit se déplacer en dehors des studios pour être accepté et seules les personnes de son cercle intime lui permettent de changer de statut. Celui-ci se déclenche dans son monde, en dehors des studios, lorsqu'il rencontre Kathy O'Hara. Pour vivre heureux, les deux amoureux doivent toutefois se tourner vers le futur. Ils partent, à la fin du film, vers un nouveau monde, car le monde d'Ed Wood est inconciliable avec celui des studios.

Contrairement aux deux précédents, le film *Planet of the Apes* ne permet pas au personnage principal de changer de statut. Il se trouve, à la fin du film, dans un nouvel endroit. Alors qu'Alice et Ed Wood partent vers un nouveau monde qui leur correspond, le Capitaine Leo Davidson arrive dans un univers qu'il n'a pas choisi. Les déplacements du personnage entre son monde d'origine, la Terre, et le monde qu'il atteint, la planète des singes, l'empêchent d'évoluer. Son premier déplacement le montre, car le Capitaine s'écrase sur la planète des singes. Il arrive dans ce nouveau monde par force et non par choix. Tout au long du film, il se trouve dans cet endroit qui ne lui correspond pas. Son absence dans les séquences où le Général Thade prévoit sa vengeance prouve qu'il ne peut pas s'intégrer. Son alliée Ari, même si elle appartient à ce nouveau monde et lui permet de s'en échapper, ne peut pas l'accompagner dans son monde d'origine et empêche alors son changement de statut. Les différents éléments appartenant à son monde d'origine tels que les humains, les ruines de son vaisseau et son singe Périclès permettent d'anticiper la fin du film. En voulant retourner sur la Terre et en refusant de s'adapter à ce nouvel univers, le Capitaine ne peut évoluer et se déplace sur sa planète, qui est désormais dominée par les singes. Il ne se trouve donc ni dans son monde d'origine, ni dans un monde qu'il souhaite atteindre.

Il ne peut y avoir de fin heureuse puisque le capitaine refuse un bonheur qui lui est offert et croit qu'il va l'atteindre en retournant dans son monde d'origine. C'est pourquoi la présence d'un allié dans chaque film renforce l'ancrage dans l'un ou l'autre monde, et permet le plus souvent le changement de statut du personnage principal. Grâce à cet allié, c'est la vision d'un monde que Tim Burton met en avant. Il révèle que chacun a besoin de se construire un cercle intime, qui limitera les déplacements vers le monde du rêve et les besoins d'évasion.

5.2 Construction d'une relation avec un allié

La figure de l'allié, comme dans les contes, est récurrente dans tous les films de Tim Burton. Celui-ci aide le personnage principal, de manière plus ou moins marquée, à changer de statut au sein du film. Plusieurs questions se posent dès lors : comment se construit cet

allié ? Est-il toujours le même ? Quelle forme prend-il ? Pourquoi permet-il dans certains cas le changement de statut du héros, et dans d'autres non ? En répondant à ces questions, il me sera possible de prouver l'importance de la construction d'une relation avec un allié pour le personnage principal, qu'il évolue ou non dans le cadre du film.

Cette codification des actants, si elle est peu rentable pour les syntagmes-épreuves dont le statut est simple et la structure redondante, retrouve son importance lorsqu'il s'agit des unités contractuelles auxquelles échoit le rôle de l'organisation de l'ensemble du récit. Les fonctions qui les définissent constituent un jeu d'acceptations et de refus d'obligations entre parties contractantes et provoquent, à chaque moment, de nouvelles distributions et redistributions des rôles (Greimas, 1981, p.51).

Si je suis la pensée de Greimas, je peux montrer que les alliés correspondent à des actants du récit, du film. Pour mettre en avant leurs fonctions en rapport avec le changement de statut du personnage principal, je les ai séparés en trois catégories, ordonnées par nombre de récurrences dans la filmographie de Tim Burton : les alliés amoureux, les alliés familiaux et les alliés extérieurs. Ils prennent différentes formes (humains ou créatures surnaturelles). Les structures des films, très proches, permettent la constitution de ces alliances.

Cette manière d'être à la fois fou, furieux et hypersensible, angoissé et atonal, macabre et vivant, d'être présent par absence ou absent par présence, Tim Burton la porte sur sa pâle figure et sa décoiffante chevelure depuis l'adolescence, et cela quel que soit son interlocuteur, les acteurs comme les producteurs, les fans comme les journalistes, ses proches autant que ceux qui l'approchent pour la première fois (De Baecque, 2008, p.5).

La présence d'un allié me semble révéler un besoin du réalisateur de se construire un cercle de confiance. Je constate qu'il réutilise les mêmes acteurs pour plusieurs de ses films, sa femme et certaines de ses idoles. L'allié semble être la personne en qui le personnage principal, et à travers lui Tim Burton, a le plus confiance. Le réalisateur n'a pas toujours eu la chance d'être le maître de son destin. Il a du faire ses preuves, avant de s'installer et de prospérer sur la scène cinématographique internationale. Encore aujourd'hui, il est contraint de répondre aux exigences des studios, des producteurs et des distributeurs. Les différents

alliés des films peuvent, d'après moi, être mis en relation avec ses propres relations, proches et lointaines.

Quoi que je fasse – y compris des trucs considérés comme commerciaux, perçus comme impersonnels, du type *Batman* –, je dois trouver des compensations, je dois m'y retrouver à un certain degré. Même s'il s'agit juste d'une émotion. Mais ce n'est pas toujours de tout repos, car j'adore les choses qui restent ouvertes à l'interprétation, qui ne sont pas résolues, alors que les gens à Hollywood détestent ça (Salisbury, 2000, p.92).

5.2.1 Les alliés amoureux

Les alliés amoureux sont ceux que j'ai retrouvés le plus souvent dans les films de Tim Burton. Ils sont au nombre de dix et correspondent toujours à des êtres humains, féminins. Ils développent une relation privilégiée, personnelle, intime avec le personnage principal. Celle-ci se construit au sein du récit. Cette omniprésence d'alliés féminins va de pair avec les relations amoureuses que développe Tim Burton dans sa vie, notamment avec sa compagne depuis 2001, Helena Bonham Carter, qui joue dans plusieurs de ses films.

Je souhaite séparer les alliances qui permettent le changement de caractéristiques du personnage principal, des alliances qui ne durent pas et mènent à l'isolement ou la solitude. Cette séparation me permet de constater que le retour du personnage principal dans son monde d'origine peut s'accompagner d'un changement de statut émotionnel. Celui-ci s'applique autant à Tim Burton qui, tout en étant un grand enfant qui réalise des films et se plonge dans un monde de rêveur, gagne en maturité grâce aux relations réelles qu'il développe dans sa vie, dans le monde réel.

Les changements émotionnels

Huit films présentent des alliances amoureuses qui permettent au personnage principal de changer de statut émotionnel : *Pee-wee's Big Adventure*, *Batman*, *Edward Scissorhands*, *The Nightmare Before Christmas*, *Ed Wood*, *Sleepy Hollow*, *Corpse Bride* et *Dark Shadows*. Les

issues des personnages sont toutefois différentes d'un film à l'autre. Le changement de statut se fait en accédant au monde qu'ils souhaitent atteindre pour certains, et en retournant dans leur monde d'origine pour d'autres. Il révèle une note d'optimiste chez le réalisateur. Ses personnages atteignent l'apaisement grâce à cette figure de l'allié amoureux.

L'analyse du film *Edward Scissorhands* m'a permis de constater que la relation entre Kim et Edward amène celui-ci à changer de statut émotionnel, même s'il reste dans son monde d'origine. Ce changement n'est donc pas nécessairement lié au monde dans lequel se trouve le personnage principal à la fin du film, mais à la relation qui se développe avec l'allié. Edward change grâce à son alliance avec Kim. Ce type d'alliance se retrouve dans plusieurs films et traduit le besoin du réalisateur d'être accompagné pour son voyage dans le monde à atteindre. Si la plupart des personnages burtoniens sont des outsiders, ils ont besoin de la construction d'une alliance, de la même manière que Tim Burton a besoin de support pour réaliser ses films. Comme Tim Burton, les personnages sont tous humains.

Dans le film *Pee-wee's Big Adventure*, l'allié est Dottie. Elle appartient au monde extérieur et une relation privilégiée se développe entre les deux personnages. Le premier obstacle à surmonter est la personnalité même de Pee-Wee. Il est naïf, rêveur et sa quête est uniquement celle de la recherche du vélo. Celle-ci l'aveugle et l'empêche de voir les sentiments de Dottie pour lui. À plusieurs reprises, Dottie l'aide dans sa quête et lui permet de s'adapter au monde extérieur. Elle se situe à la limite entre les deux mondes, car elle travaille dans le monde extérieur, mais dans un magasin de vélo, qui est l'élément central du monde de Pee-Wee. L'alliance amoureuse est possible, car Dottie permet à Pee-wee de sortir de son monde, tout en lui laissant des éléments de son monde d'origine, notamment son vélo.

Concernant Batman, la relation qu'il développe avec Vicky Vale se renforce progressivement au cours du film, et trouve une conclusion. Si je m'arrête sur la construction du film et les déplacements du personnage entre les deux mondes, je peux justifier celle-ci. Vicky Vale appartient au monde extérieur, à Gotham City. Elle est journaliste et enquête sur Batman, sans connaître sa réelle identité. Batman, de son côté, appartient au monde de la nuit. Il cache sa réelle identité. Vicky Vale pénètre dans un premier temps le monde de Bruce Wayne et développe une relation amoureuse avec lui. Batman pénètre par la suite le sien.

Leur bonheur ne peut toutefois exister que lorsqu'elle découvre sa réelle identité. Elle pénètre finalement le monde de Batman et l'accepte pour ce qu'il est. Le changement émotionnel de Batman/Bruce Wayne est possible grâce à cet allié. Elle permet à Batman d'être heureux dans les deux mondes. Elle constitue un pont, une stabilité pour lui.

Dans *The Nightmare Before Christmas*, l'allié de Jack Skellington est Sally. Leur relation est mise en avant dès le début du film puisque les deux personnages sont amoureux. Cependant, comme pour la quête d'un conte, leur relation est au départ impossible. Ils s'aiment, mais ne peuvent pas vivre heureux. En effet, Sally appartient au Docteur Finklestein et pour se l'approprier, il doit se débarrasser de lui. Comme dans *Edward Scissorhands*, Jack doit d'abord se déplacer à plusieurs reprises dans un autre monde. Ce déplacement, en l'occurrence dans le monde de Noël, lui permet de vivre de nouvelles expériences et de forger son caractère. Il l'éloigne provisoirement de Sally, qui reste dans leur monde d'origine, Halloweenland. Celle-ci n'est toutefois pas passive puisqu'elle se débarrasse du Docteur Finklestein. De son côté, pour retrouver une stabilité dans son monde, Jack doit libérer le Père Noël d'Oogie Boogie. Sally élimine donc le personnage qui l'empêche d'être avec Jack, tandis que celui-ci se débarrasse de l'élément qui n'appartient pas à son monde. Ces actions leur permettent de se retrouver et leur alliance se développe progressivement au sein du film, au fur et à mesure que les obstacles sont surmontés. Leur bonheur est possible, car ils sont issus du même monde et y restent à la fin du film. Jack change de statut émotionnel, tout en restant dans son monde d'origine.

Dans le film *Ed Wood*, le réalisateur a deux alliés : Bela Lugosi et Kathy O'Hara. Alors que le premier est un allié extérieur et a de l'importance dans la première partie du film, la seconde intervient dès sa disparition. Kathy O'Hara se détache des autres personnages féminins. Dolores Fuller et Loretta King sont des actrices tandis qu'elle n'en est pas une. Contrairement aux précédentes, elle ne porte pas d'intérêt particulier pour Ed Wood, ni pour le monde du cinéma. C'est pour ces raisons qu'elle intéresse le personnage principal. Elle n'appartient ni au monde du réalisateur, ni au monde d'Hollywood qu'Ed Wood cherche à atteindre. Cela permet le renforcement progressif de leur alliance : ils assistent ensemble à l'avant-première de son film, il lui lit ses histoires de science-fiction, elle l'accompagne à l'enterrement de Bela Lugosi, elle l'aide à préparer le décor de ses films. Comme Kim avec

Edward, Kathy accepte Ed pour ce qu'il est, malgré le fait qu'il porte parfois des habits de femme. La construction du film prouve qu'Ed Wood n'a pas sa place à Hollywood. L'alliance amoureuse des deux personnages ne peut toutefois durer que s'ils se déplacent vers un autre monde. C'est pourquoi, à la fin du film, le personnage principal change de statut. Il sort de son monde d'origine, mais aussi du monde qu'il souhaitait atteindre.

Pour *Sleepy Hollow*, l'allié est de nouveau un personnage féminin : Katrina Van Tassel. Celle-ci n'appartient pas au monde d'origine du personnage principal, Ichabod Crane, mais au monde qu'il souhaite atteindre, celui dans lequel il est forcé de s'adapter. Encore une fois, Tim Burton reprend la structure du conte. Les deux amoureux ne peuvent vivre heureux que s'ils surmontent des obstacles. Le premier obstacle intervient lors de leur rencontre. Comme Jim pour Edward, Brom Van Brunt, soupirant de Katrina, vient du monde à atteindre et constitue un obstacle à l'alliance des deux personnages. Pour changer de statut, Ichabod doit se débarrasser de lui. Par ailleurs, la personnalité d'Ichabod constitue en elle-même un obstacle. Le personnage n'est pas à l'aise dans la ville et ne croit pas à la légende du cavalier sans tête. C'est en s'ouvrant à ce nouveau monde et à de nouvelles croyances qu'il peut changer de statut. Katrina constitue un allié, car elle l'aide dans son enquête et change ses convictions. Alors qu'ils sont entourés des autres personnages dans les premières scènes, les plans ne montrent par la suite que les deux personnages dans les séquences intimes. Ce procédé sert à monter l'importance de la relation qui s'établit entre les deux personnages. Pour que l'alliance se termine positivement, les deux personnages doivent toutefois retourner dans le monde d'origine d'Ichabod Crane. C'est le personnage de Katrina qui change de monde en l'accompagnant à New York.

Dans *Corpse Bride*, l'allié de Victor Van Dort est Emily. C'est ce personnage qui permet à Victor de trouver le bonheur avec sa promise, Victoria. Le bonheur des deux amants n'est toutefois pas possible au début du film. Victor n'est pas accepté par les parents de Victoria et doit d'abord se déplacer dans le monde des morts. Emily intervient dès le déplacement du personnage dans l'autre monde. Elle constitue tout d'abord un obstacle, car elle retient Victor dans un monde auquel il n'appartient pas. Celui-ci cherche pendant toute la durée du film à retrouver Victoria et le monde des vivants. Son retour n'est possible que s'il essaie de s'adapter à ce monde. Emily devient une alliée lorsqu'elle réalise que Victor ne peut pas être

heureux avec elle. Elle est présente lors de tous ses déplacements entre les deux mondes et l'aide à accéder à son statut final. Elle lui permet de se débarrasser à la fois des obstacles du monde des vivants et du monde des morts. Comme Ichabod Crane, Victor change de statut émotionnel en retournant dans son monde d'origine. Ce changement n'aurait toutefois pas été possible sans son déplacement dans le monde des morts, qui lui a permis de renforcer sa relation avec Victoria, grâce à son allié Emily.

Dans tous ces films, le personnage principal termine dans son monde d'origine. L'alliance amoureuse est rendue possible par la construction progressive d'une relation intime entre les deux personnages. Cette note révèle un optimisme chez Tim Burton, puisque ses personnages principaux atteignent l'apaisement, grâce à ces alliés amoureux. L'allié se détache des autres personnages par ses caractéristiques, et par sa présence à l'écran durant les passages-clés du film. Comme dans *Edward Scissorhands*, Tim Burton crée des alliés féminins qui ont un impact émotionnel sur le personnage principal. Ce changement de statut n'est toutefois possible que si le personnage se déplace dans un autre monde. Dans *Dark Shadows*, son dernier film en date, le réalisateur réutilise ce procédé, crée une relation intime entre le personnage principal, Barnabas Collins et Victoria Winters, qui lui rappelle son amour d'antan. Pour vivre heureux, ils doivent se débarrasser de plusieurs obstacles qui appartiennent au monde qu'ils cherchent à atteindre. Malgré des déplacements en dehors du manoir de la famille Collins, ils ne trouvent le bonheur qu'en restant isolés. Barnabas reste donc, comme les autres, dans son monde d'origine. Seul Pee-Wee Herman reste dans le monde qu'il souhaitait atteindre. Cela s'explique par un mélange des deux mondes : Pee-wee mêle les objets de son monde avec les personnages du monde extérieur.

Une vie solitaire

Si beaucoup de personnages changent de statut émotionnel, certains n'accèdent pas au bonheur et terminent seuls. Deux films présentent des alliances amoureuses qui ne durent pas : *Planet of the Apes* et *Sweeney Todd*. Celles-ci sont liées à des fins de film malheureuses. Elles traduisent la méfiance du réalisateur envers le monde.

Dans mon analyse du film *Edward Scissorhands*, j'ai pu relever les raisons pour lesquelles Edward, même s'il termine seul, change de statut émotionnel. Ce changement intervient grâce à la construction de la relation avec Kim, son allié. Tout en étant séparé d'elle à la fin du film, Edward vit dans sa mémoire, de la même façon que Kim vit dans la sienne. Les personnages que je présente ici rencontrent également des alliés amoureux, mais je souhaite expliquer pourquoi leur alliance ne peut durer.

Dans *Planet of the Apes*, l'alliance entre le Capitaine Leo Davidson et son alliée, Ari, est impossible pour deux raisons : leur nature et la distance temporelle entre les deux mondes. La construction de leur relation au sein du récit les empêche de développer une relation amoureuse heureuse. Lors de leur première rencontre, la distance entre les personnages est marquée par la cage de prison du Capitaine. Par la suite, ils développent une relation de confiance. Ari devient une alliée et lui permet de retrouver son vaisseau, élément de son monde d'origine. Elle développe des sentiments pour lui, car elle ne se sent pas à sa place dans son propre monde. Leur alliance reste toutefois impossible, car le Capitaine ne trouve jamais sa place dans le monde des singes. Ari et lui ne sont presque jamais filmés seuls, preuve qu'aucune intimité ne peut s'installer. Dans l'un des seuls plans où ils n'apparaissent que tous les deux, le Capitaine ne pense qu'à sa quête qui correspond à son retour sur Terre, son monde d'origine. Ari lui demande de rester avec lui sur la planète des singes. Le Capitaine refuse et chacun des personnages retourne, à la fin du film, dans son monde d'origine, dans des lieux et temporalités séparés.

Pour le personnage principal de *Sweeney Todd*, l'allié est Mrs. Lovett. Leur relation se construit progressivement au cours du film : elle l'accueille lors de son retour à Londres, l'installe au dessus de son magasin dans le salon de barbier et dissimule ses meurtres. Elle est amoureuse de lui du début à la fin du film. L'alliance heureuse des deux personnages est toutefois impossible, car Sweeney Todd est tourné vers le passé. Il ne pense qu'à son ancienne femme et à sa vengeance contre le juge Turpin. La présence de flashbacks place Sweeney Todd dans son monde d'origine, le Londres du passé. Cela l'empêche de trouver sa place dans le Londres du présent. De plus, les séquences musicales renforcent l'alliance impossible entre les personnages. Ce sont souvent des monologues, et non des duos, preuve qu'ils ne peuvent s'accorder. À la fin du film, Sweeney Todd tue son allié, car son ancrage

dans le passé l'empêche de développer des sentiments pour elle. Il meurt également, car il ne peut trouver sa place dans aucun des mondes. Le premier n'existe plus et il ne trouve pas sa place dans le second.

À l'inverse des alliances heureuses, ces alliances ne trouvent pas de conclusion pour deux raisons : la nature des personnages qui les empêche d'être ensemble et leur absence à l'écran durant des passages-clés du film. Si je prends le cas de *Planet of the Apes*, le personnage d'Ari est présent lorsque des références au monde d'origine du Capitaine Davidson sont évoquées. Il est toutefois absent lors des confrontations entre les deux mondes, notamment l'affrontement final entre le Capitaine et le Général Thade. Cette absence prouve que le personnage d'Ari n'est pas présent lors de scènes essentielles qui rapprochent le Capitaine de son monde d'origine. En refusant de rester dans le monde où se trouve leur allié, le Capitaine et Sweeney Todd se dirigent vers des conclusions malheureuses. Tim Burton prouve alors l'importance de cet allié amoureux, qui permet à ses autres personnages d'évoluer. Sans cet allié amoureux, il est malheureux. L'ironie est palpable dans *Sweeney Todd* puisque le personnage de Mrs. Lovett, dont le personnage principal de Sweeney Todd ne peut tomber amoureux, est joué par sa propre femme. Celle-ci lui apporte l'équilibre, la stabilité et la maturité qu'il n'avait pas nécessairement auparavant.

5.2.2 Les alliés familiaux.

Les alliés familiaux sont au nombre de six et se déclinent selon différentes catégories : la famille réelle et la famille de substitution. La famille peut correspondre dans ces films à un lieu de vie primordial, ou à un lieu de conflits. Le personnage principal se bat contre elle soit parce qu'il veut s'en affranchir, soit parce qu'il veut l'améliorer. Ses rapports avec elle changent, de manière positive ou négative. Dans tous les films, elle l'aide dans sa quête. Ces alliés familiaux ont des caractéristiques et des fonctions différentes des alliés amoureux. Ils permettent toutefois un changement de statut du personnage principal.

La récurrence de l'allié familial, de la même manière que l'allié amoureux, traduit un manque affectif chez le réalisateur. Sachant que Tim Burton a grandi sans ses parents, qu'il a vécu quelques années chez sa grand-mère et qu'il n'a pas eu de réelle expérience familiale, je trouve intéressant de constater que les familles réelles deviennent dans ses films des projections de ce qu'il n'a pas vécu.

La famille réelle

L'allié qui correspond à une figure familiale réelle est rare dans l'univers burtonien. Ils sont présents dans quatre films : *Mars Attacks !*, *Big Fish*, *Charlie and the Chocolate Factory* et *Dark Shadows*. Ces personnages sont des alliés, car ils apparaissent aux moments-clés du film. Leur présence est nécessaire à l'évolution du personnage principal. Ils traduisent alors le manque familial chez Tim Burton, puisque ces familles réelles correspondent à des idéaux, des expériences qu'il n'a pas vécues.

Dans mon analyse de *Charlie et la Chocolaterie*, j'ai mis en avant l'importance du grand-père Joe, qui permet à Charlie de se déplacer d'un monde à l'autre. Même si le personnage qui lui permet de changer de statut à la fin du film est réellement Willy Wonka, le grand-père Joe permet à Charlie d'avoir une présence familiale durant tout le film. Cette présence est essentielle, car elle lui permet de garder les pieds sur terre. Contrairement aux autres enfants de la visite, qui ont une relation superficielle avec leur famille, Charlie a une relation privilégiée avec elle. C'est pour cette raison qu'il se démarque des autres et peut changer de statut.

Le film *Mars Attacks !*, propose une palette de personnages variés. Le personnage principal qui se détache est celui de Richie Norris, et son alliée est sa grand-mère, Florence Norris. La construction de la relation entre les deux membres de la famille et le rejet du reste des membres prouve que cette relation permet au personnage principal de changer de statut. Cette relation correspond à celle que Tim Burton a développée avec le seul membre de sa famille : sa grand-mère.

Au début du film, les deux personnages sont présentés avec le reste de la famille. Ils sont dans leur monde d'origine, dans un cercle intime. Lorsque les martiens pénètrent le monde des humains, la stabilité disparaît. Les membres de la famille sont séparés. Richie Norris semble heureux de l'arrivée des martiens, car elle lui permet de se détacher de son quotidien. Richie et sa grand-mère sont par la suite filmés tous les deux à l'écran, ce qui permet d'insister sur leur intimité. Richie est le seul de la famille à s'occuper d'elle. Son personnage disparaît du reste du film et ne réapparaît qu'à la fin. Il est toutefois au centre de la quête de Richie. L'invasion des martiens le mène à rejoindre sa grand-mère. Elle devient un allié, car elle correspond à sa quête, sa motivation et lui permet de trouver comment tuer les envahisseurs. Leur relation est privilégiée jusqu'à la fin. En s'alliant, ils retrouvent leur monde d'origine, sans les membres de la famille inutiles et encombrants. Comme dans *Charlie and the Chocolate Factory* et le grand-père Joe, Florence Norris apparaît au début et à la fin du film. Elle permet à Richie d'avoir une stabilité, une présence familiale tout au long du film, et de changer de statut en vainquant les martiens.

Dans *Big Fish*, le personnage principal est Ed Bloom et son allié est son fils, Will Bloom. La relation entre les deux personnages se construit au temps présent, mais grâce aux histoires passées du père. Alors qu'au début du film, les deux personnages sont séparés, les déplacements dans le monde d'origine d'Ed Bloom, le temps passé, permettent d'accéder, à la fin du film, au monde à atteindre, le temps présent. Le fils est un allié, car il se laisse porter, au fur et à mesure du film, par l'histoire de son père. Les déplacements au temps présent correspondent à des séquences intimes, d'abord entre le père et sa future belle-fille, puis entre le père et le fils. La fin du film marque le changement du père, mais aussi du fils, car les deux personnages s'allient. En terminant l'histoire de son père, Will Bloom lui permet de passer du temps passé au temps présent, mais aussi de la vie à la mort. Comme Willy Wonka qui trouve une conclusion avec son père, grâce aux ellipses temporelles, les renvois au temps présent permettent la réconciliation d'Ed Bloom et son fils. Cette réconciliation est également celle de Tim Burton avec son propre père. N'ayant pu trouver une conclusion avec lui avant sa mort, il réalise un film où le père et le fils trouvent une conclusion juste avant la mort. Encore une fois, ce film traduit le besoin du réalisateur de projeter une famille idéale, qu'il n'avait pas, mais qu'il a désormais avec une femme et un enfant.

La figure familiale réelle permet au personnage principal d'évoluer, car elle correspond à une relation unique, irremplaçable. Dans *Dark Shadows*, Tim Burton réutilise ce modèle. Barnabas Collins, grâce à ses descendants, s'adapte au temps présent. Les séquences successives avec les différents membres de la famille lui permettent de rester dans le monde qu'il cherche atteindre. Son obstacle est la sorcière, qui est le seul élément appartenant au passé, l'empêchant de s'adapter. Pour rester dans ce monde, il doit se débarrasser d'elle. La famille devient dès lors un allié, car les différents membres l'aident à la combattre. Barnabas peut alors changer de statut et atteint le nouveau monde, dans lequel il libère et retrouve son amour passé.

La famille de substitution

Si la famille réelle est souvent un lieu privilégié pour le personnage principal, des figures de substitution correspondent également à des figures familiales. Elles apparaissent dans trois films : *Frankenweenie*, *Edward Scissorhands* et *Batman Returns*.

L'analyse d'*Edward Scissorhands* m'a permis de mettre en avant deux alliés : Kim et Peg. Le second correspond à une figure familiale de substitution pour Edward. En effet, Edward n'a pas de famille et Peg vient combler, provisoirement ce manque. Cette figure de substitution lui permet de se déplacer dans le monde de la banlieue, mais ne lui permet pas de changer de statut, puisque seulement Kim a cette fonction.

Dans son deuxième court-métrage *Frankenweenie*, l'allié de Victor Frankenstein est Sparky. Les deux appartiennent au même monde. La relation qui se développe entre le garçon et son chien l'empêche toutefois d'évoluer. Dès le début du film, cette évolution est impossible puisque Sparky, en sortant de la maison de Victor et en se déplaçant vers le monde extérieur, se fait renverser par une voiture. En le faisant revenir à la vie, il retrouve son allié et peut alors changer de statut. Ce changement n'est toutefois possible qu'après avoir vécu des obstacles. Sparky sauve en effet Victor du moulin en feu à la fin du film. L'alliance des deux personnages leur permet de trouver leur place au sein de la banlieue, preuve que l'intégration est partiellement possible. Elle correspond à une première trace

d'optimisme chez Tim Burton, puisque les personnages sont acceptés pour leur nature et leurs différences.

L'allié de Batman dans *Batman Returns* est Alfred. Alors qu'il n'a qu'un rôle peu important dans *Batman*, il correspond à un élément constant pour Bruce Wayne tout au long de ce film et appartient au même monde. Il est présent dans les scènes du manoir de Bruce Wayne, son lieu intime et son lieu d'origine. Il est également le seul à pénétrer l'antre de Batman. Durant l'affrontement final, il donne des informations à Batman sur le Pingouin et l'aide à le vaincre. Alfred est un allié, car il connaît les personnalités de Bruce Wayne et de Batman. Contrairement au personnage de Selina Kyle qui n'accepte que Bruce Wayne, Alfred ne l'abandonne jamais. Il est présent du début à la fin du film, mais ne permet pas au personnage principal de changer de statut, car il ne comble pas le manque familial et amoureux de Batman/Bruce Wayne. Comme Edward, Batman retourne dans son monde d'origine. Il n'en sort que pour combattre le mal sous les traits de Batman, ou pour faire le bien sous les traits de Bruce Wayne.

Avec ces trois œuvres, j'ai pu remarquer qu'avec une absence de famille réelle, le personnage principal ne peut pas évoluer, et reste dans son monde. Seul Victor, de manière relative, trouve sa place dans la banlieue avec Sparky. Il n'est ni entièrement dans son monde d'origine, ni dans le monde à atteindre. Les personnages principaux ont donc davantage besoin d'alliés intimes, qu'ils connaissent et qui les connaissent, pour passer d'un statut initial à un statut final différent. Ces alliés correspondent au cercle intime et privilégié que Tim Burton a construit au fil des ans. Que ce soit Danny Elfman, Helena Bonham Carter, Johnny Depp ou Michelle Pfeiffer, il construit des relations fortes, sur le long terme, dans son monde d'origine. La plupart de ces rencontres sont toutefois liées à la création de ses films, et donc à la présence d'un monde fantastique. Les personnes présentes dans son entourage croient à ce besoin d'évasion, l'idée que chacun doit avoir une part de rêve pour quitter son quotidien « ordinaire ».

5.2.3 Les alliés extérieurs

Si une majorité d'alliés correspond à des figures amoureuses ou familiales, certaines viennent du monde extérieur, du monde que doit atteindre le personnage principal. Ils apparaissent dans cinq œuvres : *Vincent*, *Beetlejuice*, *Ed Wood*, *Charlie and the Chocolate Factory* et *Alice in Wonderland*. Ces alliés permettent, à l'exception du premier, de changer de statut entre le début et la fin du film. La figure la plus représentative est celle de Vincent Price, qui a eu une influence majeure dans la pensée burtonienne.

Dans mes analyses de *Charlie and the Chocolate Factory* et *Alice in Wonderland*, j'ai pu relever plusieurs alliés. Charlie est l'allié de Willy Wonka, Willy est l'allié de Charlie Bucket, Lord Ascot et Absylum sont les alliés d'Alice. Ces alliés appartiennent tous au monde dans lequel se déplace le personnage principal. Ils n'ont pas de lien avec leur monde d'origine. Le changement de statut est donc possible, car ils ne restent pas dans leur monde et vivent des aventures, tels les héros des contes. Ils effectuent un travail sur eux-mêmes, dans le but d'atteindre un statut final meilleur que leur statut initial.

Dans le court-métrage *Vincent*, l'allié est Vincent Price. Il permet au jeune Victor de se déplacer dans le monde du rêve, le monde qu'il souhaite atteindre. Ce déplacement n'est toutefois que provisoire puisque Victor reste dans la réalité. Il constitue tout de même un allié, car il devient un idéal pour Victor, la personne qu'il souhaite devenir. Cet allié est celui de Tim Burton. Vincent Price l'a inspiré, lui a permis d'aller plus loin que le monde du rêve, de l'imagination. Il correspond à un idéal, presque une figure parentale. Il correspond à son premier allié, celui de son premier court-métrage.

Pour Adam et Barbara Maitland, les personnages principaux de *Beetlejuice*, Lydia Deetz est l'alliée. Alors qu'ils appartiennent au monde des morts, elle appartient au monde des vivants. Pour trouver leur place au sein des deux mondes, Tim Burton construit une relation forte entre ces personnages. Lydia devient une alliée, car contrairement aux autres personnages du monde des vivants, elle ne trouve pas sa place dans ce monde. L'alliance entre le couple et la jeune fille est progressive : elle est la première à les voir, elle les aide à chasser les intrus de leur maison puis les aide à se débarrasser de Betelgeuse. Elle intervient durant les séquences-clés du film et correspond à un pont entre les deux mondes. À la fin du film, elle permet au couple de changer de statut, de trouver sa place entre le monde des morts

et des vivants en faisant les courses pour eux. Elle devient la fille qu'ils n'ont jamais pu avoir.

Pour le film *Ed Wood*, l'allié du réalisateur est, en dehors de son allié amoureux, Bela Lugosi. Il correspond à son allié dans la première partie du film, car il est l'un des seuls à croire à ses travaux. Bela Lugosi représente Vincent Price. Comme le premier, il permet à Ed Wood, un réalisateur qui ne trouve pas sa place à Hollywood, de trouver du courage pour affronter les producteurs. S'il n'a qu'un rôle d'allié secondaire, il rentre dans le cercle intime d'Ed Wood, de la même manière que Vincent Price entre dans le cercle intime de Tim Burton. Ce cercle intime est essentiel, car il permet au réalisateur de s'ouvrir au monde, d'être lui-même apaisé.

5.3 L'utilisation d'ellipses temporelles

Les ellipses temporelles correspondent à des ruptures dans la continuité du récit. Sept films utilisent ce procédé parmi la filmographie du réalisateur. Tandis que certaines permettent au personnage principal de changer de statut, les autres l'en empêchent. Comment expliquer, malgré une structure de film proche, le décalage entre ces ellipses temporelles ? Sont-elles révélatrices d'un ancrage dans le passé ou d'une volonté d'aller vers le futur ?

La présence d'ellipses temporelles me semble révéler l'ancrage de Tim Burton dans le passé, avec un espoir d'aller vers un futur meilleur. Toutefois, tous les films n'utilisent pas ce procédé. Cela s'explique par la présence d'un traumatisme infantin. Les personnages qui vivent ces séquences temporelles doivent se débarrasser de leurs problèmes pour accéder à un nouveau statut. En séparant les ellipses temporelles qui permettent au personnage principal de changer de statut, de celles qui ne le permettent pas, je serai en mesure de confirmer que le réalisateur a besoin de ces ellipses temporelles autant pour l'éloigner que de le rapprocher de la réalité.

Les flashbacks qui permettent le changement de statut

La figure du flashback, quand elle est utilisée, est fondamentale pour comprendre la dynamique du récit. Elle permet dans quatre films le changement de statut du personnage principal. En faisant intervenir des ellipses temporelles, il place ses personnages dans le passé et les éloigne de la réalité. Il installe son monde de rêveur et avant de pouvoir atteindre l'apaisement, les personnages doivent se réconcilier avec leur passé. Ces séquences sont nécessaires pour que leur situation s'améliore et qu'ils trouvent une conclusion avec le monde qu'ils tentent d'atteindre. Que ce soit pour *Sleepy Hollow*, *Big Fish*, *Charlie and the Chocolate Factory* ou *Alice in Wonderland*, l'utilisation de flashbacks et de flashforwards permet au personnage principal de se débloquer, de se débarrasser d'un handicap ou d'un traumatisme.

Dans *Charlie and the Chocolate Factory*, les flashbacks permettent au personnage de Willy Wonka de trouver une conclusion avec son père et de se débarrasser d'un traumatisme familial, linguistique et social. Sans ces ellipses temporelles, le personnage ne peut développer de relation avec son allié, Charlie, et sortir de son confort, de son monde dans lequel il s'est isolé. En retournant dans le passé, Willy Wonka peut devenir le maître de son destin, ne plus être passif des événements. La construction de ces ellipses le prouve puisque progressivement, le chocolatier accepte le problème, tente de le résoudre et accède à un statut supérieur en y trouvant une réponse. Le dernier flashback du film est en réalité le premier dans le temps, puisque même s'il intervient à la fin du récit, il se déroule avant le début de la visite. Cette construction révèle que pour accéder au bonheur et se débarrasser de ses obstacles, il est nécessaire de faire un travail introspectif. Ce travail est celui de Tim Burton puisqu'à cette période, il a du faire le deuil de son père et préparer l'arrivée de son nouveau-né. Tandis que l'un représente le passé, le second représente le futur.

Pour le personnage principal de *Sleepy Hollow*, Ichabod Crane, les flashbacks correspondent davantage à des séquences oniriques. Elles interviennent lorsque l'enquêteur se sent en danger, lorsque l'irrationnel dépasse le rationnel. Il se réfugie alors dans des rêves,

qui sont en réalité des cauchemars. Ces séquences intemporelles sont au nombre de trois. La première intervient lorsqu'Ichabod Crane croit être attaqué par le cavalier sans tête, la seconde lorsqu'il est réellement attaqué par le monstre et la dernière lorsqu'il est blessé par celui-ci. Le personnage y trouve du confort, mais ces séquences révèlent un traumatisme donc l'enquêteur doit se débarrasser avant de pouvoir quitter la ville, et de changer de statut, grâce à sa relation avec Katrina, son allié. Ces ellipses sont nécessaires, car en trouvant une conclusion dans le passé, il peut aller vers le futur.

De la même manière dans *Alice in Wonderland*, le flashback du premier voyage d'Alice dans le Wonderland permet au personnage principal de trouver une conclusion dans le passé et de se tourner vers le futur. Cette séquence est nécessaire pour marquer l'évolution du personnage. Alice, en se tournant vers le passé, trouve des réponses pour le présent, et peut aller vers le futur.

L'utilisation d'ellipses temporelles dans *Big Fish* confirme le message que veut faire passer Tim Burton : il est nécessaire de se réconcilier avec son passé, de se débarrasser d'un traumatisme, d'un handicap ou d'un quelconque frein dans sa vie, pour pouvoir accéder à un futur meilleur. Dans *Big Fish*, l'utilisation de flashbacks permet au personnage principal, mais aussi au spectateur, de suivre l'histoire d'Ed Bloom. Au terme de l'histoire du père, le passé et le présent se rejoignent, ce qui permet au fils de se tourner vers le futur lorsque son père meurt. Le film ne se termine pas sur la mort du père, mais sur une note positive, où le fils vit heureux avec sa femme et ses enfants. La fin du film correspond à la réconciliation de Tim Burton et de son père.

Les flashbacks qui ne permettent pas le changement de statut

Alors que la plupart des ellipses temporelles qui interviennent dans les films de Tim Burton permettent le changement de statut du personnage principal, certaines ne lui permettent pas d'évoluer entièrement. Cette forme d'ellipse est présente dans trois films : *Batman*, *Edward Scissorhands* et *Sweeney Todd*. À la fin du film, les personnages ont toujours un élément du passé qui les empêche de changer de statut. Par ce procédé, Tim

Burton confirme qu'il faut se débarrasser de son passé pour aller vers le futur. Ces flashbacks et flashforwards permettent au réalisateur de se rapprocher de la réalité, plutôt que de l'en éloigner. Ils montrent que même en s'évadant dans un monde fantastique, il ne peut avoir un futur que dans la réalité, avec sa famille et son cercle intime.

Le personnage le plus représentatif d'un blocage dans le passé est celui de *Sweeney Todd*. L'intervention des flashbacks montre qu'il se trouve dans le passé. Il se souvient d'une période heureuse avec sa femme. Son évolution ne peut intervenir que s'il se débarrasse de ses souvenirs puisqu'il croit que sa femme est morte. En oubliant le passé, il pourrait accéder au bonheur du présent avec Mrs. Lovett. Il ne l'atteint pas, car il tue par erreur sa femme qu'il croyait morte, et ne trouve donc pas de conclusion avec son passé. L'absence d'une réconciliation avec son passé montre que Tim Burton ne peut être optimiste sur le présent. C'est pourquoi la fin du film est l'une des rares à être négative.

Dans *Batman* et *Edward Scissorhands*, l'utilisation de flashbacks a le même intérêt : montrer l'ancrage du personnage dans le passé et préparer son retour dans son monde d'origine. Contrairement à *Sweeney Todd*, ce retour dans le monde d'origine se termine sur une note positive. Edward change de statut émotionnel grâce à son alliance avec Kim, et Batman crée une alliance avec Vicky Vale. Ils ne se débarrassent toutefois pas intégralement de leur traumatisme, ce qui prouve encore une fois que Tim Burton valorise une réconciliation avec le passé. Cela traduit sa vision du monde, et notamment l'importance qu'il accorde à la famille. Les personnages qui changent de statut sont ceux qui ne se contentent pas de créer une alliance avec un autre personnage, mais ceux qui se débarrassent de leur traumatisme grâce à cette alliance.

5.4 Les jeux de lumière et de couleurs

Comme pour les trois films du corpus, le reste de la filmographie de Tim Burton utilise des jeux de lumière et de couleurs pour renforcer la séparation entre les deux mondes. L'évolution des couleurs et de la lumière dans chacun des films lui permet de préparer le changement de statut du personnage. L'opposition entre plusieurs éléments du récit grâce à

des éléments techniques traduit quant à elle le message que veut faire passer le réalisateur : pour atteindre l'apaisement, les personnages principaux peuvent voyager dans un autre monde, mais ne doivent jamais s'y abandonner entièrement, sans quoi ils perdent une part de leur personnalité, de leur nature. Le voyage dans un autre monde sert à atteindre un univers de rêveur, le sien, mais ne peut constituer un idéal face à la réalité du monde.

L'évolution des couleurs et de la lumière pour marquer l'évolution du personnage

Pour insister sur la vision du monde de Tim Burton, je souhaite m'arrêter ici sur quelques cas représentatifs de l'évolution de la couleur et de la lumière dans ses films. Celles-ci préparent le changement de statut du personnage principal à la fin du film. Elles renforcent l'idée que Tim Burton trouve du bonheur en réalisant des films où il peut s'évader, où le monde ordinaire, celui de la réalité, est plus repoussant que son monde fantastique.

Dans le film *Pee-Wee's Big Adventure*, l'omniprésence de couleurs dans le monde de Pee-wee est frappante. Les pièces de la demeure sont vives, les couleurs se mélangent, mais révèlent un mal-être du personnage vis-à-vis du monde extérieur. L'évolution des couleurs dans le film sert à insister sur la quête du personnage. En effet, lorsque Pee-wee sort la première fois de sa maison, le temps est clair et les autres personnages portent des vêtements colorés. Toutefois, la disparition du vélo rouge marque la disparition de l'élément le plus coloré de Pee-wee. Il débute alors un périple et plusieurs séquences se déroulent la nuit ou dans des lieux sombres. À travers ce film, Tim Burton révèle que pour atteindre l'apaisement, Pee-wee doit d'abord vivre des aventures sombres. De la même manière, le réalisateur a dû vivre des années sombres dans une banlieue américaine qui ne lui correspondait pas, où les couleurs ne faisaient que cacher la vraie nature des habitants. Cette méfiance envers un monde qu'il méprise passe par l'utilisation d'une lumière faible et de couleurs sombres dans le monde à atteindre.

Dans le film *Sleepy Hollow*, l'évolution de la couleur se produit par l'intervention des flashbacks, qui servent à préparer le retour à New York. Lorsqu'Ichabod Crane se déplace de son monde d'origine dans la ville de Sleepy Hollow, la transition est marquée par une

diminution d'éclairage. L'arrière-plan est clair, tandis que la ville est dans l'obscurité et qu'aucune couleur ne se démarque. L'opposition des deux mondes est renforcée par les flashbacks de l'enquêteur. Tandis que l'ambiance de la ville est oppressante, sombre, les évasions d'Ichabod Crane sont vives. La couleur dominante est le blanc, jusqu'à ce que le rouge du sang le replonge dans la réalité. Pour changer de statut, l'enquêteur doit se libérer de son traumatisme, et pour cela il doit résoudre l'énigme de Sleepy Hollow. En trouvant une conclusion à son enquête, il peut retourner à New York. Le déplacement d'un monde à l'autre est de nouveau marqué par l'éclairage et les couleurs puisque Katrina et Ichabod Crane quittent la noirceur de la petite ville pour un New York vivant, éclairé, où les costumes colorés renforcent l'opposition avec les costumes gris des habitants de Sleepy Hollow. Ce procédé permet à Tim Burton de valoriser le retour au monde d'origine, de confirmer que le rêve ne peut être que provisoire et qu'il faut rester dans la réalité, dans le monde « ordinaire ».

Une ambiance sombre pour un monde meilleur

Dans plusieurs films, Tim Burton inverse les repères. Le monde sombre, effrayant, repoussant, peut constituer le monde idéal pour certains de ses personnages, mais aussi pour lui. Ce constat peut s'appliquer à quatre films : *Batman*, *Batman Returns*, *The Nightmare before Christmas* et *Corpse Bride*. Son message reste le même, c'est-à-dire qu'à travers les personnages principaux, il exprime sa vision du monde. En les faisant voyager dans un autre monde, il confirme que même si celui-ci sert d'évasion, il ne peut constituer un monde à part entière, où l'on peut entièrement vivre.

Dans les films *Batman* et *Batman Returns*, la frontière entre les deux mondes, entre le manoir de Bruce Wayne et le Gotham City de Batman, est représentée par le jour et la nuit. Dans l'une des scènes du second opus, Bruce Wayne se trouve dans son manoir, dans l'ombre, et est appelé par le projecteur lumineux, par la lumière, pour aller sauver la ville des méchants, de l'obscurité. Dans les deux films, les scènes où Batman se rend à Gotham City ont lieu de nuit. Batman n'apparaît jamais le jour. Seul Bruce Wayne se rend la journée dans la ville, sans le costume. Cette opposition d'éclairage sert à replacer le personnage principal

dans son monde d'origine, rappeler qu'il ne se rend à Gotham City que pour se débarrasser des méchants. Même si dans le premier film, Bruce Wayne ne termine pas seul, son confort dans son monde ne peut qu'être provisoire, puisqu'il a besoin de Batman dans sa vie, son côté fantastique.

Dans *The Nightmare Before Christmas* et *Corpse Bride*, c'est une inversion des repères qui traduit la vision du monde de Tim Burton. Dans le premier, Jack et son alliée Sally appartiennent tous les deux à Halloweenland, un monde sombre, mais coloré. Jack voyage dans le monde de Noël, un monde coloré, joyeux, où les couleurs sont vives et omniprésentes. Il retourne toutefois dans son monde puisque ce monde coloré ne lui convient pas. Il ne lui sert qu'à s'évader, à découvrir de nouvelles choses, pour pouvoir changer de statut dans son monde. Dans le second, Victor ne voyage pas volontairement dans le monde des morts. Il découvre toutefois un monde vivant, coloré, à l'opposé du monde des vivants qui est austère et où peu voire aucune couleur ne se démarque. Les deux seuls éléments qui se font écho sont Victoria et Emily. Chacune, par son costume, est mise en avant dans son monde. En trouvant une conclusion avec Emily, Victor retrouve sa promise. Le monde des morts lui a permis de s'évader, de confirmer son amour pour Victoria. Tim Burton traduit de nouveau un besoin d'évasion à travers un portrait simple, mais efficace, du monde réel, de la banalité du quotidien.

Le monde ordinaire repoussant

Dans les trois films de mon corpus, j'ai pu montrer que la présence de couleurs vives et d'une lumière forte peut traduire soit un refuge pour le personnage principal, soit un monde superficiel, où les apparences sont trompeuses. Dans *Edward Scissorhands*, la tentative d'intégration d'Edward passe par la couleur. Son costume noir et son château sombre s'opposent à la banlieue aux couleurs pastel et à la luminosité omniprésente. Ces couleurs ne font que cacher la superficialité du monde à atteindre et la présence de couleurs dans le château à la fin du film montre que le personnage a gardé certains éléments du monde extérieur dans son monde, mais ne peut y vivre. Ce rejet, c'est également celui de Tim Burton

qui apporte des éléments du monde extérieur dans sa propre vie, dans son intimité, mais ne peut y vivre entièrement.

Dans *Alice in Wonderland*, la société victorienne est représentée par une palette de couleurs unies, claires. Aucune ne se détache, alors que les éléments colorés du Wonderland tels que le château de la Reine Rouge ou celui de la Reine Blanche se démarquent du reste du décor. Cela permet de prouver qu'Alice n'a pas sa place. Cela traduit également la vision du monde du réalisateur puisqu'à travers elle, il montre que la société victorienne, si elle est éclairée et semble attirante, ne fait que cacher des contraintes et la superficialité des personnages y demeurant.

Pour *Charlie and the Chocolate Factory*, c'est la séparation de la lumière et des couleurs entre Londres et l'usine de Willy Wonka qui traduit le message de Tim Burton. En installant un monde sombre, sans couleurs, face à une usine colorée, éclairée dans tous ses recoins, il met en valeur ses deux personnages et révèle que leur bonheur n'est possible que s'il font chacun des concessions. La réunion des deux mondes traduit la réunion du monde gothique du réalisateur avec le monde « ordinaire », celui qui critique son style. De la même manière que le public a dû accepter son style, Tim Burton a mis un certain temps avant de l'imposer.

Un dernier cas vient renforcer l'idée que Tim Burton fait, grâce aux couleurs et à la lumière, un portrait négatif du monde ordinaire, pour le mettre en rapport avec sa propre vie. Dans *Sweeney Todd*, le Londres du passé est vivant, coloré, tandis que le Londres du présent est sombre, repoussant. Les rues sont peu éclairées et de nombreuses scènes se déroulent la nuit. L'absence de couleurs traduit l'impossible intégration du personnage principal. Seule la couleur rouge du sang est associée à lui. En ôtant le personnage de couleurs, Tim Burton montre qu'il n'a pas sa place dans ce monde. En l'associant au Londres du présent, sans vie, il ne lui permet pas de changer de statut.

Les couleurs et la lumière, associées aux déplacements du personnage entre les deux mondes, sa relation avec un allié et aux ellipses temporelles viennent renforcer la vision du monde de Tim Burton. Il fait le portrait de mondes banals, souvent sans couleurs, avec un faible éclairage, et les oppose à un monde fantastique, souvent plus attirant. Le monde « ordinaire » est pour lui repoussant, car il ne permet pas de créativité, d'originalité. Sans

défendre de causes, Tim Burton arrive à séparer un monde fantastique qui constitue pour lui un idéal provisoire, d'un monde ordinaire qui lui donne envie de s'évader.

CONCLUSION

La filmographie de Tim Burton permet de dégager le message central qu'il veut faire passer : quel que soit le niveau d'intégration de ses personnages, il y aura toujours une incompatibilité, totale ou partielle, des deux mondes. Cette incompatibilité se retrouve dans sa vie, puisqu'il a dû concilier son style marginal avec les contraintes des studios, son monde gothique avec la « normalité » du reste du monde. Ses personnages permettent de montrer un malaise vis-à-vis d'une société, de manière générale, qui n'accepte pas les êtres différents, que ce soit pour leur nature ou leur personnalité. Ses films permettent de défendre ces outsiders, et de leur montrer qu'il existe une place pour eux dans le monde. Celle-ci peut être dans le monde dont ils sont issus, ou dans un monde qui leur permet de s'échapper, au moins provisoirement. Ses films permettent à une génération qui se sent exclue de se retrouver dans des personnages qui se construisent autour d'une constitution de vie malheureuse ou solitaire. Pour dépasser cette séparation des mondes, le personnage principal, de la même manière que le public qui reçoit son message, doit construire une relation avec un allié.

À travers la description de deux mondes dans chaque film, je considère qu'il existe une vision pessimiste dans la pensée burtonienne. Les personnages principaux ne s'intègrent jamais entièrement, soit parce qu'ils ne le souhaitent pas, soit parce qu'ils ne le peuvent pas. Ils arrivent dans la plupart des cas à concilier un monde « ordinaire », souvent réel, avec un monde fantastique. Ce besoin d'évasion traduit le malaise d'une génération qui ne trouve pas sa place dans le monde. Même si Tim Burton prouve avec la construction de la frontière qu'il existe des possibilités d'intégration, je considère qu'il y a toujours un ou plusieurs obstacles. L'intégration n'est jamais complète, terminée. Elle est provisoire.

En cela, la pensée burtonienne se constitue à la limite entre le pessimisme et l'optimisme. À travers ses personnages, il affirme à son public qu'il est possible de se détacher de la réalité, de son quotidien, mais qu'il faut savoir garder les pieds sur terre. Ses films sont un divertissement et le public peut y trouver des rapports avec des expériences personnelles. Il est toutefois nécessaire de faire son propre travail introspectif. Les films de Tim Burton

peuvent permettre l'identification, mais ne cherchent pas à faire la morale. Le cinéma burtonien met en avant un problème existentiel d'une génération. Cela passe par une tentative d'intégration, qui se conclut soit par une issue négative, soit par une issue positive.

La plupart des personnages principaux présentés chez Tim Burton ont une conclusion positive à leur histoire. Celle-ci ne correspond pas nécessairement au changement de statut de personnage, mais traduit un optimisme chez le réalisateur. Il annonce à son public que ses personnages peuvent terminer heureux, même s'ils sont seuls. Leur bonheur est possible, car ils ne s'ennuient pas dans leur quotidien grâce à la présence d'un monde fantastique. La fin heureuse du film est également une fin heureuse pour le réalisateur qui a trouvé une stabilité entre son monde et Hollywood, entre son cinéma et sa vie de famille, entre son rejet et son acceptation de la société, du monde « ordinaire ». La plupart de ses films se terminent sur une note positive, ce qui prouve qu'il a trouvé, au fur et à mesure de sa filmographie, comment se situer à la fois dans un monde « ordinaire » et dans un monde « fantastique ». Ces films lui permettent de rêver, et de faire rêver une génération qui se retrouve dans ses personnages.

Quelques rares personnages ont toutefois une issue négative. Le héros solitaire est celui qui reste seul à la fin du film. Il retourne dans son monde, car il n'a pas trouvé sa place dans le monde qu'il cherchait à atteindre. Ce retour dans le monde d'origine et un relatif isolement ne signifient pas que le personnage est malheureux ou n'a pas évolué. Cela prouve que le décalage entre le monde réel et le monde fantastique peut être grand, et que certaines personnes auront davantage de mal à s'intégrer dans un monde qu'ils rejettent. Tim Burton se veut optimiste, même dans ses films où il y a une fin négative. Que ce soit dans *Planet of the Apes* ou *Sweeney Todd*, il montre que ses personnages ne s'intègrent pas, car ils n'ont pas voulu se débarrasser de leurs traumatismes du passé. Comme l'ont fait ses personnages, Tim Burton s'est débarrassé de ses idées négatives au cours de sa vie, pour avoir aujourd'hui un statut émotionnel différent de la période où il a réalisé ses premiers courts-métrages. L'évolution des personnages burtoniens correspond en cela à l'évolution du réalisateur, qui a dû trouver ses marques à la fois dans le monde réel et dans le monde fantastique.

Si le personnage burtonien a du mal à s'intégrer, c'est parce qu'il a des caractéristiques propres. Elles peuvent être physiques ou mentales et sont considérées comme des freins à son

intégration. Tim Burton veut toutefois montrer dans ses films que, quelle que soit la nature ou la personnalité de son personnage principal, il peut s'intégrer. Ses différences ne doivent pas être des freins, mais des atouts. Il doit s'adapter, malgré ce qui le différencie du reste du monde. Les personnages principaux ont par exemple souvent eu une enfance difficile et/ou malheureuse. Ce sont généralement des outsiders qui ne trouvent pas leur place dans le monde dans lequel ils se trouvent et ne s'associent pas au reste des personnages. L'intégration est possible car les personnages principaux se débarrassent de leur handicap. Chacun d'entre eux possède un handicap au début du film ; or de ce handicap naît leur talent, qui leur permet de se démarquer et de changer de statut.

Comme ses personnages, Tim Burton a dû faire face à plusieurs handicaps dans sa vie. Il a dû se battre pour faire vivre son cinéma, il a affronté ses parents ou a dû faire face à des échecs critiques. Le message de Tim Burton est alors que chacun doit dépasser ses obstacles pour accéder à un meilleur statut. Il s'adresse toujours à une génération qui se sent exclue, à un public qui ne verrait que du pessimisme dans ses films. Il veut prouver que l'intégration est possible pour tous, malgré les différences. Il veut dire à son public qu'il est comme lui. À travers le portrait simpliste d'un monde réel, il met en avant les qualités du monde fantastique qui lui ont permis de gagner en maturité.

Le personnage est donc, toujours, la collaboration d'un effet de contexte (soulignement de rapports sémantiques intratextuels) et d'une activité de mémorisation et de reconstruction opérée par le lecteur (Hamon, 1974, p.126).

Si le public s'identifie à un certain nombre de personnages burtoniens, c'est parce que le réalisateur installe un monde dans lequel il peut trouver ses repères. Le public reçoit le message de Tim Burton, car il y retrouve des échos à sa propre vie. La première apparition du personnage d'Edward dans *Edward Scissorhands* m'a par exemple beaucoup marqué. Au début du film, il est sans émotion et ne parle pas. Il vit seul, recroquevillé dans l'une des pièces de son château, jusqu'au jour où une personne du monde extérieur envahit son monde, et l'en fait sortir. Edward apparaît comme un être humain plus qu'une machine, grâce à son regard naïf, mais heureux. L'expression de son visage semble montrer qu'il n'attend que ça, sortir de son monde pour en explorer un autre. Cette volonté de s'ouvrir aux autres m'a

beaucoup touché. À travers la naïveté d'Edward, j'ai retrouvé ma propre naïveté, l'idée que le reste du monde est attirant, mais qu'il faut s'en méfier.

À travers le personnage d'Edward, c'est également Tim Burton que j'ai pu retrouver. En effet, l'intrusion du monde extérieur dans son château peut être comparée à l'intrusion de Vincent Price dans le cinéma et dans la vie de Tim Burton. Depuis son plus jeune âge, le réalisateur s'est passionné pour ses films, qui lui ont permis de quitter son quotidien banal, pour un monde davantage libre et fantastique. L'identification du public aux personnages burtoniens correspond alors également à une identification entre le réalisateur et ses personnages. Il prouve qu'il apporte une part de lui dans chacun de ses personnages, l'idée que lui-même a dû passer par des étapes difficiles.

La référence à certaines histoires connues (déjà écrites dans l'extra-texte global de la culture) fonctionne comme une restriction du champ de la liberté des personnages, comme une prédétermination de leur destin (Hamon, 1974, p.164).

Si les films de Tim Burton touchent un certain public, c'est également parce qu'ils ne mettent pas en avant une frontière entre le bien et le mal. Les monstres ne sont pas associés aux méchants, de la même manière que les humains ne sont pas tous des gentils. Le réalisateur ne cherche pas à être moraliste, à dire ce qui est bien ou mal. Il tente toutefois de montrer que tous les personnages, et donc une catégorie de personnes, ont du mal à s'intégrer dans un « moule ». Certaines personnes sont différentes par leur physique ou par leur personnalité. Cela ne signifie pas pour autant que ce sont de mauvaises personnes. Ses personnages insistent donc sur cette différence, sur le fait qu'il existe des marginaux, et qu'il faut les accepter tout autant que le reste du monde.

Dans ses films, Tim Burton cherche à faire disparaître la naïveté de ses personnages. Celle-ci correspond à leur statut principal, mais aussi à un constat plus large. Les personnes naïves sont des personnes qui n'ont pas vécu d'expériences marquantes, et qui ne cherchent pas nécessairement à changer de statut. Comme pour ses personnages, le public qui se retrouve dans la pensée burtonienne doit accepter le changement, aller de l'avant plutôt que de rester dans le passé.

La disparition de cette naïveté et ce refus du moralisme peuvent être rapprochés avec la personnalité même du réalisateur. À travers ses différentes interviews, il prouve qu'il crée son monde, pour une génération de jeunes spectateurs, mais aussi un public large. Il ne cherche pas à donner son opinion sur des sujets particuliers. Il cherche à divertir.

En plaçant plusieurs de ses personnages dans le monde qu'ils cherchent à atteindre, Tim Burton leur permet de grandir, de gagner en maturité, et montre que lui même grandit, car il ne parle plus de leur inadaptation, mais de leur intégration. Cette intégration, c'est la sienne au sein du système hollywoodien. Tim Burton y a trouvé sa place, même s'il garde son style propre.

Car bien qu'il continue à occuper les toutes premières places de la hiérarchie hollywoodienne, [...] il entretient avec Hollywood des rapports plus que prudents dans presque tous les autres domaines. Ses films ont beau avoir remporté plus d'un milliard de recettes mondiales, ils sont aussi loin d'obéir aux lois du marketing qu'il l'est du système des grands studios. [...] Malgré les budgets colossaux qui lui sont alloués, la voix de Tim Burton est demeurée plus originale et créative que jamais. Il accepte l'argent d'Hollywood [...] mais il le fait à *sa* façon (Salisbury, 2009, p.22).

Les films de Tim Burton lui permettent de construire des mondes idéaux, où il peut résoudre ses problèmes de la vie réelle. En séparant la famille réelle de la famille de substitution par exemple, je peux remarquer que Tim Burton n'offre une conclusion positive qu'à la première catégorie. Les familles de substitution ne peuvent constituer un idéal, puisqu'il n'y a pas de réel lien affectif qui se crée. La famille réelle constitue alors une projection de ce que Tim Burton aurait aimé avoir, un cercle intime de personnes qui l'aiment, pour sa personnalité, sa nature, ses différences. Le réalisateur n'a en effet pas eu une enfance heureuse, et s'adresse à tous les enfants qui se trouvent dans sa situation. Ses films constituent des projections de ce qu'ils pourraient avoir.

Les personnages principaux touchent le public, car ils sont originaux et ont des traits caractéristiques physiques ou mentaux particuliers. Sans être moraliste, il prévient son public de la dureté du monde, de la difficulté d'intégration lorsque l'on ne se sent pas à sa place. Le réalisateur devient un exemple à suivre pour des personnes qui peuvent se sentir perdu. La description du monde réel de façon simpliste, c'est-à-dire sans prise à partie, lui permet de

faire le portrait général d'une société dans lequel son personnage principal ne trouve pas sa place. Il peut toucher un large public et montrer que le malaise d'une génération correspond également à son propre malaise. Il se veut toutefois optimiste, puisqu'il a réussi à prospérer, malgré les obstacles qui se sont présentés sur son chemin.

Si je m'appuie sur les deux éléments professionnels les plus récents dans sa vie, c'est-à-dire son remake de *Frankenweenie* en long-métrage et son projet de suite d'*Alice in Wonderland*, je peux considérer qu'il s'est adapté au monde qu'il rejetait auparavant. Avec le premier, il retourne à ses propres sources. Avec le second, il s'ouvre de nouveau aux studios. En montrant à son public qu'il a réussi à concilier la pression des studios avec son propre univers, il prouve que chacun peut changer de statut.

Toutefois, il existe toujours une antinomie entre deux univers inconciliables. Le personnage peut être dans les deux, mais pas en même temps. Tim Burton reste méfiant envers le monde extérieur. Il a vécu des déceptions et des succès. Ses propres expériences se retrouvent dans ses films et lui sert à faire passer son message principal : chacun doit trouver un juste milieu entre son quotidien et des éléments qui permettent d'en sortir. En se trouvant à la limite entre les deux, il est possible d'atteindre un équilibre et une maturité. Celle-ci peut toutefois être discutée si je considère qu'à travers ses personnages, Tim Burton refuse de grandir.

ANNEXES

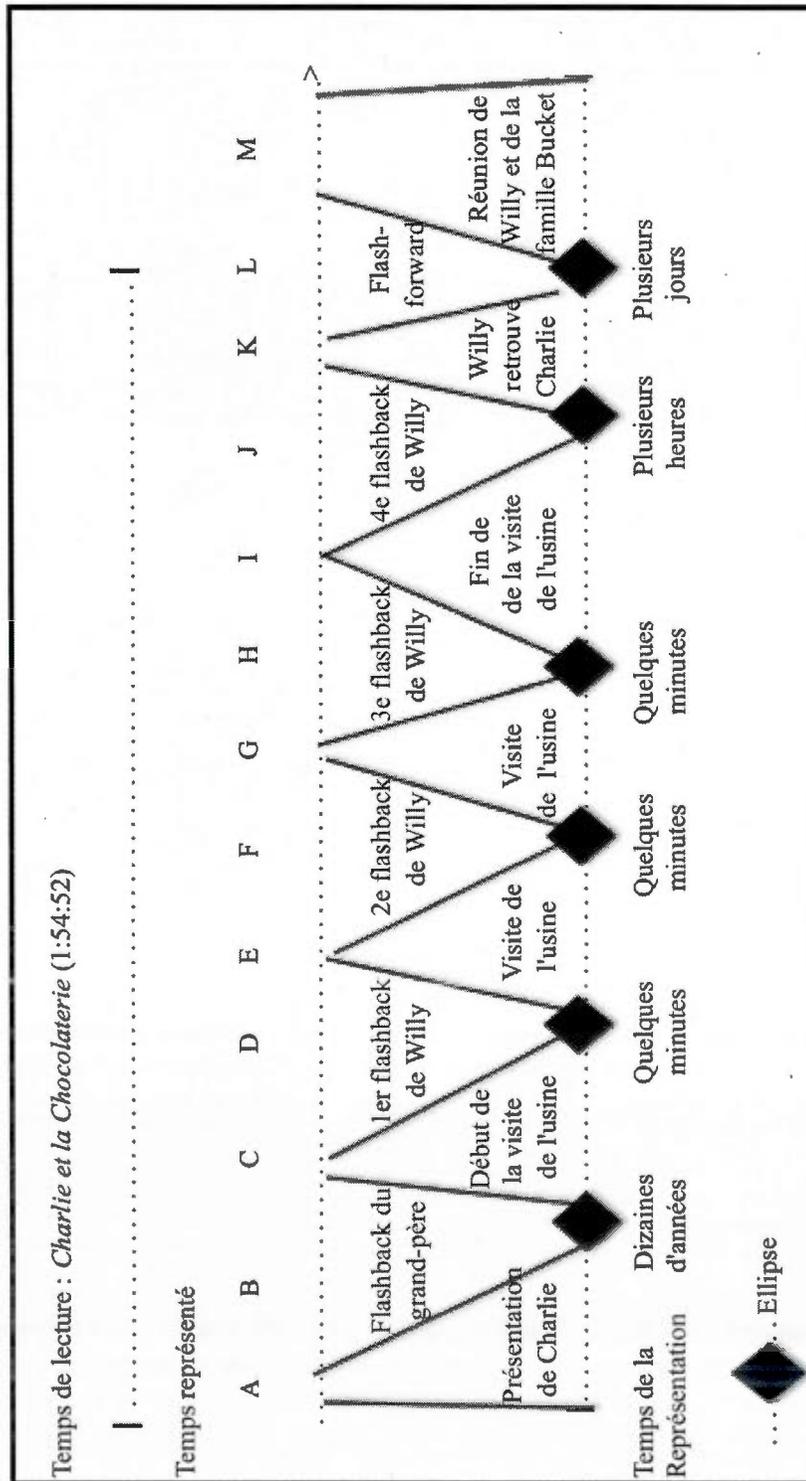
APPENDICE B

GRILLE DE LA FICHE DE LIEU UTILISÉE

Type de lieu	Personnages présents	Caractéristiques	Lien avec les autres lieux	Autres informations pertinentes

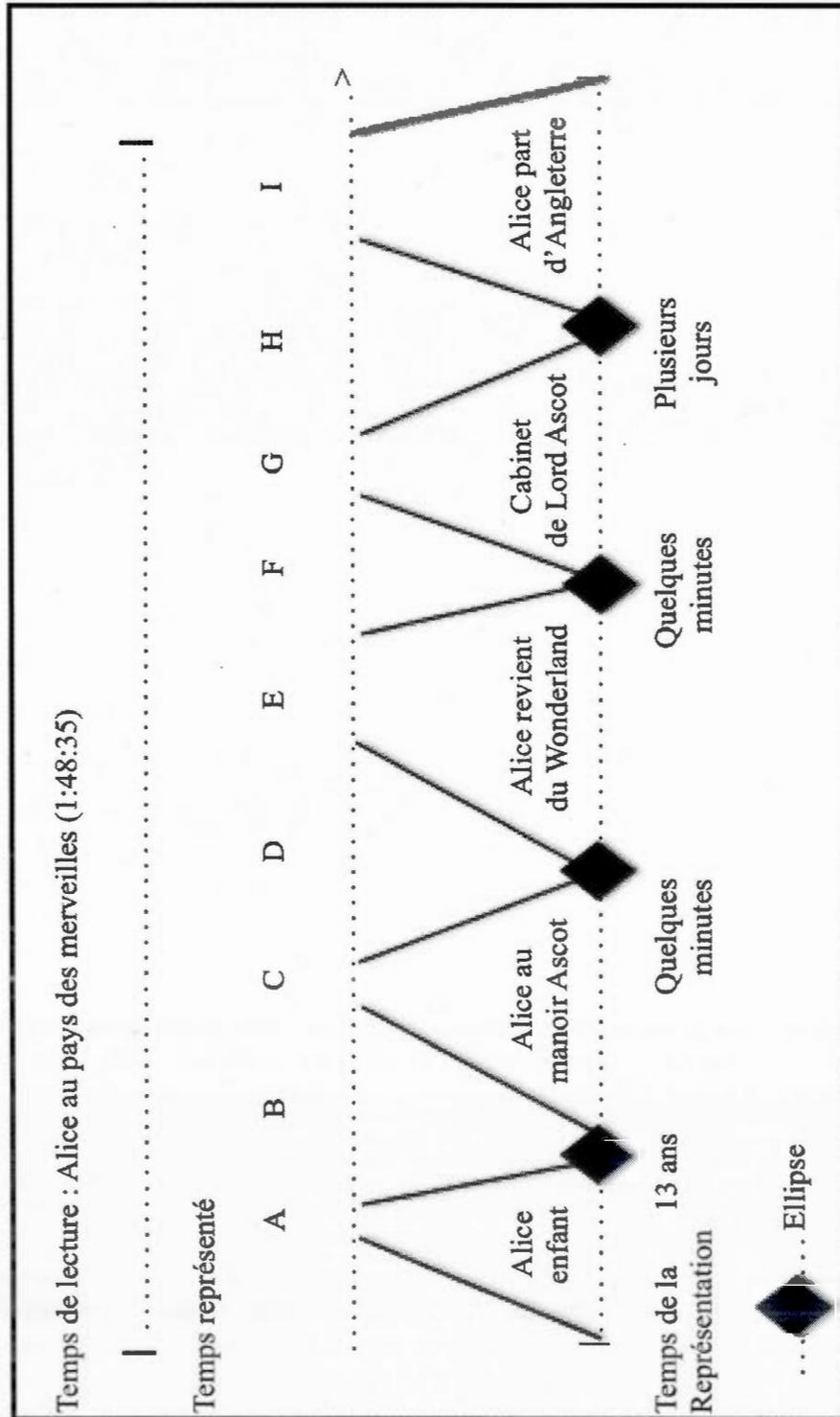
APPENDICE D

REPRÉSENTATION TEMPORELLE
DU FILM *CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY*

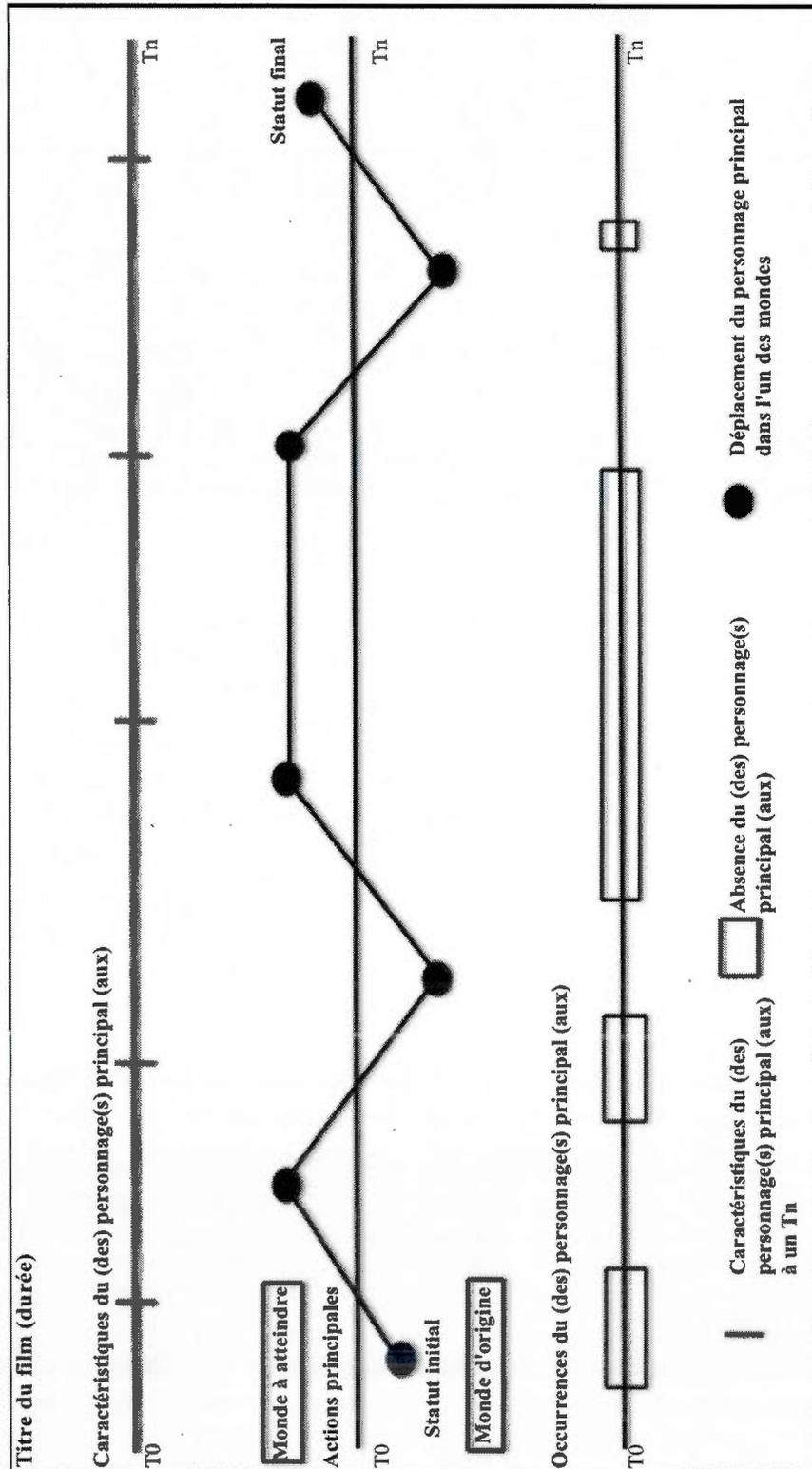


APPENDICE E

REPRÉSENTATION TEMPORELLE DU FILM ALICE IN WONDERLAND



APPENDICE F
 GRAPHIQUE « LIGNES DE VIE »



APPENDICE H

FICHE « QUÊTE » DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Titre du film	Personnage(s) principal(aux)	Monde d'origine	Monde à atteindre	Allié(s)	Flashbacks	Monde Final	Fin du film	
							Monde	Fin
<i>Vincent</i>	Vincent Malloy	Réalité	Rêve	Vincent Price	Non	Réalité	Positive	Positive
<i>Frankenweenie</i>	Victor Frankenstein	Maison de Victor	Monde extérieur	Sparky	Non	Monde extérieur	Positive	Positive
<i>Pee-wee's Big Adventure</i>	Pee-wee Herman	Maison de Pee-wee	Monde extérieur	Dottie	Non	Monde extérieur	Positive	Positive
<i>Beetlejuice</i>	Le couple Maitland	Monde des vivants	Mondes des morts	Lydia Deetz	Non	Entre les deux	Positive	Positive
<i>Batman</i>	Batman/Bruce Wayne	Manoir de Bruce Wayne	Gotham City	Vicky Vale	Oui	Manoir de Bruce Wayne	Positive	Positive
<i>Edward Scissorhands</i>	Edward	Château d'Edward	Banlieue américaine	Peg et Kim	Oui	Château d'Edward	Positive	Positive
<i>Batman Returns</i>	Batman/Bruce Wayne	Manoir de Bruce Wayne	Gotham City	Alfred	Non	Manoir de Bruce Wayne	Négative	Négative
<i>The Nightmare Before Christmas</i>	Jack Skellington	Halloweenland	Monde de Noël	Sally	Non	Halloweenland	Positive	Positive
<i>Ed Wood</i>	Ed Wood	Cercle intime d'Ed Wood	Hollywood	Bela Lugosi et Kathy O'Hara	Non	Entre les deux	Positive	Positive
<i>Mars Attacks!</i>	Richie Norris	Planète Terre	Planète Terre (sans martiens)	Florence Norris	Non	Planète Terre	Positive	Positive
<i>Sleepy Hollow</i>	Ichabod Crane	New York	Sleepy Hollow	Katrina Van Tassel	Oui	New York	Positive	Positive
<i>Planet of the Apes</i>	Capitaine Leo Davidson	Planète Terre	Planète des Singes	Art	Non	Entre les deux	Négative	Négative
<i>Big Fish</i>	Ed Bloom	Temps passé	Temps présent	Will Bloom	Oui	Temps présent	Positive	Positive
<i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	Charlie Bucket	Londres	Usine de Willy Wonka	Grand-père Joe et Willy Wonka	Non	Entre les deux	Positive	Positive
<i>Corpse Bride</i>	Willy Wonka	Usine de Willy Wonka	Londres	Charlie Bucket	Oui	Entre les deux	Positive	Positive
<i>Sweeney Todd</i>	Victor Van Dort	Monde des vivants	Mondes des morts	Emily	Non	Monde des vivants	Positive	Positive
<i>Alice in Wonderland</i>	Sweeney Todd	Londres du passé	Londres du présent	Mrs. Lovett	Oui	Aucun des deux	Négative	Négative
<i>Dark Shadows</i>	Alice Kingsley	Société victorienne	Wonderland	Absyllum et Lord Ascot	Oui	Aucun des deux	Positive	Positive
	Barnabas Collins	Manoir de la famille Collins	Collinsport	Victoria Winters et famille Collins	Non	Manoir de la famille Collins	Positive	Positive

Vincent (1982)

Un jeune garçon, Vincent Malloy, qui rêve qu'il devient l'acteur Vincent Price, à travers un film d'horreur. Il est obsédé par les poèmes d'Edgar Allan Poe. Ses lectures le détachent de la réalité et font de lui un artiste torturé, éloigné de la femme qu'il aime. Il se laisse aller à ses désillusions et, terrifié d'être torturé par le monde qu'il a imaginé, il tombe au sol, croyant lui-même être mort. L'histoire est contée par l'acteur Vincent Price.

Frankenweenie (1984)

Victor Frankenstein est un jeune garçon qui réalise des films avec son chien Sparky. Un jour, celui-ci est renversé par une voiture et Victor est dévasté. À son école, alors que les élèves font des expériences sur des grenouilles, il apprend à utiliser des décharges électriques sur les muscles. Cela lui donne l'idée de ramener son chien à la vie. Grâce à une machine élaborée, il arrive à réanimer son chien. Ses voisins sont toutefois terrorisés par l'animal lorsque Vincent leur présente Sparky. Le chien s'enfuit et va se réfugier dans le moulin d'un golf miniature, tandis que les voisins, par accident, mettent le feu au moulin. Vincent tombe et s'évanouit, mais Sparky vient le sauver. La foule réalise son erreur et aide à réanimer Sparky.

Pee-Wee's Big Adventure (1985)

Pee-Wee est un jeune homme, qui vit entouré de jouets, et aime son vélo plus que tout au monde. Alors qu'il refuse de le vendre à son voisin Francis Buxton, celui-ci est volé lorsqu'il visite un magasin de vélos. Il va dès lors rencontrer de nombreuses personnes, dont une voyante qui lui indique que son vélo se trouve à San Antonio. Il monte dans un train et arrive dans la ville dans l'espoir de le trouver. Désespéré, il renverse involontairement les motos d'un gang de motards en arrivant dans un bar, mais acquiert leur respect en dansant devant eux. Il récupère l'une de leurs motos, mais finit à l'hôpital et découvre à la télévision que son vélo va servir à un film. Il se rend alors aux studios Warner Bros., récupère son vélo et s'enfuit des studios. Il s'arrête cependant pour sauver les animaux d'un magasin en feu. Après s'être évanoui, il se fait arrêter par la police et rencontre par la suite un responsable du

studio qui veut racheter les droits de son histoire, contre l'abandon des charges contre lui. Le film est réalisé et Pee-Wee récupère son vélo.

Beetlejuice (1988)

Un jeune couple très heureux, Barbara et Adam, décède dans un accident de voiture. Devenus des fantômes sans expérience, ils doivent se résigner à hanter leur ancienne demeure, ne pouvant la quitter, sous peine de se retrouver dans une autre dimension appelée Saturne. Pour pouvoir rester, ils doivent faire fuir les nouveaux occupants, très envahissants. Sans succès, ils contactent alors un croque-mitaine dégoûtant, Betelgeuse bioexorciste à ses heures, qui semble être leur unique espoir. Contrairement au reste de la famille, la fille Lydia peut les voir et se lie d'amitié avec eux. Betelgeuse, de son côté, offense le couple qui veut dès lors se débarrasser de lui. Face à un nouvel échec, ils commencent à perdre espoir, d'autant plus que la famille veut les exploiter pour attirer des touristes. Pour les sauver de tous leurs malheurs, Lydia accepte de se marier avec Betelgeuse. Cependant, le couple intervient lors du mariage et utilise le vers des sables de Saturne pour dévorer le croque-mitaine. Débarrassées de lui, les deux familles vivent en harmonie dans la maison.

Batman (1989)

Le jeune Bruce Wayne assiste au meurtre de ses parents et jure de les venger dans une longue bataille contre le crime en tant que Batman, tout en cachant sa réelle identité. Alors qu'il assiste à une soirée de charité, le criminel Jack Napier attaque une usine chimique, mais la police intervient suite à une information. Après une longue confrontation, Batman vainc Jack. Celui-ci n'est pourtant pas mort, vient tuer son ancien patron et prend le contrôle de son empire. Le Joker terrorise la ville et sa lutte avec Batman s'intensifie lorsque celui-ci réalise qu'il a tué ses parents. En parallèle, il jure son amour à Vicky, une journaliste qui menait une enquête sur lui. Le Joker la kidnappe et après l'avoir combattu, Batman la sauve. Les deux personnages réalisent qu'ils sont responsables de la création de leurs personnages respectifs. En tentant de s'échapper, le Joker meurt et Batman jure de protéger sa ville contre le crime.

Edward Scissorhands (1990)

Edward, créature née du génie d'un inventeur très âgé, vit seul dans un château sombre, surplombant majestueusement un paisible quartier résidentiel. Celui-ci lui donne les caractéristiques d'un humain, avec un cœur et un cerveau, mais meurt avant de l'avoir terminé. Edward garde en guise de mains des lames tranchantes, qu'il a du mal à manier. Un jour, il est recueilli dans la famille Boggs auprès de laquelle il découvre la vie sociale. Son attitude, son costume ou encore sa démarche d'automate intriguent dans un premier temps le voisinage. Il s'acclimate petit à petit à son nouvel environnement, divertit les habitants avec ses talents de jardinier et de coiffeur inventif. Il rencontre Kim, la fille de la femme qui l'a recueilli et tombe amoureux d'elle. Celle-ci est d'abord méfiante, mais finit par l'apprécier tel qu'il est. Il s'intègre dans la banlieue et est sur le point d'ouvrir un salon de coiffure avec l'une des voisines. Sa différence condamne toutefois sa possibilité d'intégration. Les voisins profitent de ses compétences dans un premier temps, mais le rejettent lorsqu'il ne leur apporte plus rien. Il se fait arrêter par la police en tentant de s'intégrer auprès du groupe d'amis de Kim et son petit ami. Edward est dès lors rejeté et devient impuissant lorsque l'ensemble du voisinage se ligue contre lui. Il est finalement chassé par une foule colérique et armée, et traqué jusqu'au seuil de son château. En conclusion, il tue le petit ami de Kim, obtient son amour, mais s'enferme dans son château, où il vit heureux. Il se fait passer pour mort, mais Kim, qui raconte son histoire, sait qu'il vit encore grâce à la neige qui tombe sur la ville.

Batman Returns (1992)

Le surdoué et riche Oswald Cobblepot, surnommé Le Pingouin, abandonné par ses parents à la naissance, enlève l'homme d'affaires Max Shreck et le fait chanter pour l'aider à faire partie de l'élite de Gotham City. Plus tard, Shreck surprend sa secrétaire qui découvre des documents compromettants et la pousse par la fenêtre, de peur d'être arrêté. Selina survit et après une crise de folie, se transforme en Catwoman et décide de se venger de son patron. Tandis que Batman et Catwoman se battent sur les toits de la ville, Selina Kyle et Bruce Wayne tombent amoureux. Après une suite de confrontations, Batman est capable de révéler

les plans machiavéliques du Pingouin. Batman et Catwoman découvrent chacun la réelle identité de l'autre et Catwoman tue Shreck, avant de disparaître et de finir seule, comme Batman.

The Nightmare Before Christmas (1993)

Jack Skellington est le roi des cérémonies macabres de la ville d'Halloween. Celui-ci est lassé de célébrer cette fête chaque année. En se promenant dans la forêt, il découvre malencontreusement dans une autre dimension la ville de Noël. Jack prend alors la décision lourde de conséquences de célébrer cette fête qui lui est pourtant parfaitement inconnue. Il devient obsédé par celle-ci et se déguise en Père Noël, après avoir kidnappé le vrai. Il distribue les cadeaux de Noël, mais les enfants sont effrayés par les têtes coupées et les serpents qui les contiennent. Son traîneau est alors abattu et Jack est laissé pour mort. Après avoir réalisé que son plan est un échec, il retourne avec beaucoup de nouvelles idées dans le monde d'Halloween et vient secourir le Père-Noël du méchant Oogie, de même que sa bienaimée Sally. En partant, il fait tomber la neige dans le pays de Jack, prouvant qu'il ne lui en veut pas. Jack part rejoindre Sally et l'embrasse au clair de lune.

Ed Wood (1994)

En 1952, le réalisateur Ed Wood cherche à percer dans l'industrie du cinéma. Il rencontre le producteur Georgie Weiss et lui propose d'écrire un scénario. Il réalise ainsi *Glen or Glenda*, mais le film est un échec. Sa petite amie, Dolores Fuller, l'encourage à persévérer et à trouver le financement de son prochain projet, *La Fiancée du monstre*. Après plusieurs problèmes de production, il finit son film, mais perd sa petite amie qu'il n'a pas laissé jouer dans son film. Il entame une relation avec Kathy O'Hara, qui assume son travestissement en femme. Un peu plus tard, son ami et acteur Bela Lugosi meurt alors qu'il travaille sur le projet de film *Plan 9 from Outer Space*. Il accumule les problèmes et est sur le point d'abandonner lorsqu'il rencontre Orson Welles, son idole, dans un bar. Celui-ci lui redonne le courage de continuer et Wood termine ainsi son film.

Mars Attacks ! (1996)

Tandis que des soucoupes volantes se déplacent en direction de la planète Terre, le Président organise une première rencontre avec les martiens. Alors qu'ils semblent venir en paix, ils attaquent la foule lorsqu'une colombe est lancée vers le ciel. Le Président tente une première négociation et celle-ci mène à un désastre. Le chef militaire conseille une attaque nucléaire contre les extraterrestres, mais le Président refuse, avant de faire face à une tentative d'assassinat à la Maison-Blanche. Les martiens, quant à eux, détruisent les monuments mondiaux. Tandis que le Président est assassiné, un jeune homme du Kansas, Richie Norris, trouve une solution pour tuer les envahisseurs. Accompagné de sa grand-mère, il tue un grand nombre de martiens, obligeant les survivants à quitter la Terre. Les deux membres de la famille sont alors récompensés d'une médaille d'honneur par la fille du Président, la seule membre du gouvernement encore vivante.

Sleepy Hollow (1999)

En 1799, un jeune policier nommé Ichabod Crane est envoyé dans le village de Sleepy Hollow pour résoudre une série de meurtres sanglants. À son arrivée, le conseil municipal l'informe que les trois victimes ont été décapitées et que leurs têtes ont disparu. Alors que la ville croit au fantôme de Sleepy Hollow, Crane reste pragmatique et veut en apprendre davantage sur le cavalier sans tête, un cavalier Hessois lui-même mort décapité avec sa propre épée. Lorsque Crane voit l'un des membres du conseil se faire décapiter devant lui, son scepticisme disparaît. Il se rend à « l'arbre des morts », qui est censé être la tombe du cavalier et l'un des points de passage vers les enfers, et y découvre les têtes de ses victimes. Il découvre alors que le cavalier sans tête est lié à Balthus Van Tassel, un riche fermier, père de la fille dont il tombe amoureux. Dans l'église de la ville, le cavalier sans tête massacre plusieurs personnes et décapite Balthus Van Tassel alors que Crane le croyait responsable. Il croit alors que Katrina, intéressée par la sorcellerie, est celle qui a réveillé le cavalier et décide de quitter la ville. Il réalise cependant que sa belle-mère est la vraie responsable et après une poursuite effrénée, se débarrasse d'elle et du cavalier.

Planet of the Apes (2001)

En 2029, le Capitaine Leo Davidson travaille avec des chimpanzés, entraînés pour des missions dans l'espace. Lorsqu'un son singe préféré, Pericles, part en mission et disparaît avec sa capsule, le Capitaine part à son secours et s'écrase sur Ashlar, en l'an 5021. Il découvre un monde dirigé par des singes à l'air humain, qui parlent le même langage et traitent les hommes comme des esclaves. Emprisonné, Leo rencontre Ari, qui se bat contre l'esclavage des humains. Elle l'embauche en tant que servant et celui-ci arrive à s'échapper et à sauver plusieurs prisonniers. Avec l'aide d'Ari, il découvre un site sacré pour les singes, Calima, qui se trouve être son ancien vaisseau. Tandis que le vaisseau révèle une mutinerie entre les singes et les hommes, la capsule de Pericles arrive sur Ashlar. Les singes interprètent son arrivée comme le retour du premier singe, Semos, leur Dieu. S'ensuit une bataille entre le Capitaine Davidson et le chef militaire des singes. Le Capitaine arrive à piéger le singe et sort du vaisseau. Il donne Pericles à Ari et repart dans la capsule intacte du singe, pour essayer de remonter le temps. Il s'écrase cependant à Washington D.C. et réalise que la planète Terre est désormais dirigée par les singes.

Big Fish (2003)

William Bloom est sur le point de se marier et son père raconte l'histoire d'un énorme poisson qu'il a attrapé. Suite à une dispute, ils ne se parlent pas pendant trois ans, jusqu'à ce que William apprenne que son père est mourant. Le père lui raconte alors l'histoire de sa vie. Edward devient un sportif réputé, mais quitte sa ville avec un géant. Il arrive dans la ville de Spectre puis commence à travailler dans un cirque où il rencontre et tombe amoureux d'une jeune femme. Il la retrouve trois ans plus tard, et après une confrontation avec son petit ami, celle-ci tombe amoureuse de lui. À ce stade de l'histoire, William se dispute avec son père car il ne croit pas ses histoires. Il part chercher la ville de Spectre et y rencontre les personnages de l'histoire de son père. Il retourne chez celui-ci et apprend qu'il se trouve à l'hôpital. Dans ses derniers moments, il lui demande de raconter la fin de l'histoire de sa vie. Dans une séquence imaginaire, le père et le fils s'enfuient et vont rejoindre tous les amis d'Edward dans la rivière où celui-ci se transforme en gros poisson.

Quand son fils naît, William lui conte les histoires de son père, comme pour le faire vivre à travers elles.

Corpse Bride (2005)

Dans l'Europe du XIXe siècle, Victor Van Dort doit épouser Victoria, une fille d'aristocrates. Malgré quelques réticences, ils tombent finalement amoureux l'un de l'autre. Après une répétition de la cérémonie désastreuse, Victor s'entraîne près d'un arbre et réveille accidentellement une mariée défunte. Transporté dans le monde des morts, il apprend l'histoire de sa nouvelle « femme ». Pour retrouver Victoria, il tente de retourner dans le monde des vivants en piégeant Emily. Après avoir tout expliqué à sa bienaimée, Emily, se sentant trahie, le force à retourner dans le monde des morts, tandis que Victoria est forcée de se marier à un nouvel homme. Pour confirmer le mariage avec Emily, Victor doit répéter ses vœux et boire du poison. Croyant avoir perdu Victoria, il accepte de retourner dans le monde des vivants pour la cérémonie. Après une confrontation avec son nouveau promis, Victoria rejoint les morts à l'église et retrouve Victor avant qu'il ne boive le poison, tandis que le meurtrier d'Emily se trouve être le nouveau promis de Victoria. Emily libère par la suite Victor et disparaît.

Charlie and the Chocolate Factory (2005)

Charlie Bucket, un jeune garçon issu d'une famille pauvre, rêve de visiter l'usine de Willy Wonka, chocolatier qui vit reclus dans son usine tout en créant des recettes de friandises inédites. Alors que son usine fourmille d'ouvriers, ses magasins pullulent à travers le monde, qu'il innove et réussit, il est copié par d'autres commerçants qui exploitent ses trouvailles et finissent par ruiner son activité. Il prend sa retraite, jusqu'au jour où il reprend du service et organise un concours offrant une visite de sa chocolaterie. Le jeu mobilise le monde entier et la visite débute une fois cinq enfants sélectionnés, accompagnés d'un membre de leur famille. Charlie fait partie de ses enfants et amène avec lui son grand-père. Les invités doivent suivre les instructions du chef de l'usine et lorsque l'un d'eux déroge aux règles, la sanction est violente. Les enfants et leurs proches subissent, à leur insu, des

épreuves éliminatoires et sont tour à tour chassés de l'usine. Seuls Charlie et son grand-père restent à la fin de la visite. Le but de Wonka, est de sélectionner l'enfant qui, parce qu'il aura le mieux compris l'esprit du chocolatier, héritera de son usine. Il propose ainsi à Charlie de s'installer avec lui dans l'usine. Le jeune garçon pose toutefois une condition : Willy Wonka doit accepter d'héberger le reste de la famille Bucket.

Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2008)

Au XIXe siècle à Londres, le barbier réputé Benjamin Barker mène une vie harmonieuse auprès de son épouse Lucy et de leur nourrisson, Johanna. Mais le juge Turpin convoite sa famille, l'enlève pour l'éloigner à jamais et le fait injustement jeter en prison. Quinze ans plus tard, le barbier parvient à s'échapper. Perversi par la rancœur et obnubilé par la vengeance, il revient sous les traits de Sweeney Todd. Lorsqu'il revient à Londres, il ne connaît plus personne et personne, ou presque, ne le reconnaît. Il rencontre Mrs. Lovett, une piètre pâtissière qui, éprise de lui, s'associe à son obsession. Elle l'installe dans son ancien salon de barbier situé juste au-dessus. Après une visite au marché, un ancien barbier le reconnaît et Todd le tue. Il commence dès lors une folie meurtrière contre les aristocrates tandis que Mrs. Lovett recycle les cadavres en tourtes à la viande. Le barbier reste toutefois hermétique à l'amour de sa complice, alors qu'elle s'évertue à pénétrer son univers en employant les mêmes codes que le meurtrier sanguinaire. Par la suite, l'amoureux de sa fille Johanna, Anthony, parvient à la libérer d'un asile où le juge Turpin l'avait enfermé. Tandis qu'une mendicante s'introduit chez Todd et qu'il la tue, celui-ci affronte une dernière fois le juge et le tue. Il rejoint Mrs. Lovett et réalise que la mendicante qu'il a tuée était sa femme, et que celle-ci était au courant. Il la jette dans le feu, juste avant qu'Anthony, ayant tout découvert, prenne un rasoir et le tue également.

Alice in Wonderland (2010)

Quand elle était jeune, Alice Kingsley voit partir son père à l'aventure. Plusieurs années plus tard, elle se rend à son mariage arrangé avec Amish Ascot, mais réalisant qu'elle n'est pas à sa place, s'échappe et disparaît dans un monde fantastique : le Wonderland. Elle

rencontre de nombreux personnages auxquels elle pose des questions, sur la vie, sur elle et sur la raison de son voyage. Elle doit se débrouiller et se défendre dans un monde hostile, où les apparences sont souvent trompeuses. Elle fait la connaissance du Chapelier, qui lui donne des informations sur le Wonderland et sur la Reine Rouge qui le dirige. Elle rencontre également la Reine Blanche qui lui annonce qu'elle devrait être à la tête du royaume. Alice finit par vaincre le monstre de la Reine Rouge, le Jabberwocky, dans un affrontement final et fait ses adieux au Wonderland. De retour dans le monde réel, elle annonce à son futur époux qu'elle ne souhaite pas se marier et entreprend un voyage avec le père de celui-ci. À la fin du film, Alice se prépare à partir vers de nouvelles aventures. Elle devient adulte et indépendante.

Dark Shadows (2012)

En 1760, la famille Collins qui fonde la ville de Collinsport et crée une forte industrie de pêche. La servante de Barnabas Collins, Angélique Bouchard, tombe amoureuse de lui, mais tue ses parents, pousse sa bienaimée au suicide et le transforme en vampire lorsqu'il rejette ses avances. Deux siècles plus tard, il est accidentellement libéré de sa tombe et retourne dans son manoir, où il rencontre les nouveaux propriétaires, ses descendants. Perdu dans ce nouveau monde, il doit s'adapter et s'intégrer. Il tente ainsi de faire revivre l'entreprise de pêche familiale, mais se confronte à Angélique, toujours amoureuse de lui, qui l'empêche de réussir. Barnabas finit par affronter la sorcière et sauve ainsi la société, le manoir et sa nouvelle famille. Il trouve également une paix intérieure avec son ancien amour.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES ET ARTICLES CITÉS :

- Baron, Anne-Marie. 1988. « Attention enfants! ». *Cinéma*, no 450 (15 oct.), p. 19-20.
- Barthes, Roland, W. Kayser, W.C Booth, Philippe Hamon. (1974). *Poétique du récit*, Paris, Seuil, 180p.
- Barthes, Roland, A.J Greimas. (1981). *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, 178p.
- Booker, M. Keith. 2010. *Disney, Pixar and the hidden messages in children's films*, États-Unis, Praeger, 214 p.
- Chassay, Jean-François. (1997). « Isolement », *Voix et Images*, vol. 22, n°3, (66), Montréal, p.614-618.
- De Baecque, Antoine. 2008. « Tim Burton », *Cahiers du Cinéma : collection Albums*, 208 p.
- Dobremel, Olivier. [S.d.]. « Tim BURTON: Un marionnettiste du macabre », 15 p.
- Edelstein, David. 2005. « Odd Man In », dans *Tim Burton Interviews* de Kristian Fraga, Univ. Press of Mississippi, p. 33.
- Ferenczi, Aurélien. 2007. « Tim Burton », *Cahiers du cinéma*, Collection Grands Cinéastes, n°15.
- Hoberman, Jim. 1999. « Heads or Tails », *Village Voice*, (24 Novembre).
- Jousse, Thierry et Saada, Nicolas. (1992). « Batman, Edward, Vincent et les autres », *Cahiers du cinéma*, n°462, p. 46-50.
- Larousse. 2010. *Dictionnaire Larousse de poche : Édition 2010*, Paris, Larousse, 1033 p.
- Lovett Stoffel, Stephanie. 1997. *Lewis Carroll au pays des merveilles*, Paris, Découvertes Gallimard, 160 p.
- Mervant, Hervé, Jérôme Coutellier, et Denis Legros. 1998. *Guide pour l'enseignant : une analyse de Charlie et la Chocolaterie*, Armand Colin, 89 p.

Plante, Mélina. 2006. « De Aurore à Aurore : la représentation de l'enfant dans le cinéma québécois de fiction pour adultes, 1951-2005 », Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 201 p.

Poirier, Maryse. (1998). « L'art de l'esquive : quelques astuces du personnage en quête de soi », *Voix et Images*, vol. 23, n°3, (69), Montréal, p.515-525.

Propp, Vladimir. (1970). *Morphologie du conte*, Paris, Le Seuil, 256p.

Roussel, Louis. (2001). *L'enfance oubliée*, Paris, Éditions Odile Jacob, 299p.

Salisbury, Mark. (2000). *Tim Burton par Tim Burton*, Paris, Cinéditions, 208p.

Salisbury, Mark et Tim Burton. 2009. *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, Paris, Sonatine éditions, 200 p.

Sauter, Catherine. 1998. *Le langage visuel*, Montréal, XYZ éditeur, 159 p.

Todorov, Tzvetan. (1971). *Poétique de la prose*, Paris, Seuil, 252p.

Tremblay, Chantale. 2011. « La reconstruction « moldue » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ? », Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 140 p.

Vallet, François. 1991. *L'image de l'enfant au cinéma*, Paris, Éditions du cerf, 204 p.

OUVRAGES ET ARTICLES CONSULTÉS :

Aumont, Jacques. 1988. *L'analyse des films*, Paris, éditions Nathan, 233 p.

Bassil-Morozow, Helena. 2010. *Tim Burton : the Monster and the Crowd : a Post-Jungian perspective*, Londres : Routledge, 216 p.

Bettelheim, Bruno. 1976. *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, éditions Robert Laffont, 476 p.

Bidaud, Anne-Marie. 1994. *Hollywood et le Rêve américain : Cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, éditions Masson, collection Langue et civilisation anglo-américaines, 248 p.

Bommer, Igor. 2007. *L'American Way of life dans le cinéma hollywoodien de la première moitié du 20e siècle: enjeux économiques et idéologiques*, Université de Genève, 106 p.

Bourget, Jean-Loup. 1983. *Le Cinéma Américain 1895-1980, De Griffith à Cimino*, Paris, éditions PUF, 263 p.

- Bouthat, Chantal. (1993). *Guide de présentation des mémoires et thèses*, Montréal, UQAM, 112p.
- Bye, Susan. 2010. *The Gothic Imagination of Tim Burton*, ACMI, 36 p.
- Carroll, Lewis. 1865. *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, Paris, Gallimard, 91 p.
- Carroll, Lewis. 2007. *De l'autre côté du miroir*, Grande-Bretagne, Penguin Classics, 176 p.
- Chambers Randall. 2007. « Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art ». 43 p.
- Chevallier, Jacques. 1988. *Kids, 51 films autour de l'enfance*, Répertoires n°2, 270 p.
- Cinémathèque Française. 2012. *Bibliographie sélective et commentée : Tim Burton*, 37 p.
- Dahl, Roald. 1964. *Charlie et la Chocolaterie*, Paris, Gallimard Jeunesse, 190 p.
- Dahl, Roald. 1972. *Charlie et le Grand Ascenseur de verre*, Paris, Gallimard, 196 p.
- Fordyce, Rachel. 1994. *Semiotics and linguistics in Alice's worlds*, Berlin, W. de Gruyter, 290 p.
- Gasquet, Lawrence. 2009. *Lewis Carroll et la persistance de l'image*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 304 p.
- Gimello-Mesplomb, Frédéric. 2007. *Le cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?*, Paris, éditions Nouveau Monde, 366 p.
- Goodall, Nigel. 2004. *Johnny Depp intime*, Blake, Londres, 314 p.
- He, Jenny, et S. Ronald Magliozzi. 2009. *Tim Burton par Tim Burton*. Museum of Modern Art, 64 p.
- Huffington, Arianna. 2010. *L'Amérique qui tombe : comment les politiques ont trahi le rêve américain et abandonné la classe moyenne*, Paris éditions Fayard, 384 p.
- Kalff, Donald. 2005. *L'entreprise européenne : La fin du modèle américain*, Paris, Editions Vuibert, 235 p.
- Laporte, Henri. 1973. *Alice au pays des merveilles : structures logiques et représentations du désir*, Maison mame, 77 p.
- Lizé, Laurence, et Catherine Sauviat. 2010. *La crise du modèle social américain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 249 p.

- Luttwak, Edward. 1995. *Le Rêve américain en danger*, Paris, O. Jacob, 462 p.
- Marret, Sophie et Lawrence Gasquet. 2005. *Lewis Carroll et les mythologies de l'enfance*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 220 p.
- Morin, Edgar. 1958. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Gonthier, 272 p.
- Page, Edwin. 2007. *Gothic fantasy: the Films of Tim Burton*, Marion Boyars Publishers, 287 p.
- Slotek, Jim. 2012. « Tim Burton », *24h weekend*.
- Sun Hee, et Teresa Lee. 2012. *How to analyze the films of Tim Burton*, Edina, ABDO Publishing Company.
- Thibault, Isabel. 2006. *La fin de siècle du cinéma américain (1981-2000) : Une évaluation psychologique et morale des mentalités contemporaines*, Lille, Editions de la Méduse, 541 p.
- Vaillancourt, Claude. 2012. *Hollywood et la politique*, Montréal, Écosociété, 168 p.
- Vandromme, Pol. 1955. *Le cinéma et l'enfance*, les éditions du cerf, 119 p.
- Wullschläger, Jackie. 1995. *Enfances rêvées : Alice, Peter Pan... Nos nostalgies et nos tabous*, éditions Autrement, collection Mutations n°170, 219 p.

FILMOGRAPHIE

FILMS DU CORPUS :

Burton, Tim. 1990. *Edward Scissorhands*. Film 35 mm, coul., 105 min. États-Unis: 20th Century Fox

Burton, Tim. 2005. *Charlie and the Chocolate Factory*. Film 35 mm, coul., 115 min. États-Unis, Royaume-Uni, Allemagne: Warner Bros. Pictures.

Burton, Tim. 2010. *Alice in Wonderland*. Film 35 mm, coul., 109 min. États-Unis: Walt Disney Pictures.

FILMS CITÉS :

Berman, Ted, Richard Rich et Art Stevens. 1981. *The Fox and the Hound*. Film 35 mm, coul., 83 min. États-Unis: Walt Disney Pictures.

Browning, Tod. 1931. *Dracula*. Film 35 mm, noir et blanc, 74 min. États-Unis: Universal Pictures.

Burton, Tim. 1982. *Vincent (short)*. Film 35 mm, noir et blanc, 5 min 52 s. États-Unis: Walt Disney Productions

Burton, Tim. 1984. *Frankenweenie (short)*. Film 35 mm, noir et blanc, 29 min. États-Unis.

Burton, Tim. 1985. *Pee-wee's Big Adventure*. Film 35 mm, coul., 90 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.

Burton, Tim. 1988. *Beetlejuice*. Film 35 mm, coul., 92 min. États-Unis: The Geffen Company.

Burton, Tim. 1989. *Batman*. Film 35 mm, coul., 126 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.

Burton, Tim. 1992. *Batman Returns*. Film 35 mm, coul., 126 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.

Burton, Tim. 1993. *The Nightmare Before Christmas (producer)*. Film 35 mm, coul., 76 min. États-Unis: Touchstone, Skellington Inc.

- Burton, Tim. 1994. *Ed Wood*. Film 35 mm, noir et blanc, 127 min. États-Unis: Touchstone Pictures.
- Burton, Tim. 1996. *Mars Attacks !*. Film 35 mm, coul., 106 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.
- Burton, Tim. 1999. *Sleepy Hollow*. Film 35 mm, coul., 105 min. États-Unis: Mandalay Pictures.
- Burton, Tim. 2001. *Planet of the Apes*. Film 35 mm, coul., 110 min. États-Unis: 20th Century Fox.
- Burton, Tim. 2003. *Big Fish*. Film 35 mm, coul., 125 min. États-Unis: Columbia Pictures.
- Burton, Tim. 2005. *Corpse Bride*. Film 35 mm, coul., 76 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.
- Burton, Tim. 2007. *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*. Film 35 mm, coul., 116 min. États-Unis: Dreamworks SKG, Warner Bros.
- Burton, Tim. 2012. *Dark Shadows*. Film 35 mm, coul., 108 min. États-Unis: Warner Bros. Pictures.
- Burton, Tim. 2012. *Frankenweenie*. Film 35 mm, coul., 87 min. États-Unis: Walt Disney Pictures
- Chaffey, Don. 1963. *Jason and the Argonauts*. Film 35 mm, coul., 105 min. États-Unis, Grande-Bretagne: Columbia Pictures.
- Davis, Desmond. 1981. *Clash of the Titans*. Film 35 mm, coul., 118 min. États-Unis: MGM.
- Emmerich, Roland. 1996. *Independance Day*. Film 35 mm, coul., 145 min. États-Unis: 20th Century Fox.
- Fleming, Victor. 1941. *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Film 35 mm, noir et blanc, 113 min. États-Unis: MGM.
- Florey, Robert. 1932. *Murders in the Rue Morgue*. Film 35 mm, noir et blanc, 72 min. États-Unis: Carl Laemmle Jr.
- Honda, Ishirō. 1954. *Godzilla*. Film 35 mm, coul., 95 min. Japon: Toho.
- Juran, Nathan. 1958. *The 7th Voyage of Sinbad*. Film 35 mm, coul., 88 mi. États-Unis: Morningside Movies.

- Lang, Fritz. 1927. *Metropolis*. Film 35 mm, noir et blanc, 145 min. Allemagne: UFA.
- Selick, Henry. 1996. *James and the Giant Peach*. Film 35 mm, coul., 79 min. États-Unis, Grande-Bretagne: Walt Disney Pictures.
- Wegener, Paul et Carl Boese. 1920. *Der Golem : Wie er in die Welt kam*. Film 35 mm, noir et blanc, 80 min. Allemagne: UFA.
- Whale, James. 1931. *Frankenstein*. Film 35 mm, noir et blanc, 71 min. États-Unis: Universal Pictures.
- Wood, Ed. 1953. *Glen or Glenda*. Film 35 mm, noir et blanc, 65 min. États-Unis: George Weiss.
- Wood, Ed. 1959. *Plan 9 from Outer Space*. Film 35 mm, noir et blanc, 79 min. États-Unis: Ed Wood.

WEB GRAPHIE

ARTICLES CITÉS

- Andac, Ben. 2010. « Tim Burton », *Senses Of Cinema*.
[<http://www.sensesofcinema.com/2003/great-directors/burton/>]
- Burton, Tim. 2000. *L'Événement du Jeudi*, 10 au 16 février 2000
[<http://www.tim-burton.net/biographie/citations/>]
- De Baecque, Antoine. (2005). « Le fruit du fondu ». *Libération*.
[<http://next.liberation.fr/cinema/0101535855-le-fruit-du-fondu>]
- Durant, Philippe. 2012. « Frankenweenie, Tim Burton rajeunit le mythe ». *Salon littéraire*.
[<http://salon-litteraire.com/fr/cinema/review/1806591-frankenweenie-tim-burton-rajeunit-le-mythe>]
- Ebert, Roger. 1996. « Edward Scissorhands review. », *Sun Times*
[http://www.suntimes.com/ebert/ebert_reviews/1990/12/582178.html]
- Kroenert, Tim. 2008. « Oppression by Unresolved Grief », *Eureka Street*,
[<http://eurekastreet.com.au/article.aspx?acid=5152>]
- Nelson Hochenedel, Heidi. [S.d.]. « Tim Burton's Alice in Wonderland: A Heroine's Quest for Self »
[<http://home.comcast.net/~crapsonline/alice.html>]
- Tapley, Kristopher. (2013). « Tim Burton on Ray Harryhausen, stop-motion and the personal touch of 'Frankenweenie' ».
[<http://www.hitfix.com/in-contention/tim-burton-on-ray-harryhausen-stop-motion-and-the-personal-touch-of-frankenweenie>]
- Wignesan Nachiketias. 2005. « Dans l'inconscient de Tim Burton », *Projections* n°17
[<http://www.passeursdimages.fr/>]

ARTICLES CONSULTÉS

- Condé Michel. 2005. « Charlie et la Chocolaterie ».
[<http://www.grignoux.be/dossiers/202/>]

- De Baecque Antoine. 2005. « Charlie et la Chocolaterie », 13 juillet 2005, *Libération*.
[<http://www.abc-lefrance.com/>]
- Durant, Philippe. 2012. « Frankenweenie, Tim Burton rajeunit le mythe », *Salon littéraire*
[<http://salon-litteraire.com/fr/cinema/review/1806591-frankenweenie-tim-burton-rajeunit-le-mythe>]
- Ferenczi Aurélien. « Charlie et la Chocolaterie », 9 février 2000, *Télérama* n°2613.
[<http://www.abc-lefrance.com/>]
- Olivier-Odicino Guillemette. « Charlie et la Chocolaterie », 16 juillet 2005, *Télérama*
n°2896.
[<http://www.abc-lefrance.com/>]
- [S.n.]. 2006. « Charlie et la Chocolaterie de Tim Burton », 11 décembre 2006
[<http://chrislynch3.canalblog.com/archives/2006/12/11/3381466.html>]
- [S.n.]. « Cinéma 2005 : Charlie et la Chocolaterie ». .
[<http://www.ed-wood.net/films-2005.htm#Charlie>]
- [S.n.]. (2005). « Le Fantastique Gothique (partie 1 à 3) ». .
[<http://cinema.krinein.com/dossier-fantastique-gothique-1-3-3324.html>]