

Je donnais l'impression d'être quelqu'un de bizarre. Je m'installais fréquemment au fond d'une armoire dont je ne sortais pas, je m'asseyais sur mon bureau, ou bien en dessous, je faisais des trucs étranges comme m'arracher une dent de sagesse et inonder de sang les couloirs. Mais je suis arrivé à dépasser ce stade.

Je ne m'enferme plus dans une armoire.

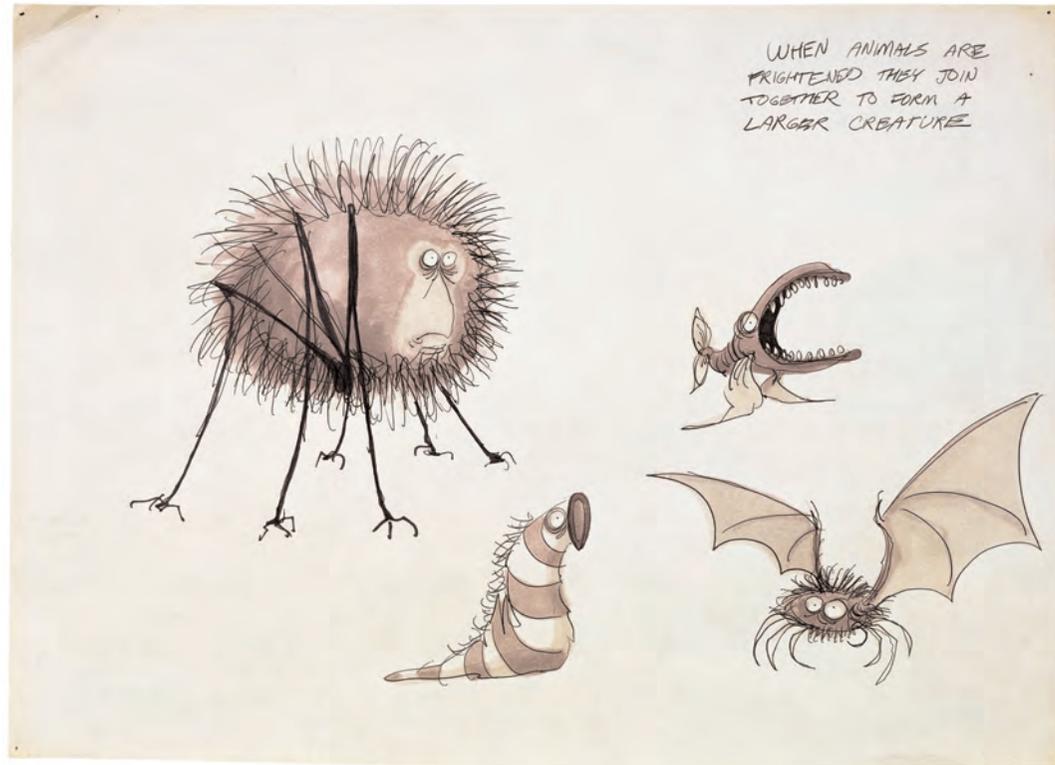
Disney & Vincent



C'est en 1979 que Burton rejoint les studios Disney pour travailler comme animateur sur *Rox et Rouky*.

Entre Disney et moi, ça ne collait pas vraiment. Pendant un an, j'ai déprimé comme jamais. Je travaillais pour un grand animateur, Glenn Kean. C'était un type gentil, un animateur hors pair, il m'aimait bien et il m'a aidé. Mais il m'a également fait souffrir, parce qu'il m'a confié toutes les scènes de gentils renards alors que j'étais incapable de dessiner ces boules de poils à la Disney. J'en étais incapable. Je n'arrivais même pas à imiter le style Disney. Les miens ressemblaient à une route défoncée. Par chance, j'avais surtout des plans d'ensemble à dessiner. Mais c'était affreux. J'avais l'impression de subir le supplice de la goutte d'eau – cette torture chinoise bien connue. C'était peut-être dû au film lui-même, tout simplement. Imagine-toi pendant trois ans en train de dessiner un joli petit renard doublé par la voix de Sandy Duncan ! Ce n'est pas le genre de choses qui peuvent te permettre de trouver des attaches. Je n'avais pas la patience d'endurer ça. C'était au-delà de mes forces – ce qui était une bonne chose.

Ce qu'il y a de surprenant chez Disney, c'est qu'ils veulent que tu sois à la fois un artiste et un ouvrier zombie sans personnalité. Il faut être quelqu'un d'unique pour pouvoir faire coexister ces deux états dans un même cerveau. À cette époque, j'étais donc très perturbé sur le plan émotionnel, et j'avais le plus grand mal à mettre un pied devant l'autre. J'ai appris à dormir au boulot, mon crayon à la main.



C'était atroce. Pendant toute une période, je faisais de bonnes nuits de huit à dix heures, puis je me rendais au travail où je dormais à nouveau deux heures le matin et puis deux heures l'après-midi. Je dormais assis en me tenant bien droit, et j'avais un crayon à la main afin d'avoir toujours de quoi griffonner si quelqu'un pénétrait à l'improviste dans la pièce où je travaillais.

Je me comportais de manière étrange. Je voyais bien que j'avais des problèmes. Je donnais l'impression d'être quelqu'un de bizarre. Je m'installais fréquemment au fond d'une armoire dont je ne sortais pas, je m'asseyais sur mon bureau, ou bien en dessous, je faisais des trucs étranges comme m'arracher une dent de sagesse et inonder de sang les couloirs. Mais je suis arrivé à dépasser ce stade. Je ne m'enferme



plus dans une armoire. J'étais gardé à distance respectable, mais j'avais la paix. Je pense que j'abattais suffisamment de travail pour ne pas être viré. Il fallait le faire vite, c'est tout. Comme j'étais incapable de dessiner ce qu'on me demandait, le temps que j'y passais n'avait guère d'importance. Il était même préférable que je n'y passe pas trop de temps. J'avais des problèmes d'ordre émotionnel à ce stade de ma vie. Je ne savais pas qui j'étais.

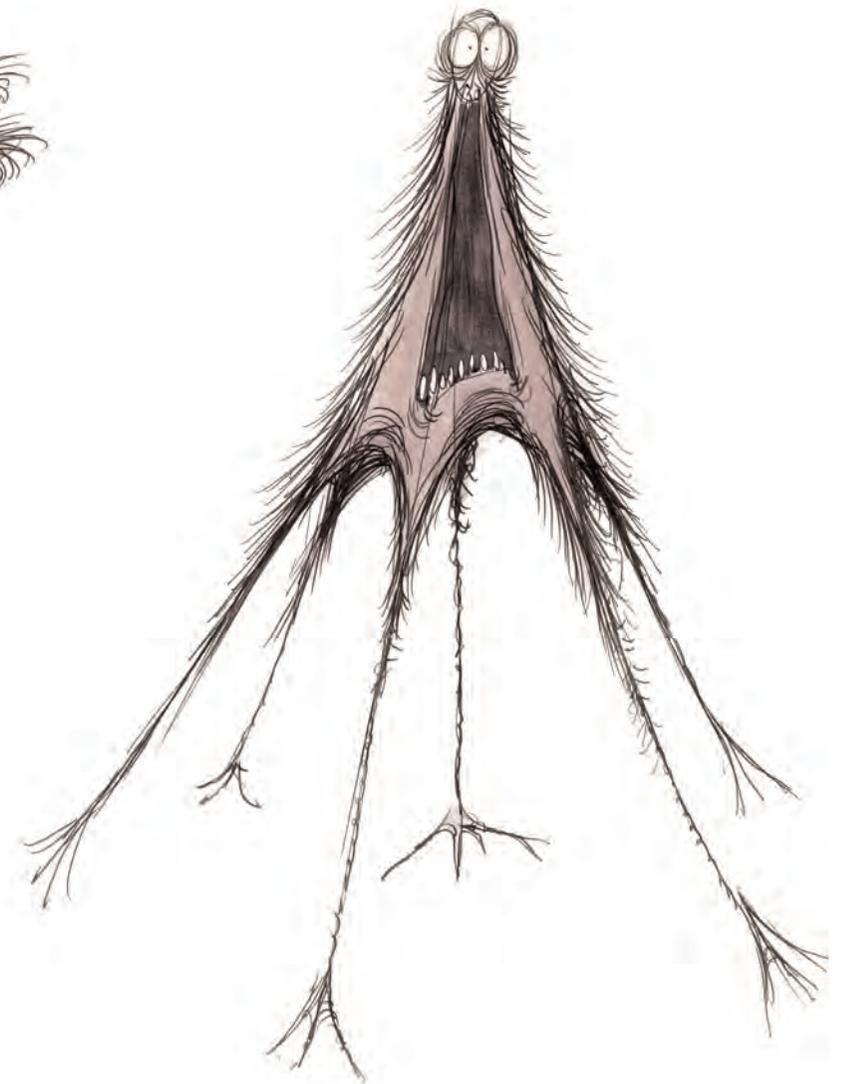
Comme je faisais par ailleurs d'autres types de dessins, on me donnait aussi d'autres choses à faire. À cette époque, Disney était dans sa période azimutée. Ils faisaient des trucs comme *La Coccinelle à Monte-Carlo*. Personne ne comprenait ce qui se passait. On se sentait dans un monde hermétiquement clos, et je devais arriver



à me déplacer dans cette étrange structure « non structurée ». On m'a permis d'essayer diverses choses, d'imaginer des concepts pour des projets d'animation et de fictions.

Lorsque le studio n'en était encore qu'à ses balbutiements, il y avait un type qui était payé pour avoir des idées, et les dessiner. Les animateurs appréciaient son travail, et il dessinait absolument ce qu'il voulait, comme, par exemple, une main avec un globe oculaire posé dessus. Je me suis donc débrouillé pour obtenir cette position d'artiste-concepteur, un poste idéal pour moi. Là, j'ai à nouveau éprouvé du plaisir, car je pouvais faire ce que je voulais, c'est à dire sniffer des marqueurs toute la journée.

J'ai été engagé comme artiste-concepteur sur *Taram et le chaudron magique*, ce qui me convenait pleinement puisque, pendant plusieurs mois, j'ai juste eu à m'asseoir dans une pièce et à dessiner toutes les créatures que je voulais : sorcières, meubles, bref des tas de choses. Toutefois, au moment où le projet a vraiment décollé, ils m'ont adjoint ce type, Andreas Deja, un animateur talentueux et compétent au style traditionnel et axé sur les personnages – un style à des années-lumière du mien.





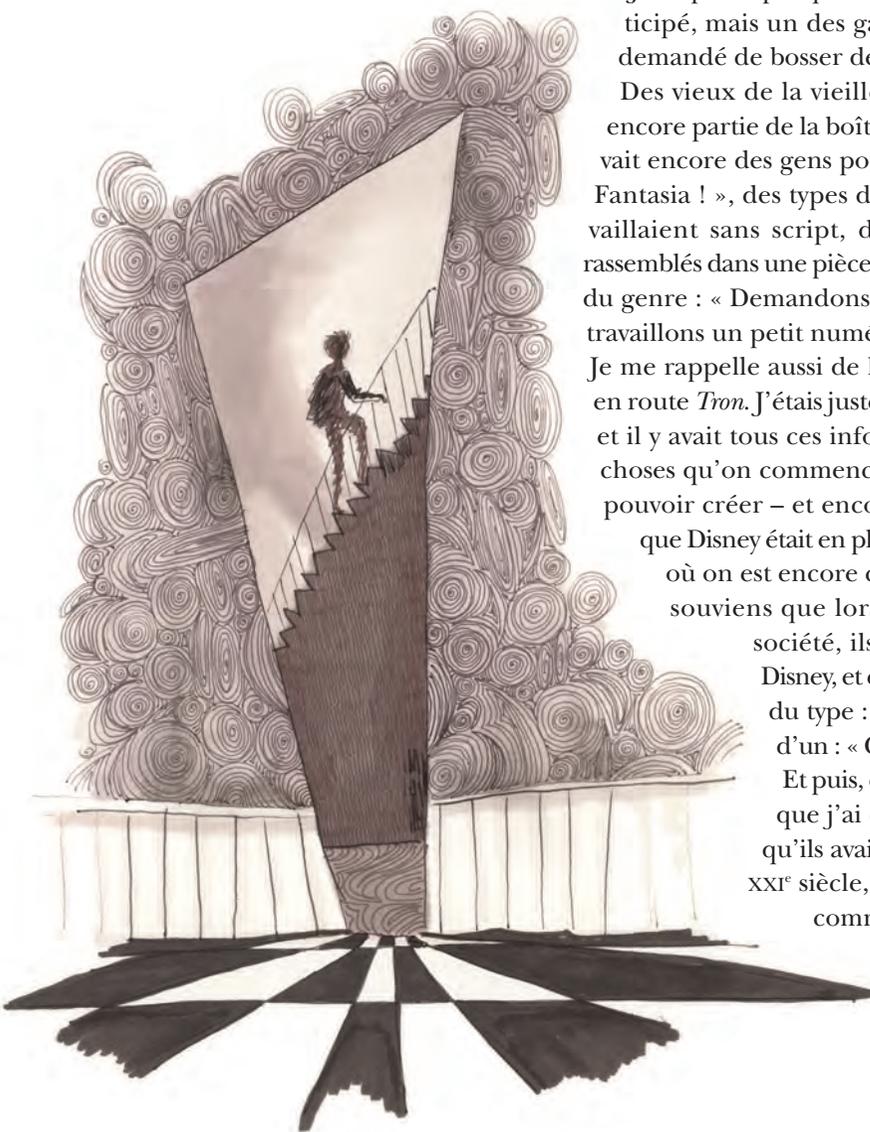
Ils m'ont dit : « Tim, on aime bien tes idées, mais Andreas convient bien plus à ce qu'on recherche. » Je pense qu'il s'attendait à ce qu'on sympathise et que cela porte ses fruits. Résultat, il s'est assis dans un coin de la pièce et moi dans un autre. Ça ressemblait à une version amicale de *Drôle de couple*¹.

Du coup, il faisait ses trucs et moi les miens. Je n'ai pas vu le film, mais je sais qu'ils n'ont pas utilisé un seul de mes concepts. J'ai épuisé, pendant cette période, mon réservoir d'idées pour dix ans. Lorsqu'au bout de toutes ces années, je me suis aperçu que rien n'avait été utilisé, ça m'a fait tout bizarre. Je me sentais comme une princesse prisonnière. Je pouvais dessiner ce que je voulais, mais j'avais l'impression d'être dans une cellule que la lumière du jour n'éclairait jamais. Il y avait néanmoins toujours quelque chose qui faisait que ça valait le coup – comme réaliser

1 - Célèbre pièce écrite par Neil Simon et qui connut une adaptation au cinéma.



Vincent puis *Frankenweenie*, des expériences sans précédent. J'ai donc eu la chance que tout cela mène là où je suis.



J'ai aussi travaillé sur *Toys*, le film de Barry Levinson. Je ne pense pas qu'il soit au courant que j'y ai participé, mais un des gars de chez Disney m'avait demandé de bosser dessus.

Des vieux de la vieille de chez Disney faisaient encore partie de la boîte quand j'y étais. On y trouvait encore des gens pour dire : « Faisons un autre *Fantasia* ! », des types de l'ancienne école qui travaillaient sans script, des gagmen allumés, tous rassemblés dans une pièce et capables de dire des trucs du genre : « Demandons à Louie Prima de venir, et travaillons un petit numéro. » C'était cool.

Je me rappelle aussi de l'époque où ils avaient mis en route *Tron*. J'étais juste un humble intermédiaire, et il y avait tous ces informaticiens présentant des choses qu'on commence seulement aujourd'hui à pouvoir créer – et encore, pas tout. On aurait dit

que Disney était en pleine puberté, ce stade ingrat où on est encore coincé par son passé. Je me souviens que lorsque je suis arrivé dans la

société, ils parlaient encore de Walt Disney, et ça donnait d'étranges mantras du type : « Walt aurait fait ça », suivi d'un : « Comment savez-vous cela ? »

Et puis, en tout cas c'est l'impression que j'ai eue, ils ont pris conscience qu'ils avaient besoin d'entrer dans le XXI^e siècle, même s'ils ne savaient pas comment s'y prendre. Les films

qui étaient produits alors étaient inoppor-



tuns. Disney me donnait l'impression d'être dirigé par des personnes qui avaient toujours occupé des postes subalternes et qui s'étaient retrouvés aux commandes, au moment où les plus talentueux étaient soit partis, soit à la retraite, soit décédés.

Alors qu'il travaille comme artiste-concepteur, Burton se découvre deux alliés : Julie Hickson, exécutif chez Disney, et Tom Wilhite, responsable du développement créatif. Tous deux se rendent compte que les dessins de Burton recèlent un talent unique qui, bien qu'éloigné du style conventionnel Disney, mérite d'être soutenu. C'est ainsi que Wilhite offre à Burton, en 1982, 60 000 dollars pour produire *Vincent*, un court métrage d'animation en volume, d'après un poème en vers écrit par Burton dans le style du Dr Seuss, un de ses auteurs de contes pour enfants favoris.

Ça faisait déjà un an - un an et demi, peut-être deux ans, que je travaillais dans le département – je ne suis pas doué pour les dates. À ce stade, j'avais bossé sur *Taram et le chaudron magique*, sur un truc appelé *Trick or Treat* pour lequel il n'y avait même pas de script mais seulement un concept : une maison hantée, des enfants,

Halloween. J'avais déjà écrit *Vincent*, mais je n'ennuyais à nouveau à mourir. J'étais sur le point de quitter la boîte. Je n'en pouvais plus. C'est alors que les personnes qui m'encourageaient chez Disney m'ont donné un peu d'argent pour faire *Vincent*, en prétextant qu'il s'agissait d'un test d'animation en volume. C'était très gentil de leur part, et ça m'a permis de recharger mes batteries.

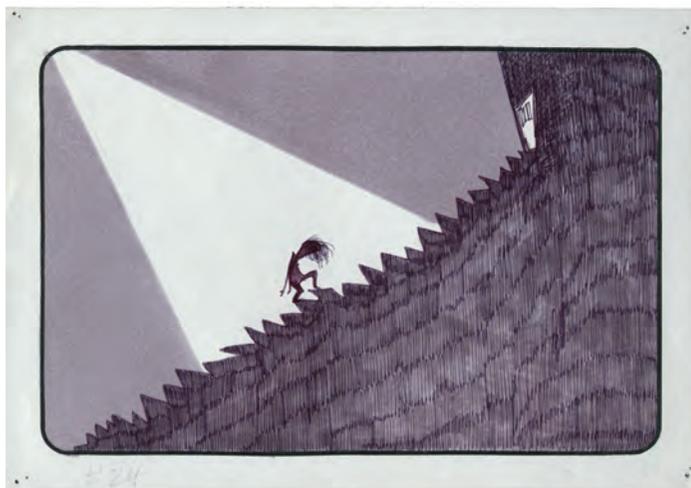
À l'origine, j'avais écrit *Vincent* avec l'idée d'en faire un livre pour enfants, et c'était vraiment sous cette forme-là que je voulais qu'il existe en premier. Puis on m'a offert l'opportunité d'en faire un film d'animation en image par image. J'avais envie de tester cette technique, car je sentais que le poids que ce type d'animation allait conférer à ces figurines en trois dimensions, était nécessaire pour rendre cette histoire plus vraie. C'était très important à mes yeux.

Avec un collègue animateur, Rick Heinrichs, un spécialiste de l'animation en volume, Steven Chiodo, et le chef opérateur Victor Abdalov, Burton travaille intensément durant deux mois, et livre un film de cinq minutes. Tourné dans un noir et blanc contrasté, dans le plus pur style expressionniste allemand des années 1920, *Vincent* raconte l'histoire d'un garçonnet perturbé âgé de sept ans, Vincent Malloy, qui s'imagine être Vincent Price. Lorsqu'il ne se morfond pas dans sa banale existence de banlieusard, Vincent se projette dans une série de situations fantasmagiques inspirées par les films tirés d'Edgar Allan Poe avec Vincent Price – ceux-là mêmes qui avaient eu tant d'effets sur le petit Burton. Ces épisodes incluent des expérimentations sur un chien – un thème qui réapparaîtra dans le projet suivant de Burton, *Frankenweenie* – et l'accueil d'une tante que Vincent imagine être plongée dans de la cire bouillante. Le film



s'achève par l'image de Vincent, allongé sur le sol, dans le noir, citant la fin du « Corbeau » de Poe.

Vincent Price, Edgar Allan Poe, les films de monstres, toutes ces choses m'interpellaient. Tu vois une personne affronter des angoisses, des supplices – des choses auxquelles tu t'identifies –, et ça agit comme une thérapie, une libération. Ça tisse des liens. Voilà ce que représentait *Vincent* pour moi. Le film va et vient au sein de la réalité propre au personnage. Il s'identifie et il croit qu'il est Vincent Price, et tu vois le monde à travers ses yeux. On passe de la réalité à la non-réalité, et le film se clôt sur une citation du « Corbeau ». Les gens de chez Disney pensaient que Vincent était mort, alors qu'il est juste allongé sur le sol. Qui peut se permettre de dire s'il est mort ou s'il est juste beau, quand il est dans son petit monde à lui ? Ils voulaient une fin plus optimiste, alors que je n'ai jamais envisagé celle-ci comme



étant pessimiste. C'est drôle, mais je trouve ça plus réjouissant quand on laisse l'imagination travailler. J'ai toujours ressenti les *happy-ends* obligatoires comme une dérive psychotique. Ils voulaient que la lumière s'allume, et que son père entre dans la pièce en disant : « Allons au match de football, ou de base-ball. » Ça a été ma première rencontre avec le syndrome du *happy-end*.

Aucun des plans de Vincent n'entretient de connexions directes avec des films en particulier.

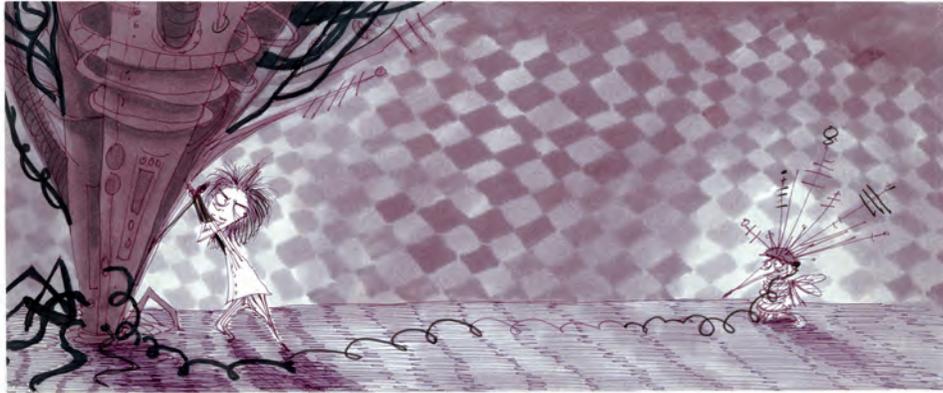
Aucun plan ne s'inspire, à proprement parler, des films tirés de Poe. Si inspiration il y a, elle n'est pas liée à des séquences précises, mais à l'amour que je portais à ces films au moment où je franchissais les étapes de l'enfance et de l'adolescence. Il y a une scène qui rappelle *L'Homme au masque de cire*, quelques brûlés vifs, quelques expérimentations, mais ce qui me préoccupait surtout, c'était de rendre crédible l'animation en volume.

Quiconque a vu *Vincent* ne doutera pas une seule seconde que le personnage-titre, un jeune homme au teint de papier mâché et aux cheveux noirs hirsutes, ressemble, de manière frappante, à son créateur.

Je ne me suis jamais dit : « Je vais dessiner un personnage qui me ressemble », même s'il est évident qu'il se fondait sur des sentiments que j'éprouvais. Quoi que je fasse – y compris des trucs considérés comme commerciaux, comme *Batman*, ou impersonnels –, je dois trouver des compensations, je dois m'y retrouver à un certain degré. Même s'il s'agit juste d'une émotion. Je m'investis tellement dans un projet que je dois nécessairement m'identifier intensément à quelque chose. Avec son ton mordant, *Vincent* est surtout représentatif de l'état dans lequel je me trouvais à l'époque. Les gens me disent : « Tim, c'est toi sur l'écran ! » ; mais que voulez-vous



que je réponde ? Je n'aime pas penser ainsi. J'aime penser à Vincent en termes de concept. En outre, je me garde de l'analyser de manière trop intellectuelle. Je trouve que ça bloque ce qui est du domaine du spontané, ce que je recherche avant tout. Quand je commence à trop réfléchir à quelque chose, c'est mauvais signe. *Vincent* fait partie de ces œuvres que j'aime laisser parler pour elles-mêmes. C'est un truc difficile à imposer à Hollywood, car les gens préfèrent les choses littérales. Ils n'aiment pas qu'un film reste ouvert à l'interprétation, alors que j'adore ça.



Les décors et la photographie expressionnistes de Vincent font penser au film de Robert Wiene, *Le Cabinet du Dr Caligari*.

J'ai certainement vu des photos de ce film – il y en avait dans tous les livres sur les films de monstres. Mais je n'ai vu le film que très récemment. Je pense que Vincent a surtout été inspiré par les écrits du Dr Seuss. Ce qui lui confère cette tonalité expressionniste, c'est qu'il a été tourné en noir et blanc, dans un esprit gothique/Vincent Price. J'ai grandi en appréciant immodérément le Dr Seuss. Son style était particulièrement évocateur. Ses livres étaient parfaits : un nombre de mots justement dosé, un rythme idéal, de formidables histoires subversives. C'était le plus grand, assurément. Il a probablement sauvé un bon nombre d'enfants sans que personne n'en ait la moindre idée.

Vincent est narré par l'idole de jeunesse de Burton, Vincent Price, et marque le début d'une amitié entre le réalisateur et l'acteur qui durera jusqu'à la mort de Price en 1993.

On a envoyé les storyboards à Vincent Price, et on lui a demandé d'assurer la narration... Et il a été incroyable. Ça a été l'une des expériences les plus formatrices de ma vie. Qui pouvait prédire comment ça allait se passer ? Tu grandis en t'imaginant quelqu'un, puis tu le rencontres... Et là, que se passe-t-il si le gars te sort un : « Va te faire foutre, morpion ! » Mais ça n'a pas été le cas avec Vincent Price. C'était un homme délicieux et dont les goûts artistiques étaient passionnants. Il a

été très encourageant. J'ai toujours eu le sentiment qu'il comprenait exactement le sens du film – mieux que moi, même. Il a compris qu'il ne s'agissait pas d'un simple hommage du genre : « Mr Price, je suis votre plus grand fan ! ». Il a complètement saisi la psychologie du projet. Ça m'a sidéré, réconforté et donné l'impression que quelqu'un me voyait enfin tel que j'étais – et m'acceptait ainsi.

Rencontrer quelqu'un qui a tant fait pour toi pendant ta jeunesse, qui t'a tant marqué, a quelque chose de terrifiant, en particulier lorsque tu lui fais parvenir quelque chose qui témoigne, de manière désuète et sous la forme d'un livre pour enfants, de l'impact qu'il a eu sur toi. Mais il a été remarquable. C'est le genre d'événements cruciaux qui t'aident à persévérer sur le plan émotionnel, d'autant plus que, dans ce métier, tu ne cesses de rencontrer des individus équivoques. Si tu es interpellé par certains acteurs, c'est qu'il y a une raison – il y a une sorte de lumière en eux, ils projettent quelque chose qui dépasse le cadre même de leur personnage.

Avant que Disney ne le consigne dans ses coffres, Vincent a fait l'objet, durant deux semaines, d'une exploitation en salles à Los Angeles en première partie de *Tex*, un film pour ados avec Matt Dillon, et a tourné dans des festivals internationaux à Londres, à Chicago et à Seattle. Il a remporté deux prix au Festival de Chicago et le Prix de la critique au Festival international du film d'animation d'Annecy.

Bien que content du film, Disney ne savait pas quoi faire de *Vincent*. Ça donnait : « Et bien, quel va être notre sujet de préoccupation aujourd'hui ? Ce court de cinq minutes ou notre film à 30 millions de dollars ? » Moi, j'étais heureux de l'avoir fait. Finir quelque chose a toujours l'effet d'une catharsis. En plus tous ceux qui voyaient le film étaient immédiatement convaincus. Mais c'était étrange parce que même si chez Disney, ils semblaient contents du film, on aurait dit qu'ils en avaient également un peu honte. En fait je pense surtout qu'ils ne savaient pas quoi en faire. Il n'y avait pas de marché pour un film d'animation de cinq minutes à l'époque ; et puis le studio se trouvait dans une situation instable. Bref, Vincent n'était pas une de leurs priorités, et en plus j'ignorais si j'étais toujours un de leurs employés.

