

Matière de Kong : *King Kong*, 1933 et 2005

Gilles Chamerois, Université de Brest

Mots-clés : *King Kong*, remake, matérialisme, effets spéciaux, technologie numérique

Keywords : *King Kong*, remake, materialism, special effects, digital technology

Le matérialisme juge certaines œuvres d'art illustrer mieux sa décision, et juge bon qu'elles soient préférées.
Anon. [Guy Lardreau], *Vive le matérialisme !*, thèse XVI

J'entreprendrai ici d'illustrer mon épigraphe, la seizième et dernière thèse du pamphlet de Guy Lardreau *Vive le matérialisme !*, par une confrontation entre la version originale de *King Kong* et celle de Peter Jackson en 2005. Ceci ne va pas sans quelques *caveat*, que je présenterai en rappelant quelques-unes des thèses du pamphlet de Lardreau. Tout d'abord, il convient de rappeler la thèse VIII, qui dans la structure en deux parties du pamphlet fait pendant à la thèse XVI : « Le matérialisme ne veut aucune esthétique ». Il ne s'agit pas tant de porter un jugement sur les deux films que de les utiliser pour penser ce qui par définition résiste à la pensée, à savoir la matière, si nous suivons la thèse XI de Lardreau : « Le matérialisme affirme que ce qu'on ne connaît pas, on doit pour cela le nommer ; exigeance qu'il appelle matière ». Certes, « le matérialisme conçoit un monde : il a un ennemi » (thèse IX), mais cet ennemi n'est pas Peter Jackson. En étudiant les rapports différents à la matière qu'induisent les technologies radicalement différentes dans les deux films, c'est la part d'anti-matérialisme¹ inhérente à la technologie numérique qu'il s'agit de

¹ Guy Lardreau parlerait de « spiritualisme », et Gibert Durand d'« idéalisme ».

débusquer. Si le film de Jackson offre de multiples occasions de le faire, c'est bien qu'il autorise, ou peut-être même qu'il accueille, la pensée sur la technique qui le sous-tend. Enfin, le lecteur découvrira bien vite—si ce n'est déjà fait—que je suis un dinosaure, et j'ai conscience qu'à ce titre il est bien présomptueux de tenter de me mesurer au King Kong de Jackson, qui en met à terre trois d'un coup².

La matière, je l'ai dit, est par définition même difficile à aborder, « [c]ar finalement ce qui fonde la matière, c'est toujours quelque chose qui résiste à l'idéalisme conquérant. La matière n'est pas une pensée, un esprit momentanément figé, mais bel et bien l'obstacle qui arrête et étonne la pensée » (Durand, 11). À l'exemple de la boule de neige dont la contemplation amène Gilbert Durand à sa méditation, la matière est ce qui se prend en main avec évidence mais se dérobe à la pensée. C'est justement cette prise en main qui va nous intéresser longuement tout d'abord, sous la forme du geste inaugural d'Ann Darrow tentant de s'emparer d'une pomme, et des différents échos de ce geste dans le film. Ce sera l'occasion de présenter les enjeux du *remake* à partir des remarques de Peter Szendy dans l'article qu'il lui a récemment consacré, puis de détailler les échos que le geste d'Ann entretient avec les techniques utilisées lors du tournage de 1933, en me basant entre autres sur les remarques de Jacques Derrida sur le colossal. Je me livrerai ensuite, grâce dans une large mesure au très riche *making-of* du film, à l'analyse de trois séquences du *remake*, qui n'ont pas d'équivalent précis dans l'original mais qui feront néanmoins l'objet de comparaisons avec celui-ci. Ainsi la séquence de la tempête de 2005 sera-t-elle comparée à celle de l'arrivée sur l'île dans l'original, et sera l'occasion d'analyser le solipsisme inhérent à l'entreprise d'animation de la matière. La séquence de la course des brontosaures me permettra de questionner le rapport à la chair et à la mort, en m'appuyant en particulier sur les remarques que Dick Tomasovic a consacrées à l'animation. Enfin la séquence au cours de laquelle King Kong patine sur un bassin gelé de Central Park mettra en évidence les implications de l'anthropomorphisation du personnage de Kong, dans une perspective lévinassienne.

² Et si Bruce Willis s'y met, qui déclarait en 1998, « most of the written word has gone the way of the dinosaurs » (Boorman and Donahue, 1), je suis définitivement perdu.

Prendre en main

Dans les deux versions du film, la recherche d'une actrice par Carl Denham, le réalisateur en partance pour Skull Island, est motivée par des préoccupations qui articulent regard et profit. Dans les deux cas, c'est la première fois que Carl Denham ajoute une présence féminine et d'ailleurs aussi masculine à ses films animaliers précédents, en 1933 explicitement pour doubler ses profits : « the exhibitors and critics all say, "if this picture had a love interest, it would gross twice as much." » Cette considération ne vaut guère mieux, et est de même nature, que celle du chef indigène qui croit qu'une femme a un prix, et qui à la vue d'Ann Darrow propose de l'échanger contre six de celles de sa tribu. Quant à la version de Peter Jackson, le rapport au regard qui la fonde a été analysé par Peter Szendy. Le film se résume selon lui à l'entreprise³ de transformer ce qui dans le regard échappe à la mesure en espèce sonnante et trébuchante, et donc à ramener l'incommensurable sous l'empire du comptable et du quantifiable. En souscrivant totalement au propos de Szendy, je voudrais en fait le reformuler pour interroger le rapport du film à la matière. Une manière d'opérer cette reformulation est d'observer comment dans les deux films la dimension comptable du regard est opposée à sa dimension haptique (Bilecen, voir également Ligensa), que l'on peut aborder par l'étude d'un épisode qui lie le regard et la main. Il s'agit du moment où Ann Darrow, affamée, tente de voler une pomme, ce qui l'amène à rencontrer Carl Denham et donc à partir à l'aventure (**image 1**).

³ *Venture*, rappelle Szendy, est le nom du « moving-picture ship » dans les deux versions.



image 1. 1933

Ann Darrow tente de voler une pomme et est surprise par le vendeur, qui écarte Carl Denham, qui n'a rien vu, pour se saisir de la voleuse.

Commençons par noter que cet épisode fait partie de ceux qui ont été censurés aux États-Unis pendant presque vingt ans⁴. Toutes ces coupes sont non seulement bien sûr réintégrées dans la version de 2005, mais encore font l'objet d'une attention accrue de la part du réalisateur⁵. En 2005, la tentative de vol de la pomme est non seulement reprise, mais également préparée, en premier lieu par deux détails dans la séquence introductive : dans les scènes de rue, un homme affamé récupère une pomme dans une poubelle pour la manger, et l'un des jongleurs du music-hall dans lequel se produit Ann Darrow jongle avec des pommes avant de croquer dans l'une d'elles. Surtout, la focalisation sur Ann nous amène à la suivre au début du film, et à nous intéresser à elle au moins autant sinon plus que Carl Denham lorsqu'il l'aperçoit pour la première fois.

⁴ Les épisodes censurés lors de la seconde sortie du film, en 1938, alors que le Code Hays était appliqué de manière zélée, ne seront réintégrés qu'en 1956, à l'exception de la scène au cours de laquelle Kong enlève des habits d'Ann avant de sentir ses doigts, introuvables à l'époque mais finalement réintégrés en 1971 (Morton, 83-84).

⁵ La manière dont le *remake*, sur ses trois heures, développe certains des éléments de l'original deux fois plus court, dont il insiste sur des non-dits ou propose certaines interprétations fait partie de son intérêt indéniable. En particulier, la séquence d'ouverture peint avec insistance le décor de la Grande Dépression, dont la simple mention avait semblé intolérable aux censeurs de 1938. Sur l'importance du contexte économique pour le film de 1933, voir Dadoun, 38-41, Guillaud, 20-25 et Lowder, 168-171.

Le point de vue est radicalement changé par rapport à la version de 1933, où le spectateur suit Carl Denham et découvre Ann avec lui. De manière centrale à mon propos, la relation entre l'œil et la main en est transformée. En 1933, Carl Denham est bien à la recherche d'une femme assez désespérée pour accepter de partir à l'aventure à bord de son navire, et commence d'ailleurs à chercher à l'asile de nuit, mais il secourt Ann sans y réfléchir, et pour ainsi dire de manière plus tactile que visuelle : au geste d'Ann saisissant la pomme répond celui du vendeur l'agrippant puis, nouvelle réaction, celui de Denham la libérant en prenant la main du vendeur pour y déposer une pièce. C'est seulement lorsqu'il retient Ann, sur le point de tomber d'inanition, qu'il voit son visage et se rend compte que, littéralement, il tient son actrice. En 2005, et je reprends ici les éléments sur lesquels insiste Peter Szendy, Carl Denham commence sa recherche devant un cabaret érotique, jauge du regard les actrices qui se présentent : elles doivent rentrer dans la taille 4 (c'est-à-dire 34) de l'actrice qui a quitté le tournage, car Denham n'a ni l'argent ni le temps nécessaires pour acheter d'autres robes. Le rapport de Carl Denham aux actrices potentielles s'en trouve réduit à la vision, et à une vision objectivante dont le seul but est de deviner la dimension du corps, de prendre sa mesure, une vision qui donc se détourne naturellement du visage et ne considère plus la femme que comme un corps quantifié et monétisé. Denham aperçoit ensuite Ann Darrow, pure image dans le reflet de la porte vitrée du cabaret, et la suit. Son geste pour sauver Ann du vendeur de pommes est donc calculé en vue de la faire venir dans le bateau, parce que lui conviennent ses mensurations, telles qu'il a pu les jauger du regard. Il ne s'agit donc en rien comme en 1933 d'une grâce en retour du geste gratuit, sans calcul, par lequel il sauvait Ann des mains du vendeur, d'un don du ciel d'Hollywood, une récompense pour que son film et celui de Merian C. Cooper viennent à l'existence.

J'insiste sur ces relations entre regard et mains car elles sont annoncées par l'apocryphe « ancien proverbe arabe » qui ouvre la version de 1933, qu'il convient de citer en entier : « And the Prophet said, "And lo, the beast looked upon the face of beauty. And it stayed its hand from killing. And from that day, it was as one dead." » En 1933, parce qu'il est un homme et non une bête, Carl Denham accomplit son geste de merci avant d'avoir vu le visage de la belle. En 2005, parce qu'il n'est même plus capable d'être ému par la beauté, il voit d'abord le visage mais n'accomplit son

acte de merci qu'en vue d'un gain en retour, se montrant ainsi incapable du don gratuit qu'accomplira plus tard King Kong. En fait, ce n'est pas la bête qui est « comme morte », mais bien plutôt Carl Denham qui par défaut d'humanité est « comme mort », avant même d'avoir vu le visage de la belle, plutôt même parce qu'il est incapable de vraiment le voir, en tout cas au sens lévinassien. Pour Denham le visage d'Ann Darrow ne prend sens que de sa relation au film qu'il veut faire. Le visage ne garde que sa signification au sens habituel du terme, et « toute signification, au sens habituel du terme, est relative à un tel contexte : le sens de quelque chose tient dans sa relation à autre chose » (Lévinas, 80). Au contraire, nous dit Lévinas, « le visage est sens à lui seul », et le sens du visage est précisément celui que lui donne le faux proverbe du début du film de 1933, le sens que perçoit King Kong, et que ne perçoit pas Carl Denham : « Le visage est ce qu'on ne peut tuer, ou du moins ce dont le *sens* consiste à dire : 'tu ne tueras point' » (Lévinas, 81).

Si Carl Denham est « comme mort », c'est même plus précisément parce qu'il quantifie sa relation à l'autre, et tout d'abord par le profit qu'il peut en tirer. La dimension mortifère de cette vision est aussi celle du *blockbuster* qu'est le *King Kong* de 2005. Pour le dire comme Peter Szendy, celui-ci est réduit à « un œil et un nombre » (Szendy, 89). L'ambiguïté fondamentale, et l'intérêt fondamental, du film de Peter Jackson tient en ceci que son interprétation du film de Cooper propose sciemment l'occasion de penser cette objectification et cette dématérialisation du corps, réduit à un rapport entre un œil et un nombre, mais que bien souvent la dématérialisation à l'œuvre dans la technologie numérique pense le film pour lui, et malgré lui. Mettre au jour la manière dont le film de Jackson est pensé par la technologie qu'il met en œuvre est une entreprise délicate, car la technologie numérique repose justement sur l'effacement du lien entre les nombres et l'œil, entre les suites numériques qui la constituent et le spectacle qu'elle offre au regard. La comparaison avec les effets spéciaux de la version de 1933 s'avère alors essentielle, et je vais commencer par en présenter les enjeux en continuant à me baser sur le geste d'Ann Darrow prenant la pomme.

Dans le complexe jeu de doubles du film de Cooper⁶, le geste d'Ann a de multiples échos, bien au delà des conséquences auxquelles il a amené, de proche en proche, le vendeur d'abord, puis Denham. C'est parce qu'Ann prend la pomme dans sa main qu'elle part pour l'île, et que King Kong la prend dans sa main à lui (**image 2**), puis que Denham à son tour prend Kong. Les gestes ont des conséquences incalculables, surtout s'ils ont à voir avec un interdit, comme c'est le cas pour ces trois gestes, mais ces conséquences ne sont également que répétition, ne sont que le redéploiement du geste à une autre échelle et en miroir. L'écho qui va nous intéresser est celui que le geste inaugural d'Ann entretient avec deux autres gestes de prise en main, tout d'abord celui des animateurs de 1933, qui entre chaque image du film prennent le modèle de Kong pour le déplacer de façon infinitésimale, puis celui de Kong prenant Ann, considéré du point de vue matériel des effets spéciaux mis en œuvre dans l'original.



image 2. 1933

Kong tient Ann Darrow, sous la forme d'une poupée. On peut noter les modulations sur la peau de Kong, ainsi qu'un « poil », c'est-à-dire en argot technique un infime copeau de pellicule, qui s'est déposé sur ce photogramme, devant le nez de Kong.

⁶ Entre New York et l'île notamment, voir les développements de Dick Tomasovic (Tomasovic, 17-21), ainsi que ceux de Roger Dadoun. Un certain nombre des remarques sur le film de Cooper qui vont suivre reprennent ou croisent dans une perspective différente celles que j'ai pu faire dans « Imiter les gestes des dieux : de quelques géants et automates ici et ailleurs », *Cahiers du Ceima* 10, « Le geste », à paraître.



image 3. 1993

l'animateur Buzz Gibson déplace le modèle de King Kong
(image tirée de la partie hommage du *making-of* du film de Peter Jackson).

Le premier geste, celui des animateurs, repose sur un changement d'échelle paradoxal : c'est parce que Kong est plus petit et peut être pris en main qu'il pourra être façonné, animé, et devenir la créature colossale du film (**image 3**). Le changement d'échelle permet de « dé-tailler », de « démesurer », pour reprendre les expressions de Derrida dans « Le colossal ». Dans ce commentaire du sublime kantien, Derrida s'attarde sur la prise en main. Le colossal, c'est « quelque chose qui peut être prise sans pouvoir être prise, en main ou à l'œil » (Derrida, 159). Si Derrida donne d'abord l'exemple de quelque chose qui peut être embrassée⁷ du regard mais non prise en main, il joue sur les différents sens de « prendre » et de ses composés, en premier lieu « comprendre⁸ », et je reformulerai plutôt ce jeu de la manière suivante dans le cas de Kong : c'est parce que King Kong peut être pris en main mais ne peut être compris qu'il est colossal, et sublime. Et c'est précisément par les traces matérielles visibles de cette prise en main qu'il est sublime. Ces traces sont

⁷ Je garde le féminin étrange de Derrida, car il a sans doute été choisi en partie pour mettre en valeur la « chose » dans « quelque chose », et c'est bien cette matérialité du colosse qui m'intéresse.

⁸ « Qu'en est-il donc du —prendre quant au colossal? » (Derrida, 145), s'interroge Derrida en jouant avec les composés français du verbe, et avec les composés allemands du verbe *Fassen*.

bien connues, et sont le « défaut » le plus touchant du film, à savoir la manière dont les doigts des manipulateurs font ondoyer image par image le poil du monstre : en déplaçant Kong entre chaque image, les animateurs ont laissé la marque de leurs doigts dans la pâte à modeler, dans la matière éminemment malléable qui constitue la marionnette. À la projection, ceci fait onduler la fourrure de Kong, laissant ainsi visible la trace du travail des animateurs et la trace du temps pendant lequel la caméra n'a pas tourné, le temps entre les images⁹. Ces marques rendent également visible le renversement d'échelle : les animateurs sont dans un rapport d'échelle à la marionnette qui est le symétrique de celui qui existe entre Kong et les humains du film. Ainsi la marionnette, et plus précisément les défauts de la marionnette, en particulier les défauts par lesquels le colosse nous rappelle sa condition de marionnette, mènent au sublime :

Le sentiment du colossal, effet d'une projection subjective, est l'expérience d'une inadéquation de la présentation à elle-même, ou plutôt, car toute présentation est adéquate à elle-même, d'une inadéquation du présentant au présenté de la présentation. Une présentation inadéquate de l'infini présente sa propre inadéquation, une inadéquation se présente comme telle en sa propre béance, elle se détermine en son contour, elle se taille et s'entaille comme incommensurable au sans-taille, voilà une première *approche* du colossal en érection. (Derrida, 151)

Le fait que quelque chose d'essentiel se joue dans les défauts de l'animation est également sensible dans l'autre exemple de prise en main que je voudrais aborder. Lorsque King Kong la prend dans sa main, Ann oscille constamment entre deux conditions : poupée miniature animée image par image en même temps que le modèle de Kong, ou actrice en chair et en os, quoique rendue parfois diaphane par la transparence, dans les plans en transparence ou dans les plans où elle est filmée dans la main géante construite à cet effet. En 1969, Fay Wray se remémore le moment de la projection des rushes:

It was too much fun to go to the projection room and experience the suspense of guessing whether the three-inch figure in the hand of the animated Kong was a doll (sometimes used for long shots) or whether it was me... Watching intently, I would be sure it was the doll. Then it would move! It had life, it would kick, it would scream—it was me! To see that was a delightful puzzler and is to this day. I rather like the idea, I think,

⁹ Ceci avait été pressenti dès le moment de la conception des effets spéciaux comme un défaut potentiel par Marcel Delgado, responsable de la construction de Kong (Goldner, et Turner, 58). Les remarques qui précèdent doivent beaucoup à Tomasovic.

because as someone said to me recently, "We were more naïve then and it was better for us." (Wray, 223)

Si la métamorphose a parfois lieu à l'occasion d'un changement de taille de plan, c'est souvent lorsque Kong prend ou au contraire relâche Ann que celle-ci change ainsi de condition. Dick Tomasovic analyse dans ces moments le « processus de mortification que les doigts de Kong induisent » (Tomasovic, 21), mais les moments les plus touchants et les plus révélateurs sont peut-être au contraire ceux où Kong, par exemple sur le toit de l'immeuble qu'il a gravi après avoir détruit le métro, semble donner une vie spectrale à la marionnette d'Ann quand il la dépose, redoublant et inversant ainsi le geste des animateurs (**image 4**). Quelle que soit sa direction, c'est de toute manière précisément le caractère visible du trucage qui fait sa beauté, à la manière de la visibilité des manipulateurs du théâtre de marionnette japonais, le Bunraku analysé par Roland Barthes dans *L'Empire des signes*. Les enjeux sont d'importance : « Le *Bunraku*, lui, ne singe pas l'acteur, il nous en débarrasse. Comment ? Précisément par une certaine pensée du corps humain, que la matière inanimée mène ici avec infiniment plus de rigueur et de frémissement que le corps animé (doué d'une 'âme') » (Barthes, 76).



image 4. 1933

King Kong dépose Ann Darrow sur le toit d'un immeuble. Ann, poupée désarticulée mais solidement matérielle quelques photogrammes plus tôt, est devenue actrice de chair et d'os, mais est rendue spectrale par la projection en transparence.

La force du Bunraku provient de la manière dont les manipulateurs s'exposent au lieu de se cacher hors scène et d'utiliser des fils transparents pour prétendre présenter des marionnettes animées de l'intérieur. De même c'est parce qu'Ann oscille visiblement entre actrice et poupée qu'elle atteint à la grâce, car en cela, comme le Bunraku, le film « refuse l'antinomie de l'*animé/inanimé* et congédie le concept qui se cache derrière toute *animation* de la matière, et qui est tout simplement 'l'âme' » (Barthes, 79). Mon propos est d'opposer l'« inadéquation de la présentation » du King Kong de 1933 à la prétention à l'animation par la technique de la version de 2005, qui au contraire repose sur une adéquation idéaliste entre « l'âme » du projet et sa réalisation, et sur l'invisibilité des processus à l'œuvre dans ses effets spéciaux. Le premier des passages que j'analyserai est celui de l'arrivée sur l'île, c'est-à-dire, dans les deux films, celui de l'arrivée dans le domaine de l'animation.



image 5. 1933

L'arrivée à Skull Island.

Les silhouettes malhabiles et saccadées des oiseaux de l'île semblent trouer l'écran.

L'île du crâne

Dans la version de 1933, le bateau arrive par temps de brouillard, juste après la séquence du test au cours de laquelle Ann Darrow doit imaginer la présence terrifiante du monstre, et l'île n'est vue que le lendemain, manifestement sous la forme d'un décor peint. Quelques silhouettes d'oiseaux volant en image par image

viennent annoncer que l'île sera le domaine de l'image animée (Tomasovic, 19), et viennent surtout nous annoncer les bouleversements que cette image animée apporte (**image 5**). Le vol saccadé annonce le rapport que l'image animée entretient au temps, nous dit qu'elle ne prétendra pas animer la matière, mais au contraire aura pour rôle de détruire l'illusion de continuité créée par la persistance rétinienne, et de ramener le cinéma à sa condition matérielle de photogrammes sur une pellicule. La silhouette grossière des oiseaux rappelle, quant à elle, que la surface du film peut être marquée d'autre chose que de l'image d'une réalité extérieure par l'entremise d'un objectif. C'est pourquoi l'opacité des oiseaux semble trouer l'écran et mettre en crise à la fois le mensonge du décor peint et l'illusion sur laquelle repose la reproduction mécanique de la vie à l'écran, ce qui est bien le rôle et la force de la matière, la force d'un obstacle. Les oiseaux ont été rajoutés en surimpression (Goldner et Turner, 109), c'est-à-dire qu'une pellicule portant le négatif de l'image des oiseaux filmée en image par image est venue toucher la pellicule portant l'image enregistrée et faire obstacle à la lumière. Tous ces points sont essentiels, et préparent à l'équivalence qu'établit Roger Danoun entre King Kong et *King Kong*, entre la créature et le film, par l'entremise de la matérialité de la pellicule :

le film intitulé *King Kong* est, matériellement, une *pellicule*, une surface noire impressionnée, une surface ou support destiné à recevoir une inscription ; en vertu des équivalences posées, on obtient ceci : le personnage nommé King Kong doit fonctionner comme surface ou support d'inscription ; et la partie de lui-même qui est sa « pellicule », son « pelage » noir, sa peau, doit représenter, fonctionner métonymiquement pour toutes les autres parties du film, elle accueille et renvoie ces autres parties, elle agit comme forme-surface totalisatrice enfermant tous les déroulements possibles du récit filmique, permettant la circulation de tous les types d'interprétation. En fait, cette partie ne peut fonctionner comme tout ou comme totalisation que si elle ne « représente », par elle-même, rien, que si elle n'est rien—c'est-à-dire une structure vide. (Dadoun, 33-34)

Les propos de Dadoun, malgré leur acuité, semblent hésiter entre deux modèles qui restent en tension : l'un est celui de la pellicule, l'autre celui de la structure vide. Autant dire que s'il faut choisir, je dirais que c'est la matérialité de la pellicule et du pelage de Kong qui me paraît essentielle, et j'ajouterais que justement Kong, s'il ne représente rien, comme le dit bien Dadoun, en revanche n'est pas rien mais bien

quelque chose¹⁰, quelque chose dont la nature a changé entre les deux versions, celle dans laquelle des molécules d'argent font obstacle à la lumière et celle dont des suites de nombres encodent les pixels. Mireille Berton rappelle l'étymologie du mot pellicule, « petite peau » (Berton, 53), et avance quant à la différence entre support argentique et support numérique une question à laquelle elle n'ose répondre trop péremptoirement : « Existe-t-il une différence en termes d'activation inconsciente de sensations tactiles entre la physicalité du support filmique et un support évanescent simulant la réalité ? » (Berton, 60). Je tenterai dans les pages qui vont suivre de répondre par l'affirmative—on aura compris que j'étais un dinosaure. Tournons-nous vers la séquence de l'arrivée à l'île dans le film de Peter Jackson.



image 6. 2005

« Peter Rock », bateau modélisé et effets de mer numérique.

En 2005, le rôle de la carte et de la forme de l'île est développé. La carte est montrée brièvement par Carl Denham dans la version de 1933, et la montagne centrale de l'île évoque bien, assez vaguement, la forme d'un crâne, mais c'est surtout le dialogue dans le brouillard, dans la séquence qui précède la découverte, qui insiste sur ce nom, Skull Island. Dans le film de Peter Jackson, peu avant d'arriver à l'île, Carl Denham découvre sur la carte une tache en forme de tête de gorille. Plus tard, au cours de la tempête qui accompagne l'arrivée sur l'île, le bateau vient s'échouer sur un énorme rocher en forme de tête de singe (**image 6**)¹¹, puis une multitude de

¹⁰ On se rappellera que c'est bien l'étymologie de « rien », du latin *rem*.

¹¹ ... que les animateurs du film avaient coutume d'appeler Peter Rock, du nom du réalisateur (Pellerin, 1:20:10,

rochers à forme de tête semblent fixer les arrivants du regard à mesure que leur canot s'approche de l'île. Peter Szendy analyse la manière dont ces rochers font miroiter à l'infini le jeu de regards qui fonde le film (Szendy, 99-101), et annoncent la fin du film, la mort de Kong et « l'échange circulaire dans la vision, qui tourne, vide, autour de rien » (Szendy, 103). Le blockbuster se devait de tuer Kong et sa démesure pour la monnayer, et aller jusqu'à monnayer les larmes qu'il tirait de la mort du monstre : une fois qu'il a pu tuer Kong et l'« amortir en capital, le blockbuster valorise jusqu'au deuil de la démesure » (Szendy, 102). Il s'agit ici de voir en quoi le solipsisme propre à la technologie numérique reprend et illustre jusqu'au malaise cette analyse de Peter Szendy, qui revient à dire que l'on ne peut jamais quitter Skull Island, mais seulement tourner en rond à son pourtour, pris au piège dans la spécularité du regard. Je commencerai par me tourner vers la conception des décors.

La relation de la carte au territoire est bien spéculaire dans l'élaboration du film comme dans la diégèse. Dans le cinéma numérique, la carte est le territoire, le *making-of* le montre bien, en particulier par le rôle qu'y jouent les illustrations de conceptualisation (*conceptual design*) et la prévisualisation numérique. Peter Jackson dit de la salle de conceptualisation, sur les murs de laquelle des centaines de dessins préparatoires sont affichés : « The entire movie was just around the walls of the design room, you could start at this corner, and walk through the whole movie » (34:00). C'est plus qu'une image, en particulier à cause du rôle dévolu à la prévisualisation. Celle-ci prépare les scènes d'action, et sert de base au découpage, qui est tout d'abord fait de manière virtuelle et lui-même prévisualisé. Voici les explications données par les animateurs dans une séquence du *making-of* :

Christian Rivers (Animation Director): it's his way of, you know, directing the scene, and editing it, before he even has to go shooting the thing.

David Clayton (Animation Sequence Lead): Previz on Kong was kind of unique in that the people who were doing the previz were the animation supervisors, and the animation leads, who then took the shots in previz through to final animation.

Christian Rivers: I think it's gotta be one of the most important things, because the previz was gonna become the blueprint for the shot, and you need to have strong animation, 'cause you need all these weights, and physics, and performance to be there from the get-go.

les références au *making-of* se feront dorénavant sous la forme d'un simple minutage parenthétique).

Peter Jackson: But when we had to animate human beings, it was actually much quicker for us to capture the performances on the motion capture stage than it was for animators to animate them. (36:30)

Ainsi la prévisualisation va contraindre fortement la performance des acteurs, qui devront se conformer à ses impératifs, et qui n'auront d'autre objectif dans certains cas que de reproduire le jeu des figures virtuelles, elles-mêmes obtenues par *motion-capture* (**image 7**)...



image 7. 2005

Peter Jackson (en haut) effectue lui-même une *motion capture* de la séquence des insectes qui sera intégrée à la prévisualisation (en bas) qui servira de guide au tournage, image tirée du *making-of*.

L'idéal du film devient ainsi celui de l'exécution d'un programme, et le décor solipsistique de Skull Island lui-même est construit de manière spéculaire:

Joe Letteri (Senior Visual Effects Supervisor): Previz, in a sense, started off as replacement for storyboarding, but we took it one step further, in that it became the basis for how we'd build the film.

Christian Rivers: Because we were using fully 3D computer graphics, and previz were actually getting to design a lot of the geographical components to the shots. All that 3D geometry we were playing around with then became like the blue print for what Grant Major [Production

Designer] would have to build on his set and what the miniature department would have to build. (41:10)

Et pour interagir sans risque de surprise avec les autres éléments du tournage, les miniatures, qui ne sont que l'extension du concept, sont produites par ordinateur:

Richard Taylor (Special Makeup, Creatures and Miniatures): What we did was actually utilize the previz department's information to drive the computer-controlled cutter and cut all our profiles out of the polystyrene sheet and then utilize those as the framework for our miniatures. And in turn, we can now deliver miniatures that correlate back to the previz at a much greater degree. (42:00)

Ainsi les rochers en forme de tête de Kong sont-ils des maquettes usinées par des machines reproduisant des découpes modélisées à partir de prévisualisations qui, elles-mêmes issues des peintures préparatoires, servent de modèle contraignant au tournage. Ainsi ce qui devrait être le lieu même où l'événement s'avère possible, une côte, lieu de rencontre entre l'élément liquide et l'élément solide, entre une terre et ce qui vient d'ailleurs, une côte qui plus est agitée par la tempête, exclut-elle tout événement et ne renvoie-t-elle qu'à son projet. Ceci est encore plus vrai de la tempête elle-même. Il y a quelques plans de vrai bateau sur une vraie mer dans la séquence, mais ceux-ci ne représentent qu'une infime partie des éléments qui composent la séquence : mer modélisée, bateau en studio, maquette de bateau, doubles numériques des acteurs, version numérique du bateau, et acteurs sur fond vert (**image 8**). Le degré de planification que cela suppose interdit d'accueillir l'événement. D'une part les vagues, qui sont le symbole même du mélange des éléments, du mélange de l'eau et de l'air à la rencontre de la terre, d'autre part la côte, qui est le symbole même de la rencontre de l'autre, tout ceci est contrôlé et numérisé, avec une difficulté extrême puisqu'est niée la matérialité même de l'eau, et la résistance qu'elle oppose aux mouvements qui l'agitent. De manière tout à fait significative, Christopher Jon Horvath (3D CG Supervisor) avoue que les animateurs ont parfois dû s'avouer vaincus : « You get to the point of, in some cases, some of the composers in frustration took video cameras up to Breaker Bay or up to Island Bay, filmed stuff, digitised it and put it in their shot instead of relying on trying to generate all this from scratch » (1:22:08). Ainsi le voyage à la côte, celui dont les frères Lumière ont filmé l'arrivée dans la gare de la station balnéaire de La Ciotat, le voyage qu'ils ont fait eux-mêmes pour filmer la mer dans l'un des premiers films de

l'histoire, « La baignade en mer », ne devient-il qu'un pis-aller. À la place est créée une mer infinie, mais sans matière, comme l'explique Horvath : « We have a plane of water that goes out kind of forever in every direction, and all we're doing is giving it a height, we're just lifting it up like a carpet » (1:20:20).



image 8. 2005

Acteurs sur fond vert (à gauche) et image finale (à droite), image tirée du *making-of*.

Quelques plans de la séquence du marais, présente seulement dans la version longue, sont exemplaires du point de vue du refus du contact avec les éléments. Jack Driscoll y nage sous la surface du marais, mais a en fait été filmé en « dry for wet » (Jackson, DVD 2, 20 :00). L'acteur est suspendu dans les airs par des câbles, filmé en léger ralenti, et l'eau est ajoutée en post-production. Se trouve ici résumé le rêve du corps numérique, du « corps sans matière » analysé par Alain Milon. Au lieu de s'éprouver dans sa résistance à la matière qui l'environne et dans la résistance de celle-ci, il flotte dans un espace abstrait, et marque « le passage de la *plastique* du corps à sa *fluidité* » (Milon, 44¹²) : « Plus qu'un corps, il est l'image d'une forme qui aurait eu comme modèle l'enveloppe d'un corps » (Milon, 46). Si cette définition s'applique de manière parfaite aux doubles numériques qui peuplent le film et aux créations et aux effets obtenus par *motion capture*, il n'est sans doute pas anodin que l'une des meilleures manières de penser ce nouvel état du corps soit fournie par

¹² Le corps du Kong de 1933, sur lequel s'impriment les gestes des animateurs, est bien sûr l'exemple même du corps plastique.

l'image de Jack Driscoll prétendant nager, c'est-à-dire par une image qui repose sur des effets disponibles bien avant la technologie numérique. En effet, il s'agit d'une utilisation assez basique de la technologie du fond vert, dont le principe remonte non seulement à l'ère pré-numérique mais à bien avant 1933¹³, et certains plans de la séquence auraient sans doute même été tout à fait convaincants en simple surimpression, déjà utilisée par George Méliès. Mais justement le détour par des images utilisant des techniques antérieures au numérique est précieux, car la technologie numérique a du mal à se représenter à elle-même l'idéalisme à la base de son mimétisme. Les membres de l'équipe peuvent l'exposer de manière inconsciente au détour d'une phrase, comme le fait par exemple Grant Major, le chef-décorateur : « We had to build everything, you know, so trees, bark, vines, plants, flowers, even the water that went into the swamps, and all that sort of stuff, was manufactured, because everything had a textural value that you can't just go out and buy » (44:06). Il n'y a d'autre alternative que d'imiter ou d'acheter, jusqu'à l'eau... La manufacture, faite de main d'homme, se donne comme destin de remplacer l'acheiropoïète, c'est-à-dire ce qui justement n'est pas fait de main d'homme, la technique remplace la vie par son imitation et sa modélisation. Ce qui est imposé à la vie, c'est « *l'autre de la vie*, ce sont des procédures et des mécanismes enfouis au cœur de la nature, que la science extirpe de son sein, qu'elle arrache à la Finalité obscure où ils sont enveloppés, pour les livrer à eux-mêmes, à leur abstraction et à leur isolement » (Henry, 82¹⁴).

Les faux arbres et l'eau modélisée ont remplacé les vraies plantes et la vraie eau de 1933 :

Real plants used in miniature sets had to be watered frequently because of the heat of the lamps. The resulting highly humid conditions caused some plants to grow much faster than usual. [...] [A]ny delay in time during the animation process would show up on the screen as a disturbing « jump ». [...] On one occasion [...] it was found that the scene contained a perfect time-lapse study of [a primrose plant's] pure white flower opening! (Goldner et Turner, 128)

¹³ Le principe en remonte aux années 1910 (Foster, 4).

¹⁴ Les thèses de Michel Henry, ici sur le techno-capitalisme, sont essentielles à une réflexion sur la technique. D'une certaine manière, le passage de *King Kong* 1933 à *King Kong* 2005 est celui du capitalisme au techno-capitalisme. Le destin imposé aux hommes par le capitalisme tenait au moins « sa substance de leur propre vie, de leur travail, de leur espoir et de leur souffrance, même si, de façon incompréhensible, il retournait contre eux leur propre effort, pour les écraser et les asservir ». Le développement du techno-capitalisme, au contraire, n'a plus « aucun rapport avec la vie » (Henry, 81).

Bien sûr, l'éclosion de la fleur géante dans la jungle en modèle réduit qui servait d'arrière-plan à King Kong conduisit à retourner la scène, mais elle reste exemplaire de la manière dont le matériau du film de 1933 est la vie, qui transpire parfois de l'espace entre les images, alors qu'elle a été évacuée par la perfection même du mimétisme de la version de 2005. On peut appliquer à la différence entre la Skull Island de 2005 et celle de 1933, avec ses vraies primevères et ses oiseaux en image par image, les remarques de Guillaume Orignac sur le gouffre qui sépare l'île digitale de *Zodiac* (2007) de l'île de *WarGames* (1983), avec ses décors naturels et son « ptérodactyle télécommandé dont la rigidité peinait à masquer l'artifice » (Orignac, 86). Dans le décor numérique de *Zodiac*,

Le végétal n'existe plus que sous une insoupçonnable forme de pixels. D'une île à l'autre, le statut des images cinématographiques a muté, moins sur la question des paysages que sur celle des gestes et des mouvements. Une feuille reste une feuille, repeinte à l'acrylique, respirant le plastique ou les images de synthèse, mais un ptérodactyle peut conquérir la fluidité qui lui était jusqu'alors refusée. C'était le coup de tonnerre de *Jurassic Park* : le code informatique avait une puissance égale au code ADN, et des dinosaures s'ébrouaient comme des animaux sauvages sous nos yeux énamourés de croyants. (Orignac, 87)

Vers et brontosaures

L'idéal même de la technologie numérique est de dérober au regard la différence radicale entre la vie et le mimétisme du code informatique. Pour tenter tout de même une approche, je vais bientôt me tourner vers les dinosaures du film de Jackson, dont la référence obligée est à *Jurassic Park*, mais je vais commencer par un moment paroxystique de la séquence au cours de laquelle les matelots sont attaqués par des insectes géants, « une scène abyssale, incroyablement morbide [...]. Le travail numérique renforce ici de manière quasi exponentielle le rapprochement entre mort et animation » (Tomasovic, 19). Cette séquence reprend une séquence tournée pour l'original de 1933 mais finalement non montée. Plusieurs explications ont été proposées pour cette coupe¹⁵, mais une autocensure à un niveau quelconque de la

¹⁵ Voici celle donnée par Goldner et Turner : « Scenes of the sailors falling into the gorge and being devoured by gigantic spiders, lizards and insects proved even more of a show-stopper. The fate of the sailors was so horrifying that the viewer tended to forget what he was supposed to be thinking about—the plight of Fay Wray » (Goldner et Turner, 133).

production ne semble pas devoir être exclue. En 2005, afin que la scène ne puisse être coupée par les producteurs, effrayés par la perspective de risquer de perdre la classification tous publics, essentielle du point de vue du box-office¹⁶, Peter Jackson s'est assuré qu'elle incluait la mort de l'un des personnages centraux, ainsi qu'un moment-clé de l'intrigue, celui où la caméra de Carl Denham se brise, détruisant du même coup les images qu'il a déjà tournées :

Peter Jackson: It's the moment in time where the thought of capturing Kong alive, you know, enters his mind, it's really the only hope he's got of salvaging anything from this experience. (1:41:04)

La scène est donc aussi celle où la pellicule argentique, et la trace fragile qu'elle porte d'une présence ainsi mise à distance mais préservée dans cette distance même, est exposée à la lumière et sa puissance abolie¹⁷. C'est maintenant King Kong dans sa chair même et non plus son image qui doit être incorporé au projet de Denham, au risque de sa mort. Le moment qui va nous intéresser plus précisément est celui au cours duquel Lumpy, joué par Andy Serkis, qui joue également les *motion captures* qui servent de base à King Kong, meurt avalé par des vers phalloïdes. King Kong a été à ce point anthropomorphisé qu'il ne peut plus, ne doit plus faire peur, et le potentiel d'horreur a été déplacé sur une scène qui joue sur l'effet de surprise et non d'anticipation, et que le film semble incapable de penser, puisqu'elle repose justement sur l'abolition de la distance, sur l'incorporation au sens que donne à ce mot Marie-José Mondzain. Mondzain, dont le propos est essentiel ici, oppose deux régimes de l'image, celui de l'incorporation et de sa négation de la distance, en particulier de la distance critique, et celui qui au contraire repose sur la mise à distance, et donc sur l'autonomie du sujet regardant, régime que Mondzain met parfois en regard de l'incarnation, ainsi opposée à l'incorporation. Ce qui nous est donné à voir ou plutôt à ressentir dans la séquence des vers phalloïdes, mais d'une manière qui ne peut se penser elle-même, c'est l'incorporation à l'œuvre dans la technologie numérique, c'est la disparition du corps dans la *motion capture*, dans laquelle les capteurs épousent le corps pour le remplacer par sa version digitale.

¹⁶ « Le blockbuster est pensé pour tous les publics, pour le grand public global à taille unique » (Odello, 11). Sur les risques de perte de la sacro-sainte classification, voir par exemple dans le *making-of* les remarques du dessinateur des vers phalloïdes qui sont le point d'orgue de la séquence, qui pensait que le concept ne serait pas accepté pour cette raison (1:43:15).

¹⁷ En 1933, tout préoccupé d'abord par le sauvetage d'Ann, Carl Denham n'emmenait pas sa caméra lors de l'expédition.

C'est le mouvement exactement inverse de celui qui, en 1933, menait King Kong de l'ingurgitation de ses victimes à la mise à distance à laquelle le conduisait Ann Darrow. Une étape essentielle en était la scène où il portait ses doigts à son nez d'un air étonné après avoir enlevé un vêtement à Ann. À l'incorporation de la chair de ses victimes à son propre corps succédaient les différents sens, première acceptation de la différence par le subtil jeu entre contact et distance modulé par la vue, le toucher et l'odorat. Et le geste par lequel King Kong portait ses doigts à son nez rappelait d'abord que lorsqu'on touche quelqu'un, on est dans le même temps touché par lui, et que l'on peut sentir l'autre, c'est à dire s'incorporer quelques-uns de ses atomes parfumés sans attenter à son intégrité. Ainsi l'une des séquences emblématiques du « Pre-Code Hollywood » trouve-t-elle sa négation dans le *remake*¹⁸.



image 9. 2005

La fin de la course des brontosaures et l'avalanche de viande.

Si l'épisode des vers phalloïdes et sa néantisation du corps de Lumpy marque le « zéro » de la pensée technique binaire dans son rapport au corps, le « un » sera celui au contraire de l'expansion totale du corps jusqu'à ce qu'il devienne simple viande envahissant l'écran lors de la séquence de la course éperdue des brontosaures (**image 9**). Lors de celle-ci, encore une fois, le produit fini est en grande partie identique à sa prévisualisation. Une certaine distance auto-réflexive est

¹⁸ On pourrait de la même manière opposer les plans montrant Jack Driscoll nageant sans eau à ceux d'une autre séquence emblématique du « Pre-Code Hollywood », celle au cours de laquelle Tarzan et Jane nagent nus dans de la vraie eau dans *Tarzan and His Mate* (1934).

présente, sous la forme de l'invraisemblance avec laquelle les personnages principaux évitent les brontosaures, clin d'œil au dessin animé dans une séquence qui sinon vise au mimétisme des chairs. Mais à part ce trait d'humour¹⁹, si dans cette séquence Peter Jackson n'a pas exactement donné carte blanche aux techniciens comme pour la séquence du combat contre les tyrannosaures²⁰, c'est néanmoins la technique qui pense la scène, et ce de deux manières. D'abord, la logique de la technique pousse en avant, il s'agit de faire plus que ce qui était possible auparavant. Comme l'explique Grant Major, le chef-décorateur : « And you know, all of that was trying to just make this thing one step beyond what you'd seen before » (1:51:32). Cette logique implique une esthétique du quantitatif, comme l'exprime parfaitement la référence à la séquence comparable dans *Le Seigneur des Anneaux*, celle où s'écroulent deux mammoths géants, les mûmakils :

Grant Major (Production Designer): With the brontos, one of the big influences was actually the mûmakil from *Return of the King*.

Joe Letteri (Senior Visual Effects Supervisor): We had these two mûmakils that just collapsed into each other into this great big heap, and what looked good with two must look even better with, you know, a dozen. (1:50:44)

Si la logique de la technique est le moteur de la scène, c'est également elle qui impose ses limites. Ce sont elles qui dictent la mise en scène, tout d'abord par la limitation physique du nombre de brontosaures qui peuvent être représentés, car il s'agit de remplir tout l'espace, et d'abord tout l'espace de la miniature de canyon qui sert de décor, comme l'explique John Baster, responsable des miniatures : « the brontosaur stampede was comprised of several different big models, I mean, basically, what you could fit on a stage » (1:47:12). Ensuite, surtout, il faut aller jusqu'aux limites dont est capable la machine, c'est la grande loi de la technique, « son autodéveloppement, de telle sorte que toutes les virtualités et potentialités

¹⁹ Cette distance humoristique liée à l'invraisemblance était d'ailleurs aussi présente dans la scène des insectes, on pense par exemple à la manière dont Jimmy tirait à la mitrailleuse sur les *wetas* agrippés au corps de Jack Driscoll sans peur d'atteindre celui-ci, comme s'il savait bien qu'il ne tirait que sur des insectes et un Jack Driscoll de dessin animé.

²⁰ Dans cette dernière, la même logique quantitative que dans la séquence des brontosaures est à l'œuvre : il s'agissait depuis le début d'un combat entre King Kong et non pas un mais trois tyrannosaures. De plus, les techniciens à qui a été donnée carte blanche insistent sur la manière dont fatalement l'« expérimentation » qui leur était proposée serait guidée uniquement par les limites des instruments à leur disposition, comme l'exprime Christain Rivers, responsable de l'animation : « It was just a case of exploring all the possibilities, and making it as dynamic and as exciting as we possibly could » (35:50).

incluses en elle doivent être actualisées, pour elles et pour ce qu'elles sont, pour l'amour d'elles-mêmes, pour que soit fait tout ce qui peut être fait » (Henry, 78).

Tout se termine par un amoncellement de chair, ou plutôt de viande, pour reprendre la distinction opérée par Alain Milon dans son analyse du rapport de la cyberculture au corps :

Lorsque la cyberculture envisage la chair, elle la transforme plutôt en viande. Le problème est que la chair est consubstantielle au corps; elle est une expression intime du corps alors que la viande n'est qu'un attribut matériel du corps. En confondant chair et viande, la cyberculture désincarne le corps non pas pour le libérer, mais pour le réduire à une pure abstraction formelle. (Milon, 40)

La séquence des brontosaures offre un *ars poetica* bien étrange, plus proche du Disney de la danse des hippopotames dans *Fantasia* que du cheval mort au début d'*Allemagne année zéro* de Rossellini, mais que la confrontation entre ces deux modèles peut permettre de définir plus avant. La vraie chair morte, la viande du début du film de Rossellini, nous indique que le cinéaste va se confronter et nous confronter au réel, et se donner pour tâche de trouver l'humain dans ses composants, qui sont ceux de la viande, ou le cas échéant de faire le constat de son absence, à un moment donné et dans un lieu donné. L'accumulation de fausse viande de Peter Jackson, quant à elle, vient au terme d'une séquence qui reprend l'obsession du « life-like » (Tomasovic, 37) de la « Disney Company, gardienne du discours de l'illusion de la vie et gigantesque productrice du fantasme du don de vie—*Pinocchio* est un film emblématique » (Tomasovic, 34). En particulier, elle est un paroxysme de l'obsession du mouvement, qui caractérise tout le film, mais que je voudrais ancrer plus précisément ici aux tendances de l'image créée par ordinateur, et rapprocher des remarques de Tomasovic sur l'animation :

Plus [l'image animée] semble vivante, plus elle rappelle qu'elle est une illusion. Le vitalisme engendré par l'animation est profondément mortifère. L'illusion de la vie, axiome structurant de la très large majorité des discours sur le cinéma d'animation, résultante de la combinaison des fantasmes autour de la technicité, de la création privée de référent et d'une conception du mouvement autonome, ne peut renvoyer en définitive à rien d'autre qu'à la mort instituée. (Tomasovic, 38)

À première vue, la fin de la séquence semble dans sa surenchère même offrir une réflexion sur la « délirante course des infographistes à la mimésis » (Tomasovic, 34). En particulier, la boucherie qui clôt la séquence peut sembler être l'image de cette

« mort instituée », ainsi mise à distance et pensée. Mais jusqu'au dernier moment les dinosaures bougent encore, leur chair est agitée de petits soubresauts, dans un « mouvement discret » qui rappelle les recommandations de Lasseter :

John Lasseter, directeur du fameux studio Pixar, déclarait que les images générées par ordinateur sont encore moins tolérantes à l'immobilité que les autres types d'images animées, la fixité renvoyant ici à une insupportable pétrification : dès qu'une attitude est posée, l'action meurt immédiatement. Il faut, dès lors, continuellement garder une partie du corps (main, tête, tics nerveux, etc.) en mouvement discret. Chez Lasseter, comme chez bien d'autres animateurs, la peur de l'inerte, du vide, de la fraction de seconde d'où surgirait immanquablement la vérité du règne macabre est présentée comme une menace. (Tomasovic, 33)

L'informatique fait encore bouger la viande, et est refusé spécifiquement le moment où la chair devient viande, le moment que dès le début le cinéma s'est donné pour tâche d'approcher, et qu'il s'agit plutôt ici spécifiquement de nier. Guillaume Orignac revient sur le film insoutenable qu'en 1903 l'Edison Film Company a consacré à l'électrocution d'un éléphant :

[L]a féerie foraine démontrait ici la radicalité de sa puissance d'enregistrement : à seize images par seconde, le film faisait le partage entre l'inerte d'un corps fumé par l'électricité et la puissance vitale d'un animal, entre un éléphant inanimé et le même debout, entre le mort et le vivant. Ce partage-là s'est perdu dans les compositions figuratives du numérique. (Orignac, 91-92)

Briser la glace

La numérisation occulte le passage de l'animé à l'inanimé comme elle tente d'occulter, à l'inverse, son processus d'animation dont, dans ses remarques sur le Bunraku, Barthes rappelle bien les liens avec le spiritualisme et avec le concept d'âme. Ce qui est occulté est spécifiquement la discontinuité entre les zéros et les uns qui constituent l'image numérique, qui constituent l'esprit que l'image viendra, non pas incarner, mais spectraliser dans un simulacre d'incarnation. Le *King Kong* de 1933, au contraire, met au jour la discontinuité entre les photogrammes dans « l'inadéquation de sa présentation » (Derrida, 151). Je vais maintenant me tourner vers deux séquences, celle du film de Jackson au cours de laquelle King Kong s'amuse à glisser sur un lac gelé de Central Park en portant Ann dans sa main, et celle où le King Kong de 1933 fait dérailler un métro aérien. Il s'agit de montrer que l'anthropomorphisation du King Kong de 2005 est liée au rapport différent à

l'animation induit par la technique numérique, et qu'en retour cette anthropomorphisation a des incidences sur notre rapport à l'image.

La séquence de patinage renvoie à celle de *Bambi* (1942), et est assez exemplaire des éléments de disneyification du personnage de Kong, qui est devenu végétarien et se nourrit de bambou, et dont Peter Jackson s'excuse qu'il doive sans doute causer quelque dommage en retournant un autobus pour voir si sa Belle est dessous²¹. Dès le début du film de Jackson, la relation entre King Kong et Ann est anthropomorphisée, d'une manière qui doit plus à la version de 1976²² qu'à celle de 1933. Le choix repose en partie, comme en 1976, sur la distance humoristique avec l'in vraisemblable de la situation. Le commentaire audio de Peter Jackson, toutefois, même s'il est également teinté d'éthologie, semble bien prendre au sérieux dès le départ la construction du personnage de Kong comme s'il était un humain rompu, ou parfois justement pas assez rompu, aux subtilités de l'analyse transactionnelle, comme en témoignent ces remarques lors de la scène au cours de laquelle Ann danse pour amadouer Kong :

His Alpha male status has been severely compromised, and he can't handle it anymore. And it is a power shift, I mean, he has just attempted to kill Ann, he's tried to stamp her and squash her like a bug, and he couldn't do it, at the last moment he couldn't bring himself to kill her, and he's kind of shocked about this shift of power, that suddenly she's become more powerful than he and he hasn't realized it till the moment that's happened but he's processing it. I love the way that Andy [Serkis] and Christian [Rivers, Special Effects Supervisor] performed that moment, when he's processing what this actually means, it's a difficult thing to put into the eyes of a CG creature. (Jackson, DVD 2, 18:20)

Or la force du film de 1933 est justement celle de l'humanité *finale* de Kong. Plus exactement, la passion de Kong, au sens christique, commence bien au premier regard, c'est bien « depuis ce jour » qu'il est « comme mort », comme nous l'annonce l'« ancien proverbe arabe » qui ouvre le film, mais cette passion ne trouve son terme et ne prend son sens pour nous qu'en haut de l'Empire State Building. Si

²¹ « In theory, the people in these cars that he's throwing around could be getting killed, you know, and yet, I don't think you judge Kong morally for it you know, it's just not as black and white as what you're used to dealing with, you know, an orc is a bad guy and an elf is a good guy » (Jackson, DVD 2, 1: 26: 00). En ce qui concerne la scène de patinage, peut-être le parti-pris adopté m'empêche-t-il ici d'être *touché* par la scène, ce qui est bien dommage, j'en ai conscience, dans une optique qui vise justement à mettre en valeur la dimension haptique du cinéma. Pour une autre vision de la scène, je renvoie à l'interprétation convaincante de Virginie Despentes (Despentes, 114-115), qui a des échos avec celle de Pat Cadigan sur le film de 1933.

²² En 1976 Dwan (qui reprend le personnage d'Ann) s'adresse à Kong en ces termes : « I'm a Libra. What sign are you? I bet you're an Aries. Aren't you? »

l'impératif lévinassien fait l'humanité de King Kong dès le moment où il retient sa main, je vais tenter de montrer en quoi il est essentiel que son humanité ne soit reconnue ni par les protagonistes du drame, ni par les spectateurs avant le moment final. Cela a été exprimé de la manière la plus concise par Cooper lors de ses échanges avec l'animateur Willis O'Brien, qui avait d'abord proposé des modèles plus anthropomorphes :

"I want Kong to be the fiercest, most brutal, monstrous damned thing that has ever been seen," Cooper demanded. O'Brien argued that it would be impossible to win audience sympathy for a monster ape lacking any human qualities, but Cooper was adamant. "I'll have women crying over him before I'm through, and the more brutal he is the more they'll cry at the end." (Goldner et Turner, 56)

Revenons à des termes lévinassiens, et à sa distinction entre la totalité, dans laquelle tout revient à l'ordre du même, et l'infini auquel ouvre la rencontre avec autrui. En acceptant l'impératif lévinassien « tu ne tueras point », King Kong a accepté la rencontre avec autrui, a accepté la rencontre avec l'infini dans l'autre, ce qui l'a amené à sortir de la totalité que constituait Skull Island. En retour, il est demandé du spectateur la même acceptation, il leur est demandé non pas tant de reconnaître l'humanité de King Kong que de trouver leur propre humanité dans l'acceptation de la rencontre du tout autre. Or le dispositif même de la version de 2005 est celui d'une totalité spéculaire, depuis le début King Kong est de l'ordre du même, et personne ne peut vraiment sortir de Skull Island. Encore une fois, c'est la technologie qui est à la fois le moteur et le symptôme le plus évident de cette specularité. C'est Andy Serkis qui fait les gestes et les expressions de Kong en *motion capture*. Une expression humaine est transcrite en zéros et en uns, essentialisée, puis refluidifiée totalement sous les traits d'un grand singe dont l'humanité n'est que l'image en miroir de la nôtre. La scène de patinage offre une image parfaite de cette fluidification, avec les arabesques dessinées par la trajectoire de Kong sur la glace, image des trajectoires parfaites modélisées par les zéros et les uns de l'ordinateur, image parfaite de l'innocuité revendiquée du rapport du blockbuster au réel. Il ne s'agit pas ici de briser la mer gelée en nous, comme Kafka l'exigeait des livres (Kafka, 575). Le terme blockbuster provient « du nom argotique donné à une bombe utilisée par la Royal Air Force pendant la Seconde Guerre mondiale, ainsi désignée pour sa capacité à détruire un îlot ou pâté de maison »

(Odello, 13). Mais, indépendamment du nombre de pâtés de maison dont la destruction est représentée sur l'écran²³, le blockbuster a justement pour objectif de ne pas déranger la vie bien réglée de la ville, de ne pas apporter l'événement au sens fort, de ne pas briser la glace. La salle où il sera vu est même souvent déplacée en périphérie, pour fluidifier jusqu'à la circulation et l'accès au stationnement, et la vie dans laquelle il propose une heure et demie à trois heures de consommation plus ou moins culturelle doit reprendre son cours à l'identique, jusqu'au prochain blockbuster.

À l'inverse, une scène-clé du film de 1933 était celle du métro aérien, où King Kong grippait la mécanique bien huilée de la ville, la vie sur ses rails²⁴. King Kong venait apporter la discontinuité et la résistance de la matière, venait apporter l'événement. Cet événement était le pendant de celui qui lui avait fait quitter Skull Island et son solipsisme, et venait nous arracher à notre propre solipsisme. Et ce qui était surtout opposé à la fluidité du train sur ses rails étaient les saccades du corps de Kong, et la manière dont il portait les traces d'un temps d'entre les images, occulté par l'illusion réaliste du cinéma. La prégnance de l'image par image dans le *King Kong* de 1933, la manière dont le procédé se révèle dans ses imperfections, nous fait ouvrir les yeux sur l'intervalle pendant lequel la caméra a été obturée. C'est l'abîme auquel renvoie l'écran noir de la peau de Kong, sur lequel s'attarde Roger Dadoun, l'abîme entre les images, celui que le film nous fait voir les yeux ouverts. Je voudrais finir sur le contraste avec la façon qu'a le spectaculaire du *remake* de nous forcer au contraire à fermer les yeux. Dans la plupart des séquences du film de Jackson que nous avons présentées, dans d'autres également, un effet visuel récurrent est celui qui consiste à envoyer dans la direction du spectateur divers objets qui en viennent à occuper la totalité de l'écran, qu'ils obscurcissent momentanément. Dans les séquences considérées, dans l'un des multiples plans de ces séquences très découpées dans lesquelles la caméra est toujours en mouvement, ont été projetés vers nous à un moment ou à un autre un navire (**image 10**), un brontosauve, King Kong lui-même et une automobile qu'il avait lancée vers nous. Il ne s'agit pas ici de nous faire voir l'espace entre les images mais au contraire de nous faire fermer les yeux d'un réflexe, sans réfléchir, il s'agit plutôt d'occulter

²³ Le blockbuster n'est bien sûr pas intrinsèquement un film mettant en scène la destruction, c'est le *box office* qu'il s'agit d'exploser, mais les blockbusters comprennent un bon nombre de ces films à grand spectacle.

²⁴ La scène a inspiré une scène analogue dans *Godzilla* (1954), un film concerné au premier chef par la réflexion sur la matière, et en particulier sur l'énergie atomique au cœur de la matière.

l'espace entre les images, tout comme doit être occultée la suite de zéros et de uns qui est le dispositif qui a construit le film.



image 10. 2005

Le *Venture*, projeté dans notre direction par la tempête,
s'apprête à rendre l'écran uniformément noir.

Ainsi, depuis le premier regard de Carl Denham sur Ann Darrow jusqu'à la fin du film, le film aura été marqué par la loi du nombre, loi qu'il aura tenté de masquer, de se masquer, mais qui dans cette tentative même aura imposé la totalisation qui est son idéal. Dans son rapport aux éléments, par exemple à la tempête ou tout simplement à l'eau, dans son rapport à la chair des hommes et à celle des dinosaures, dans son rapport à l'autre, la technologie du film de Jackson n'aura pas tant voulu contrôler la matière que la nier. C'est bien toujours dans une tentative de contrôle de la matière qui forme le monde que nous éprouvons celui-ci, que nous éprouvons notre corps et que nous construisons une œuvre (Henry, 66-69). Mais il est de la nature de la matière, de la vie ou de l'autre, par définition, que toujours quelque chose échappe au contrôle, et que toujours une résistance ultime, une « dernière instance » (Lardreau, 12) soit offerte. Aussi infime soit-elle, c'est elle qui ouvre sur l'infini au-delà de Skull Island. En le conduisant à refuser le contact avec les éléments, à refuser de faire la distinction entre chair et viande, et à poser d'emblée l'humanité essentialisée de Kong, la technologie numérique aura conduit du même au même l'enthousiasme de Peter Jackson, qu'il partageait pourtant avec les créateurs du *King Kong* de 1933, et on n'aura jamais quitté Skull Island.

Bibliographie

- Merian C. COOPER et Ernest B. SHOEDSACK, *King Kong*, États-Unis : RKO, 1933.
- Peter JACKSON, *King Kong*, États-Unis/Nouvelle-Zélande : Universal/WingNut, 2005.
- ANON [Guy LARDREAU], *Vive le matérialisme !*, Lagrasse : Verdier, 2001.
- BARTHES, Roland, *L'empire des signes*, Genève : Skira, 1970.
- BERTON, Mireille, « Les origines écho-tactiles de l'image cinématographique : la notion de Moi-peau », Alice Autelitano, Veronica Innocenti et Valentina Re (dir.), *I cinque sensi del cinema/The Five Senses of Cinema*, Udine : Forum, 2005, 53-62.
- BILECEN, Ipek, « Images de la main et 'lecture haptique' », Alice Autelitano, Veronica Innocenti et Valentina Re (dir.), *I cinque sensi del cinema/The Five Senses of Cinema*, Udine : Forum, 2005, 69-77.
- BOORMAN, John et Walter DONAHUE (dir.), *Projections 8: Film-makers on Film-making*, Londres : Faber & Faber, 1998.
- BROSNAN, John, *Movie Magic: The Story of Special Effects in the Cinema*, New York : New American Library, 1976.
- CADIGAN, Pat, « Dating Kong : The Stop-Motion Animated Rape Fantasy », Karen Haber (dir.), *Kong Unbound: The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend*, New York : Pocket Books, 2005, 195-205.
- DADOUN, Roger, *King Kong*, Biarritz/Paris : Atlantica/Séguier, 1999.
- DESPENTES, Virginie, « King Kong Girl », *King Kong théorie*, Paris : Grasset & Fasquelle, 2006 (LGF, 2012), 111-131.
- DERRIDA, Jacques, *La vérité en peinture*, Paris : Champs Flammarion, 1978.
- DURAND, Gilbert, « Psychanalyse de la neige », *Champs de l'imaginaire* (textes réunis par Danièle Chauvin), Grenoble : Ellug, 1996, 9-33.
- FOSTER, Jeff, *The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques*, Indianapolis : Wiley, 2010.
- GOLDNER, Orville et George TURNER, *The Making of King Kong: The Story Behind a Film Classic*, New York : Oak Tree, 1973.
- GUILLAUD, Lauric, *King Kong ou la revanche des mondes perdus*, Paris : Michel Houdiard, 2006.
- HENRY, Michel, *La barbarie*, Paris : Grasset & Fasquelle, 1987 (LGF, 1988).
- JACKSON, Peter, commentaire audio de la version longue de *King Kong*, Universal, 2006.
- KAFKA, Franz, « Lettre à Oskar Pollak », 27 janvier 1904, *Œuvres complètes*, III, Paris : Gallimard (Pléiade), 575.
- LEVINAS, Emmanuel, *Éthique et infini*, Paris : Fayard (L'espace intérieur), 1982 (LGF, 1984).

- LIGENSA, Annemone, « A Woman's Touch: Female Audiences' Experience of Cinema », Alice Autelitano, Veronica Innocenti et Valentina Re (dir.), *I cinque sensi del cinema/The Five Senses of Cinema*, Udine : Forum, 2005, 63-68.
- LOWDER, James, « Scream for your Life », David Brin (dir.), *King Kong is Back: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*, Dallas : Benbella Books, 2005, 165-172.
- MILON, Alain, *La réalité virtuelle : avec ou sans le corps ?*, Paris : Autrement, 2005.
- MONDZAIN, Marie-José, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris : Bayard, 2002.
- MORTON, Ray, *King Kong: The History of a Movie Icon, from Fay Wray to Peter Jackson*, New York : Applause Theatre & Cinema Books, 2005.
- ODELLO, Laura, « Exploder les images, saboter l'écran », Laura Odello (dir.), *Blockbuster : philosophie & cinéma*, Paris : Les Prairies Ordinaires, 2013, 5-25.
- ORIGNAC, Guillaume, *David Fincher ou l'heure numérique*, Nantes : Capricci, 2011.
- PELLERIN, Michael, *Recreating the Eighth Wonder: The Making of King Kong*, Universal, 2006.
- REY, Alain (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris : Dictionnaires Le Robert, 1998.
- SZENDY, Peter, « Échanges de vue et économie des regards : King Kong, Godzilla et l'œil du capital », Laura Odello (dir.), *Blockbuster : philosophie & cinéma*, Paris : Les Prairies Ordinaires, 85-105.
- TOMASOVIC, Dick, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis : Rouge Profond, 2006.
- WRAY, Fay, « How Fay Met Kong, or The Scream That Shook the World », Ronald Gottesman et Harry Geduld (dir.), *The Girl in the Hairy Paw: King Kong as Myth, Movie, and Monster*, New York : Avon Books, 1976, 223-225.