

King Kong

Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack
États-Unis, 1933, noir et blanc



Sommaire

Générique, résumé	2
Autour du film	3
Le point de vue de Charles Tesson :	
Île, elle et lui	8
Déroulant	16
Analyse d'une séquence	20
Une image-ricochet	26
Promenades pédagogiques	27
Bibliographie	31

Ce Cahier de notes sur... *King Kong* a été réalisé par
Charles Tesson

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*
par l'association *Les enfants de cinéma*.

Avec le soutien du Centre national de la Cinématographie,
ministère de la Culture et de la Communication,
et la Direction générale de l'enseignement scolaire,
le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

Générique



King Kong

Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack
États-Unis, 1933

95 mn, noir et blanc, version originale, sous-titres français.

Production : RKO. **Producteur délégué :** David O'Selznick.
Production exécutive : Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack. **Scénario :** James Creelman, Ruth Rose (Mme Schoedsack) d'après une histoire de Merian C. Cooper et Edgar Wallace.

Effets spéciaux : Willis Harold O'Brien (conception), E. B. Gibson (assistant), Marcel Delgado (créatures), Mario Larrinaga et Byron L. Crabbe (peintures, décors).

Photo : Eddie Linden. **Effets sonores :** Murray Spivack.
Montage : Ted Cheesman. **Musique :** Max Steiner.

Interprétation : Fay Wray (Ann Darrow), Robert Armstrong (Carl Denham), Bruce Cabot (Jack Driscoll), Franck Reicher (Capitaine Anglehorn), Sam Hardy (Weston, l'impresario), Noble Johnson (le chef indigène), Steve Clemento (le sorcier) et King Kong, la huitième merveille du monde.

Résumé

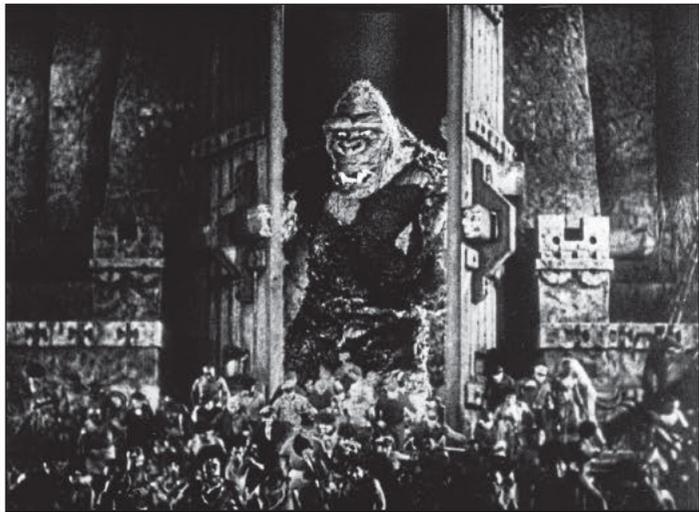
Carl Denham, cinéaste explorateur, avant une nouvelle expédition vers une destination qu'il garde secrète, entend partir avec une comédienne dont il a besoin pour son prochain film. N'en trouvant pas, il croise dans les rues de New York une jeune femme affamée et au chômage qui accepte. L'équipage du navire, inquiet de la mission, arrive près d'une île mystérieuse, au large de Sumatra, dans l'océan Indien, où résident des indigènes, protégés de la jungle par une forteresse où vit Kong, un monstre qu'ils craignent et vénèrent comme un dieu. Les indigènes, ayant découvert la présence de la femme blonde, Ann, l'enlèvent la nuit sur le bateau pour l'offrir en sacrifice à Kong, un singe géant qui vient la chercher et repart avec elle dans la jungle. Une équipe se lance à sa recherche, affronte des monstres préhistoriques, retrouve Kong qui décime le groupe, à l'exception de Denham et de Driscoll, le second du capitaine. Ce dernier, amoureux d'Ann, parvient à retrouver Kong, réfugié au sommet d'une falaise, et à fuir avec la jeune femme à l'insu du monstre. De retour au village des indigènes, ils retrouvent Denham qui ne veut pas partir sans le singe géant, persuadé qu'il est à la poursuite d'Ann. Kong arrive, détruit le village et est finalement capturé par Denham, ravi.

À Broadway, King Kong, la huitième merveille du monde, est exhibé sur scène. Le crépitement des flashes des photographes et la présence d'Ann provoquent la colère de l'animal qui défait ses chaînes, s'enfuit et sème la panique dans New York. En escaladant un immeuble, il retrouve Ann, qu'il enlève, avant de se réfugier avec elle au sommet de l'Empire State Building. Une escadrille d'avions munie de mitrailleuses vient à bout du singe géant, qui fait une chute mortelle, tandis que Driscoll récupère Ann.

Autour du film

King Kong (1933) n'est pas un film d'auteur, pas plus qu'un film de série B. Le tournage a duré cinquante-cinq semaines et il s'agit d'une grosse production. Dans cette entreprise collective, plusieurs personnalités ont contribué de manière significative au résultat final : Merian C. Cooper et Ernest Beaumont Schoedsack, à la fois coréalisateurs et coproducteurs, Willis Harold O'Brien, concepteur des effets spéciaux, ainsi que le producteur David O'Selznick, en charge de toute la production de la RKO à partir de 1931. Si les deux premiers ont un parcours en commun, complices de longue date, leur association avec le troisième, O'Brien, va les faire bifurquer du film d'exploration classique, fort de son aspect documentaire, pour donner naissance à *King Kong* dans sa forme définitive, avec une créature conçue et fabriquée pour les besoins de l'histoire.

Merian C. Cooper et Ernest Beaumont Schoedsack
Schoedsack (1893-1979) débute comme opérateur à la Keystone, chez Mack Sennett, puis filme les actualités sur le front pendant la Première Guerre mondiale. Il reste en Europe, fait du reportage et croise Merian C. Cooper (1893-1973), ancien aviateur de combat devenu reporter. Il devient son opérateur puis son associé. Ils tournent et produisent tous les deux en Perse *Grass* (1925), sur la migration des tribus Bakhtiari, puis *Chang*, 1926 (voir *Cahier de notes sur...*), film d'aventures



animalier réalisé au Siam (Laos). Après ce film, Cooper rentre aux États-Unis où, à la demande de David O'Selznick, engagé par le studio Paramount à partir de 1929, il se voit confier le projet *Les Quatre Plumes blanches*. De nouveau en tandem avec Schoedsack, Cooper est envoyé en Afrique orientale portugaise (Mozambique) et au Soudan afin de tourner les images en décors naturels, raccordées ensuite aux acteurs et aux plans en studio, que Lothar Mendes signe, les trois hommes étant crédités comme réalisateurs et producteurs. Au cours de ce tournage, Cooper se prend de passion pour les gorilles et songe à faire un film sur eux. Ce projet ne trouvant pas preneur à New York, il se rend à Hollywood pour le monter. Dans l'intervalle, seul cette fois et pour la Paramount, Schoedsack réa-

lise *Rango* (1931), dans la veine de *Chang*, sur le monde des orangs-outans à Sumatra, en Indonésie.

En septembre 1931, David O'Selznick, devenu vice-président de la RKO, dans une conjoncture économique très difficile pour la société, demande à Cooper, qu'il connaît des *Quatre Plumes blanches*, de réfléchir à la production pour relancer la compagnie. Il reçoit, à peine arrivé, un projet soumis par Willis O'Brien.

Willis O'Brien

Après une enfance difficile (il quitte sa famille à l'âge de 11 ans), s'être occupé à divers métiers aléatoires (cow-boy dans un ranch, trappeur, dessinateur chez un architecte, jockey, boxeur sans succès), O'Brien (1886-1962)¹ voit sa vie basculer le jour où, en 1915, employé chez un décorateur, il conçoit de petites figurines en argile représentant des boxeurs. Lui vient alors l'idée des *animer image par image*. Avec l'aide d'un photographe, après avoir modelé un dinosaure et un homme préhistorique miniatures (O'Brien, dans ses multiples boulots de jeunesse, a été guide pour des universitaires à la recherche de fossiles), puis agencé un décor, il réalise un film d'une minute où il donne à ses créatures l'illusion du mouvement et de la vie. Le procédé est simple et ingénieux. On photographie le dinosaure puis, entre chaque prise, on bouge quelque peu sa position avant de photographier à nouveau et ainsi de suite, en suivant un schéma précis et articulé de l'action à accomplir, selon des intervalles réguliers. Seule la mise bout à bout à des photos, à raison de vingt-quatre images par seconde (seize images seconde à l'époque), donnera la sensation de vie alors que la figurine, dans la réalité, n'a produit aucun mouvement en continu. Ainsi a été conçu le procédé, amélioré depuis, qui a permis à *King Kong* de bouger et de paraître vivant.

La même année, grâce à un mécène, O'Brien réalise *The Dinosaur and the Missing Link*, d'une durée de cinq minutes, en améliorant la fabrication de ses créatures, conçues avec des os reliés par du métal et enveloppés de caoutchouc. Remarqué par Edison qui le distribue en avant-programme, le film vaut à O'Brien d'être engagé à la Edison Company pour concevoir une dizaine de courts métrages, sur des sujets préhistoriques, où il fait tout : les créatures miniatures, les costumes, le décor,



la lumière, la prise photographique, l'animation image par image. O'Brien quitte la Edison en 1918, est approché par un producteur, Herbert Dawley, spécialisé aussi dans l'image par image, qui lui demande de réaliser son scénario, *The Ghost of Slumber Mountain* (*le Fantôme de la montagne du sommeil*, 1919). L'animation comporte des reptiles, des oiseaux préhistoriques, et un combat entre un tyrannosaure et un tricératops, préfiguration d'une scène similaire dans *King Kong* avec le singe géant.

Au début des années 20, O'Brien songe à adapter à l'écran le roman de Arthur Conan Doyle, *Le Monde perdu*, film qui verra le jour en 1925, avec Bessie Love et Wallace Beery, au terme de deux ans de préparation. Chargé de concevoir les créatures monstrueuses en miniature (environ cinquante modèles réduits de dinosaures), O'Brien fait la rencontre de Ralph Hammeras, l'inventeur de la peinture sur verre, panneau de verre peint, placé devant le caméra, dont les motifs peints sont raccords avec les éléments du décor réel en fond. Conçu pour des raisons d'économie (on construit le bas d'une tour et le reste est en peinture sur verre), ce procédé, qui séduit O'Brien, sera largement utilisé dans *King Kong*. C'est également sur *Le Monde perdu* que O'Brien engage Marcel Delgado pour modeler les figurines. Leur tandem sur *King Kong* contribuera à la réussite du film, Delgado ayant conçu le monstre de plain-pied, d'une hauteur de quarante-cinq centimètres et d'un poids de cinq kilos, apte à produire tous les mouvements.

Après *Le Monde perdu*, O'Brien et Hammeras préparent en 1927 une suite, *Atlantis*, pour laquelle ils conçoivent des des-



sins, mais le projet n'aboutira pas, tout comme celui en 1928 d'une adaptation de *Frankenstein*, d'après le roman de Mary Shelley, le monstre étant un modèle réduit animé.

O'Brien entre à la RKO, en 1930. Il travaille sur un projet, *Création*, dans l'esprit du *Monde perdu*, histoire d'un bateau qui échoue sur une île au large des côtes d'Amérique du Sud, peuplée d'animaux préhistoriques. Il y travaille pendant un an, en compagnie de Mario Larrinaga et Byron Crabbe (esquisses des créatures, dessins des décors en arrière-plan) et de Marcel Delgado, qui a suivi O'Brien à la RKO et fabrique les créatures. Une bobine d'essai est tournée.

Génèse et développement du projet

À peine installé à la RKO par Selznick pour relancer la production, Cooper reçoit le projet *Création* et visionne la bobine d'essai. Il est convaincu par les effets spéciaux mais pas par l'histoire. O'Brien, ayant appris entre-temps que Cooper voulait placer sans succès un film avec des gorilles, depuis son tournage en Afrique des *Quatre Plumes blanches*, réalise alors avec Byron Crabbe une peinture à l'huile représentant un explorateur et une jeune femme peu vêtue face à un gorille géant. Cooper est séduit par l'idée, d'autant que le film pourra se faire en studio, sans animaux réels. Cooper commence à travailler sur le projet, avec O'Brien, Byron Crabbe et Mario Larrinaga. Cooper veut les services d'un écrivain et engage Edgar Wallace pour le scénario, sous contrat à la RKO pour trois mois, à partir de novembre 1931. Il est engagé en décembre 1931 mais



meurt le 10 février 1932, sans avoir eu le temps de conclure, même si on lui doit les caractéristiques humaines de King Kong sur le plan du comportement et des sentiments. Avec l'aide d'un découpage et de plusieurs esquisses détaillées, Selznick soutient le projet, contre l'avis de son conseil d'administration (engagé personnellement dans l'affaire, il surveillera le film de près). Pour le vendre, il demande la réalisation d'un essai filmé. O'Brien s'en charge, avec Byron Crabbe et Mario Larrinaga pour les décors et Marcel Delgado pour les modèles réduits.

On fait aussi des essais avec les vrais acteurs du film, Bruce Cabot (Driscoll), Fay Wray (Ann) et Robert Armstrong (Denham). On tourne la scène avec Fay Wray et le tyrannosaure, celle où King Kong secoue les marins sur un tronc d'arbre au-dessus d'un ravin, ainsi que le combat entre Kong et le tyrannosaure. L'accueil est enthousiaste et le feu vert définitif est donné. Seul subsiste un conflit de scénario, car les dirigeants de la RKO veulent que le film commence sur l'île. Schoedsack étant en Europe, Cooper est seul pour faire valoir leur idée : présenter les personnages, jouer sur l'attente, le mystère et la peur. Cooper obtiendra finalement gain de cause, pour le bien du film, la parenthèse new-yorkaise, au début et à la fin, étant essentielle à sa construction.

Tournage

Il dure un peu plus d'un an mais a commencé bien avant que le scénario ne soit totalement achevé. Les essais, tournés en amont, seront intégrés au film. De même, la scène finale où



Kong, en haut de l'Empire State Building, se bat contre les avions a été conçue, à partir de croquis de O'Brien, Larrinaga et Crabbe, par Cooper avant que le scénario ne soit développé. Le scénario, en cours de tournage, a subi des modifications. On a songé exposer Kong au Yankee Stadium, avant de choisir un théâtre.

En revanche, certaines scènes, mentionnées au scénario et tournées, ont été supprimées. Après que Kong fasse tomber dans le ravin les marins accrochés à un tronc d'arbre était prévue une séquence au fond d'une fosse marécageuse, peuplée d'araignées géantes, de lézards énormes et de plantes carnivores. La scène tournée, figurant dans la bobine d'essai, a été retirée car on estimait qu'elle ralentissait le rythme². De cette scène tournée puis coupée reste le lézard qui grimpe le long de la paroi. Pour les mêmes raisons, d'autres scènes d'animation ont été retirées, notamment celle où Kong croise un tricé-ratops et ses petits, l'affronte et lui brise les cornes.

Les scènes du village indigène ont été filmées sur le plateau extérieur de la RKO. La porte géante et la muraille avaient été construites en 1925 pour *Le Roi des rois* de Cecil B. DeMille et aménagée pour l'histoire, avec un village et un décor de jungle l'entourant. Certains décors de *L'Oiseau du paradis* (1932) de King Vidor ont été réutilisés. Pour le tournage, on a commencé par les scènes d'animation, compliquées à réaliser et ne nécessitant pas un scénario élaboré, puis celles avec les comédiens sans effets spéciaux (le début, sur le bateau, le village).

Dans le tandem Cooper-Schoedsack, le premier est le producteur, initiateur de projets³ dont il confie la réalisation à son ami. Lorsque Cooper est engagé par Selznick à la RKO, il fait retravailler Schoedsack en lui donnant *les Chasses du comte Za-*

roff (1932), qu'il signe avec Irving Pichel. En fait, *King Kong* et *les Chasses du comte Zaroff*, tous les deux avec l'actrice Fay Wray, ont été tournés simultanément, les mêmes décors de jungle ayant servi aux deux films. Schoedsack tournait *Zaroff* le jour, et Cooper et son équipe tournaient *King Kong* la nuit, sur le même plateau. Pour *King Kong*, Cooper a tourné toutes les scènes à Hollywood (studio et extérieurs) et Schoedsack les extérieurs réels, hors plateau. Pour la scène finale, Schoedsack installe la caméra en haut de l'Empire State Building et filme de vrais avions. Les plans sont ensuite montés et combinés avec des maquettes. Plusieurs plans ont été tournés dans un théâtre réel, d'autres dans un port (le bateau au début).

La première de *King Kong* a lieu le 24 mars 1933. Les critiques sont élogieuses et le film loué pour ses prouesses techniques. Après les succès du studio Universal dans le fantastique (*Dracula* de Tod Browning, *Frankenstein* de James Whale, en 1931), *King Kong* sauve la RKO de la faillite.

Censure

La scène où Kong, en haut de la falaise, effeuille les vêtements de Fray Way a été coupée par les censeurs. Par la suite, des scènes acceptées pendant la Dépression, car naturelles, simple reflet de l'époque (la file d'attente des femmes, Fray Way au chômage, volant une pomme), furent coupées, comme si on voulait effacer de la mémoire de l'Amérique ce moment douloureux. Ont été supprimées aussi la violence et la cruauté du comportement de Kong. Notamment dans le village indigène et dans les rues de New York où Kong écrase des gens, les broie dans sa mâchoire. De même, lorsque Kong escalade la tour, prend une femme qu'il croit être Fray Way, on a coupé le moment où il la jette dans le vide. Ces images, longtemps invisibles, ont été réintégrées et figurent dans l'actuelle version.

Après King Kong

En raison du succès du film, on met aussitôt en chantier *le Fils de Kong* (1933), avec Schoedsack et O'Brien mais sans Cooper. Conçue et réalisée en neuf mois alors qu'il a fallu trois ans pour faire aboutir *King Kong*, cette suite est bâclée et s'avère un échec. Merian C. Cooper retrouve Schoedsack pour *Mon-*



sieur Joe (*Mighty Joe Young*, 1949), avec O'Brien, autre avatar de Kong, plaisant mais sans grande envergure.

Après le départ de Selznick de la RKO, Cooper lui succède à la vice-présidence du studio puis il le rejoint quand il lance en 1936 la Selznick International. Après la guerre, Cooper fonde et dirige avec John Ford Argosy Picture, qui produira ses westerns (*le Massacre de Fort Apache*, 1948, *La Charge héroïque*, 1949, et *Rio Grande*, 1950).

O'Brien, après *le Fils de Kong* (1933), travaille sur *Les Derniers Jours de Pompéi* (1935), réalisé par Schoedsack sur un scénario de Cooper, toujours pour la RKO, puis accumule des projets inaboutis. Sur *Monsieur Joe*, O'Brien a pour assistant Ray Harryhausen, qui reprendra le flambeau de l'animation image par image (on lui doit les effets spéciaux de l'excellent *Jason et les Argonautes* – voir *Cahier de notes sur...*). On retrouvera ensuite O'Brien sur *Le Monde perdu* (1960) d'Irwin Allen.

Toutes les suites nombreuses, y compris le *King Kong contre Godzilla* (1963) de Inoshiro Honda et les remakes de *King Kong* (John Guillermin avec Jessica Lange en 1976, Peter Jackson en 2005) ont eu pour conséquence, au lieu de démoder l'original, de l'anoblir et de renforcer son caractère unique, en l'élevant au rang de mythe.

¹ Les informations biographiques concernant Willis O'Brien proviennent de l'excellent dossier « Willis O'Brien, créateur de l'impossible » de Don Shay (paru dans *Focus on Film*, 1973) et publié dans *L'Écran fantastique*, n° 6, 1978.

² On la retrouve dans le remake récent de Peter Jackson (2005) où, avec la profusion engendrée par les facilités de l'image de synthèse numérique, l'absurde accumulation d'animaux à n'en plus finir fait perdre à la scène tout son sens dramatique.

³ Merian Cooper prend seul la décision de confier la musique, remarquable, à Max Steiner.





Île, elle et lui

par Charles Tesson

Il y a eu des suites, conçues en partie par ceux qui avaient mis sur pied l'original (voir « Autour du film »), il y a eu des remakes, dont celui récent de Peter Jackson (2005) et la version de 1976 avec Jessica Lange signée par John Guillermin, habitué aux James Bond, mais aucun de ces films n'est parvenu à effacer entièrement le souvenir du premier *King Kong*. Pourquoi ?

Vertige des frontières

Plusieurs raisons à cela, qui tiennent à la nature singulière du film, à la fois accomplissement du parcours personnel de deux hommes, Cooper et Schoedsack, qui ont beaucoup mis d'eux-mêmes dans le personnage de Denham (un autoportrait sous la forme d'un double qui transgresse leur comportement de cinéastes), et radiographie d'une époque. Celle de l'Amérique lors de la Dépression qui, face à la réalité du chômage (files d'attente des femmes au début, quémendant leur repas, Ann volant de la nourriture et acceptant une proposition d'emploi, perçue comme une aubaine), a besoin de spectacle et d'évasion pour faire oublier la crise : *King Kong*, la huitième merveille du monde, exhibée dans un théâtre de Broadway, jusqu'au film lui-même comme réponse à la demande du public dans ce contexte particulier. Le divertissement proposé n'oublie pas ses origines, puisqu'il se donne lui-même comme une réponse au malaise de son temps qu'il prend soin d'exposer. Mieux, l'évasion recherchée, par la direction qu'elle prend, est une remontée aux origines, un questionnement de l'Amérique, de l'humanité aussi, dans ses fondements et surtout ses frontières.

Frontières entre le territoire américain et l'ailleurs, sauf qu'il n'est pas le territoire de l'avenir, puisque l'Amérique estime en avoir le monopole, mais la terre originaire, un continent lointain oublié (l'île ne figure sur aucune carte) que l'Amérique estime avoir dépassé culturellement ou tout simplement refoulé. Frontières entre les races ensuite (« les blondes sont rares par ici » constate Denham, voyant l'attrait suscité par Ann auprès du chef du village) et tableau désarmant de



leur inégalité affichée, intériorisée par le chef disposé à offrir six jeunes femmes noires contre Ann, comme s'il fixait sans le savoir la valeur d'échange, boursière, de l'action féminine (une blonde vaut six noires), selon les cours en vigueur sur le marché américain d'alors. À moins qu'il n'anticipe le juste prix de l'offrande à Kong, puisque l'animal géant sera touché par la valeur extraordinaire de ce présent qui le conduira à découvrir l'Autre Monde, dont il ne reviendra pas. Dans cette frontière entre les sexes, seules les femmes sont exposées, en offrande forcée au singe géant (les femmes noires, Ann) ou offertes en pâture à la caméra pour les besoins du film que tourne Denham. Avant que Kong ne soit publiquement exhibé et sacrifié sur l'autel du spectacle, divinité des temps modernes.

Répartition entre les races surtout, car la population noire du film (les indigènes du village et les figurants du tournage) est exclusivement rassemblées sur l'île, alors que dans les scènes se déroulant à New York, au début comme à la fin, on ne voit jamais de Noirs, pas plus que sur le bateau. Comme si ce nettoyage ethnique plus ou moins conscient faisait l'objet d'un déplacement, ayant pour effet de placer la population noire manquante de New York face au reflet de ses origines, sur un plan géographique, culturel et politique (la mémoire enfouie de l'esclavage, partie de cette île). Un sorte de transfert originel, comme si l'Amérique, en absentant les Noirs de son territoire, voulait rappeler d'où ils viennent ou bien les y ramener. Seul un Chinois sur le bateau (acteur grîmé, selon les usages au cinéma à l'époque) porte la trace, la plus minime qui soit, de la diversité ethnique de l'Amérique, à l'écart de l'hégémonie blanche par ailleurs affichée. Frontière des sexes et des races, avec substitution à la clé (une femme blanche pour



Kong à la place d'une femme noire), objet du dérèglement fictionnel car tout serait resté dans l'ordre si on avait offert à Kong une femme noire, son « pain quotidien ». Rupture dans le rite qui a pour conséquence d'activer un fantasme du métissage et surtout sa phobie, que la figure de Kong, au nom de l'île, puisqu'il en est le roi, a pour charge d'endosser. Frontière entre le monde humain et animal pour finir, matérialisée sur l'île par la forteresse qui sépare la communauté noire des animaux tout en installant une proximité de fait tandis que dans les images de New York, au début et à la fin, on n'aperçoit aucun animal (autre forme de refoulement, en écho à celui des Noirs, associés « naturellement » avec le monde animal, au nom de la promiscuité de l'évolution des espèces), à l'exception de Kong lui-même et du désordre qu'il cause. Seul un singe, aperçu sur le bateau, préfigure la promiscuité à venir et la confusion irréversible qu'elle va provoquer. Monstre lui-même, par son gigantisme, mais animal contemporain de l'homme par l'espèce qu'il représente, Kong domine et extermine, en preux chevalier défendant sa belle, tous les animaux préhistoriques, rampants et volants. Cette domination de Kong sur le monde animal et la population indigène qui le craint, ce jeu infini des frontières contribuent à faire du film une curieuse fantaisie sur l'évolution de l'espèce, de l'animal préhistorique à l'animal contemporain de l'homme, du sauvage au civilisé, jusqu'à la fiction de l'origine de l'homme, supposé descendre du singe, alors que l'attachement amoureux et érotique de Kong pour les femmes contribue à son anthropomorphisation. L'île, où cohabitent le monde préhistorique et la communauté noire (merci pour eux), sous la coupe du singe géant, seul capable d'une entente avec les hommes, se trouve à dix mille lieues du monde

moderne, capitaliste, symbolisé par New York et Manhattan. Pour cette raison, on peut voir dans *King Kong* le premier film catastrophe du cinéma hollywoodien à faire de l'origine des espèces comme de son montage entre l'animal et l'homme, ainsi que du retour du refoulé de cette association, l'objet même du chaos¹. Dès que l'animal change d'environnement, passant de la jungle archaïque à la jungle urbaine, des oiseaux préhistoriques qui l'agressent et qu'il domine, au sommet de la montagne où il a élu domicile, aux avions, oiseaux des temps modernes qui auront sa peau, le chaos menace de renverser l'ordre du monde et de tout anéantir. Le ciel, une fois de plus, sauve l'Amérique, puisqu'une fois encore elle n'a pas voulu regarder la réalité du sol et de ses origines, là d'où elle vient.

Poétique de la transgression

Pas de jeu des frontières sans une poétique de la transgression, une mise en scène du sacré et du profane, avec ses règles et ses interdits. L'amorce de cette dynamique, de nature autobiographique, se fait par Denham, initiateur de l'expédition. Double de Schoedsack, il réalise des films d'exploration auxquels la critique et le public reprochent un manque d'histoire d'amour, raison pour laquelle il veut engager une actrice. Ce que *King Kong* apportera en plus (la femme, jusqu'ici manquante dans leurs films) est conforme au désir de Denham, porte-parole de la fiction proposée par *King Kong* en son sein. Les propos tenus, dans la cabine du bateau, par Denham prêt à tout pour réussir (« Je ferai mon plus grand film, une aventure extraordinaire »), préfigurent ce que sera *King Kong* pour Schoedsack dans la réalité. De même, les arguments employés auprès de la jeune femme, pour la persuader de jouer, disent déjà ce que le film lui apportera (« richesse, aventure et gloire »). La sacro-sainte règle de la satisfaction du public (surenchérisse à sa supposée demande, lui en donner toujours plus) conduira une

jeune femme affamée et au chômage à accepter la proposition d'emploi sans être regardante sur ce qu'on attend d'elle². La crise économique pousse un homme à transgresser les limites du spectacle pour conjurer le malaise (Kong, exhibé sur scène) et l'oblige à trouver une jeune femme, elle-même victime de cette crise, comme appât pour satisfaire ses plans. Le supplément de spectacle, pour faire oublier la réalité pénible, a besoin de cette réalité, en la personne d'Ann, pour fonctionner. Plus qu'un simple film d'évasion, *King Kong* démonte le mécanisme contradictoire au cœur de ce processus : voir grand, en faire plus pour que le public oublie la réalité dans laquelle il vit tout en se servant de cette même réalité, en la personne d'Ann, pour y parvenir. Dialectique hautement politique, presque marxiste, rarement figurée dans le cinéma hollywoodien³.

L'autre transgression, toujours dans le champ du cinéma⁴, se déroule lors du tournage de la cérémonie du village, vécue par le chef des indigènes comme une profanation, un viol, qui en interrompt aussitôt le cours puis en pervertit les usages (substituer une femme blonde à la femme noire), ce qui précipite le jeu de mains chaudes des intrusions diverses (les indigènes sur le bateau, l'équipage s'introduisant dans la jungle). La jeune femme noire était pour l'équipage juste bonne à être





La principale transgression est d'ordre sexuel. Même parée des nobles vertus du conte, celui de la Belle et de la Bête, martelé à plusieurs reprises par le film avec insistance (le carton du début, le projet de Denham, le mot de la fin, comme autant d'œillères pour purifier platoniquement cet amour), *King Kong* raconte une histoire d'amour incroyable, pour le moins taboue, entre un singe géant et une jeune femme. S'y mêlent à la fois « amour fou » et érotisme, qui culmine dans la scène où Kong, dans son repaire, au

filmmée tandis que la femme blonde, la seule femme de l'Amérique blanche sur cette île, se devra d'être récupérée. Une fois cette mission acquittée par Driscoll, au prix de la brusque mutation du marin misogyne en héros amoureux, Denham reprend ses prérogatives en voulant ramener Kong, quitte à mettre en danger le village tout en jouant cyniquement avec l'attachement du singe géant pour Ann. La fin, en ce sens, est explicite : deux personnes à terre, Denham et Kong, et deux autres, Driscoll et Ann, libérées au sommet. Libérées de Kong et aussi de Denham, mis sur le même pied. Car Driscoll sauve autant Ann de Kong que de l'emprise de Denham sur elle, à cause d'une pomme. Double délivrance par conséquent, des griffes du monstre et de la loi du spectacle.

sommet de la montagne, effeuille Ann. La réussite du personnage de Kong dans cette version vient de cette alternance schizophrénique entre moments de douceur (aussi naïf et touchant qu'un intrus débarquant dans une chambre d'enfant et s'amusant à déshabiller une poupée Barbie) et soubresauts de violence, pour protéger sa Belle contre les assauts des autres animaux ou pour la récupérer à tout prix. Comble d'ironie sur les mœurs changeantes de Kong, c'est à New York que l'animal, vu de tous au théâtre, intègre cette logique du spectacle et devient voyeur à son tour. On le voit visage collé à une vitre, comme l'œil noir du désir qui vient s'emparer des femmes la nuit, contemplant une jeune femme qu'il enlève puis jette, avant d'arracher Ann à l'homme qu'elle aime et à son lit, sou-



lignant ainsi, avec une incroyable audace, le caractère sexuel de ce rapt. Tous les rappels explicites à *La Belle et la Bête* sont un adoucissant verbal inoffensif à la logique du fantasme, érotique et sexuelle, à vif dans la texture des images. Fantasme d'enlèvement, d'offrande crainte et désirée, jusqu'au caractère effroyable et érotique du cri (une femme en danger, avec le fantasme de la sauver). On peut voir en *King Kong* un travestissement judicieux et pervers de l'histoire du Prince charmant. La femme, en guise de prince charmant, désire la Bête (l'animalité bestiale de l'homme sexué), l'animal velu et bienvenu. Même si Kong, en matière de conduite avec les femmes (sauf celle qui ne lui plaît pas et qu'il jette dans le vide) a toujours de bonnes manières, délicates et attentionnées.

Reste qu'on ne plaisante pas avec le coup de foudre, celui d'une singe géant pour une jeune femme, car on voit que l'amour fou, ainsi vécu par Kong, est facteur de désordre, de trouble, qu'il est ravageur et destructeur (*King Kong*, lointaine réponse hollywoodienne à *L'Âge d'or* de Luis Buñuel ?), idée qui enchantait les surréalistes, adorateurs du film. Même si tout rentre dans l'ordre à la fin (Kong anéanti, Denham mis hors circuit), le film prend un malin plaisir à pervertir le classique triangle amoureux, avec le couple officiel et légitime, « normal » (Ann et Driscoll) et l'amant interdit (Kong), impossible horizon de l'amour. Faut-il voir pour autant en *King Kong* du Lubitsch zoophile ? On songe plutôt aux films de Tod Browning, qui associent le monde du spectacle et le triangle amoureux conflictuel, avec deux hommes se disputant une

femme (voir *L'Inconnu*). Le monde du spectacle est l'accélérateur de la tension ainsi que sa résolution, point par où *King Kong* rejoint l'univers de Browning où logique du désir, puissance de l'amour et loi du spectacle sont intimement liés.

Les abîmes de l'Amérique, d'une île à l'autre

Monstrueux certes, Kong n'en reste pas moins un monstre équitable, à sa façon, puisqu'il anéantit la majeure partie de l'équipage, jetée dans le vide, massacre les habitants du village et s'en prend à la population de New York, aux voyageurs du métro, sans qu'on sache trop pourquoi, sauf à penser que le singe confond le métro avec le serpent préhistorique à qui il tord le cou, tout comme il sera amené à prendre les avions comme d'aimables sauterelles se substituant au ptérodactyle.

Ces quelques images du singe géant se libérant de ses chaînes et saccageant New York font de *King Kong* la première vraie matrice du film catastrophe. Un nuage de fumée l'avait endormi sur la plage, des flashes de photographes le réveillent sur scène. Sauf qu'ici, pas de Spiderman ni de Batman pour mettre fin à ses agissements. New York avait connu la panique, en 1929, suite au crash boursier de Wall Street. Il la connaît ici, avec la file d'attente pour la soupe populaire, et le monstre à la fin, semant la panique.

Plan de coupe à vif de l'inconscient collectif blanc de l'Amérique (l'ailleurs insulaire, sauvage, animal et indigène), *King Kong* répond tout autant à la crise économique de 1929 et à ses conséquences, dont il montre le caractère aléatoire des remèdes





(l'échec du spectacle). Double panique par conséquent, ou à double fond, comme si l'une, circonstanciée (la Grande Dépression) était le prétexte à une autre, plus profonde, avec le montage originare de l'Amérique, son refoulement (les Noirs, l'esclavage) et l'opposition entre sauvage et civilisé, bouc émissaire manifeste de cette crise.

On peut voir dans *King Kong*, sur mode interprétatif, par définition ouvert, une métaphore de l'esclavage. « Nous l'avons dressé » dit Denham aux journalistes, à Driscoll et à Ann, peu rassurés par la présence de Kong, hors cadre, avant que le rideau ne se lève. Plus concrètement, *King Kong* raconte l'histoire du zoo, de la capture de l'animal à son exhibition pour la population des villes, selon la présentation qu'en fait Denham au public : « C'est un roi, le dieu d'un monde étrange, venu, captif, à la civilisation, pour satisfaire votre curiosité. » Curiosité de foire, Kong rappelle ces monstres exhibés quand, à une époque lointaine, il n'était pas rare qu'on expose aussi

bien des espèces animales que humaines, jugées rares, différentes⁵. Si l'aventure de Kong comme animal de zoo finit mal, le récent *Madagascar* (Eric Darnell et Tom McRuth, 2005), qui commence dans un zoo de New York, offre la vraie suite de *King Kong* avec des animaux captifs attirés par le retour au pays d'origine, avant de déchanter.

Kong a le goût des sommets, puisque son logis, haut perché, domine toute l'île, reléguant les indigènes à la périphérie et à ses pieds. Cet attrait pour le sommet le saisit de nouveau à New York et précipite sa perte. Pourtant, en bas, Kong est dangereux. Il détruit tout et fait des morts en pagaille. Au sommet de l'Empire State Building, il l'est mille fois moins (mis à part le sort d'Ann) mais dérange plus, puisqu'il devient un étendard impossible, une effigie scandaleuse régnant sur le symbole architectural de la réussite du capitalisme. Si la population noire manque à New York, un autre monument fait défaut, situé aux portes de l'Amérique : la statue de la Liberté. Pour accéder à la jungle, il y a une porte géante, une forteresse et un autel totémique. Pour accéder aux portes de l'Amérique (Manhattan est une île, double de l'autre, terre où l'on débarque avant de découvrir l'Amérique sauvage, immense, à conquérir), il faut désormais passer par l'effigie de Kong au sommet d'un gratte-ciel. Image insupportable, à croire que les effets du capitalisme sauvage, désastreux pour la population de l'Amérique, dont les dégâts sont présents dans tous les esprits, ont engendré cette icône de monstruosité animale paradant au sommet du bien nommé Empire State Building, et défiant l'Amérique, tel le nouveau blason de son chaos. Monde à l'envers encore une fois, puisque le monde originare forclos (l'île, le monde animal, la population noire), contenu dans un espace souterrain, revient sous forme de symbole pour rappeler ce qui a fondé l'Amérique, comme force de travail exploitée. C'est surtout cela en lui qu'on abat, à savoir l'effigie d'un monde primitif refoulé qu'on veut définitivement enterrer, sexualité comprise.

Une créature du cinéma

Ultime paradoxe. Si les effets spéciaux de *King Kong* ont vieilli, s'ils datent le film, ils ne sont pas pour autant dépassés. Souvent, l'argument du remake est de nature technologique, les progrès en la matière étant supposés rendre caduques les

précédentes versions. Si la vogue des effets spéciaux réalisés numériquement sert de ravalement de façade à des films anciens, il en va autrement pour *King Kong*. Il résiste admirablement pour la simple raison (seul le temps écoulé donne consistance à cette réalité) qu'on ne peut pas séparer le personnage de Kong de la technique qui l'a produit. Les deux sont liés, à jamais, à la différence de Dracula ou de Frankenstein, précédés de leur modèle littéraire, Kong est une créature dont l'existence doit tout aux possibilités du cinéma. Ce qui fait de *King Kong* le premier mythe cinématographique, et le seul à ce jour.

Dans la version de Peter Jackson, on voit bien ce que Kong gagne : de la souplesse, de la vélocité, de la rapidité dans le geste, ce qui caractérise un singe mais fait oublier qu'il s'agit d'un animal géant, handicapé par son gigantisme qui le rend souvent lourd et pataud, voire maladroit. Le Kong numérisé sent le caoutchouc (où sont passés les effets de vent et de frémissement sur le pelage du Kong antique ?) et ressemble à une enveloppe creuse plastifiée. Agile, certes, mais habité par rien. Léger, dans tous les sens du mot. Par son côté violent puis désarmant de naïveté, le Kong imaginé par Schoedsack et Cooper, conçu par O'Brien, est un personnage contradictoire et immature, mal maîtrisé. La dimension saccadée de l'animation image par image accentue sa gaucherie, renforçant son encombrement corporel massif, tandis que l'impossibilité de faire se rencontrer l'actrice en taille réelle avec la figurine animée de Kong rend les gestes du singe à son égard fins et délicats comme des ca-



resses. Le Kong de 1933 est un personnage limité, par les effets spéciaux, et psychologiquement parlant. Un peu rustre et quelque peu rustique, sur le plan de la finition. L'articulation des deux, même si les raisons, techniques et psychologiques, ne communiquent pas nécessairement, contribue à la création du personnage et à le façonner durablement dans l'imaginaire du public. En touchant à l'un (l'élaboration technique de Kong), on touche forcément à l'autre, à la personne de Kong, à sa conception psychologique, née de l'observation de son comportement à l'écran. Le Kong de 2005, conçu par Peter Jackson, est une juste possibilité technologique, voire l'emblème de son aisance qui ne connaît plus de limites. C'est devenu un personnage facile. On le voit à l'écran de façon monocorde, toujours sur le même registre sportif, alors que pour Kong, celui de 1933, maître et esclave, bourreau et victime, carnivore érotomane, rien n'est vraiment simple. Souci par conséquent car le gain technologique ne compense pas la perte du personnage. Révélation de taille : les effets spéciaux, en vieillissant, gardent en eux le secret du personnage et un peu de son âme. King Kong, le vrai, l'unique, a encore de beaux jours devant lui.

¹ Sur ce sujet et ses conséquences, selon les affirmations de Darwin (les origines animales de l'homme, l'homme descendant du singe), voir « La honte des origines » par Philippe Brenot, dans *Si les lions pouvaient parler, Essais sur la condition animale*, sous la direction de Boris Cyrulnik, « Quarto », Gallimard, 1998, p. 126-149.

² La scène sur le bateau, vêtue d'une robe de soirée légère, quand elle répète la scène du scénario où elle voit le monstre, est une mise en abîme des conditions de tournage du film, l'actrice devant jouer la plupart du temps seule ses scènes, en faisant semblant d'être avec Kong, avant que les effets spéciaux ne rattachent l'actrice avec la figurine de Kong animée image par image.

³ Si certaines scènes, censurées, ont été rétablies ensuite, on trouve encore en circulation des copies en 35mm amputées de ce passage (voir séquence 3 et 4 du déroulant) où on voit la file d'attente des femmes et la réalité du chômage.

⁴ La première vraie transgression est accomplie par Ann qui vole une pomme et est prise en flagrant délit par Denham, à la fois le policier et le juge de cette affaire. Denham, en dédommageant le commerçant, achète autant Ann qu'il paie la pomme. Se sentant son obligée, elle n'est plus en mesure de refuser son offre d'emploi.

⁵ « Rappelons que plusieurs jardins zoologiques ont exposé des représentations de l'espèce humaine. Dans celui de Montezuma figuraient des nains, des bossus, des albinos, etc. Loisel cite plusieurs princes italiens de la Renaissance qui, outre une ménagerie, entretenaient une collection de Nègres, Tartares, Maures, etc. Le fameux "sauvage de l'Aveyron" fut logé au Jardin des Plantes avant d'être recueilli par Itard. Il n'y a pas si longtemps que Barnum, en Amérique, montrait dans son cirque des Peaux-Rouges en même temps que des ours et des tigres. » Henri Ellenberger, « Jardin zoologique et hôpital psychiatrique », dans *Si les lions pouvaient parler, Essai sur la condition animale*, op. cit., p. 87.



Générique



Séquence 2



Séquence 5



Séquence 7



Séquence 8



Séquence 9

Déroulant

Générique : Cartons sur fond de musique. Le générique se conclut par une citation d'un vieux proverbe arabe, dit par le prophète : « La Bête regarda la Belle. Son geste meurtrier resta suspendu. Et depuis ce jour, la Bête est comme morte. »

1. [2' 06] Fondu au noir. La nuit, sur un quai, au pied d'un bateau en partance pour un tournage de film, l'impresario Weston demande à voir Denham, le cinéaste explorateur.

2. [3' 19] Fondu enchaîné. Dans la cabine, le capitaine du navire s'inquiète auprès de Denham de la cargaison (des explosifs) et de l'expédition, à l'objectif mystérieux. L'impresario annonce au cinéaste qu'il n'a pas pu lui trouver de comédienne, en raison du flou qui entoure son voyage (sa durée, sa destination) ainsi que du film qu'il veut tourner. Persuadé que ses films d'exploration ont besoin désormais d'une histoire d'amour pour plaire au public, il part seul en ville à la recherche d'une comédienne.

3. [6' 32] Fondu enchaîné. Broadway, la nuit. Denham se rend à un foyer d'accueil et se place devant la file d'attente où de nombreuses femmes, munies d'un ticket, attendent un repas, mais il renonce à les aborder. Fondu au noir. Dans une boutique, une jeune femme tente de voler une pomme. Témoin de l'incident, Denham dédommage le commerçant et s'approche de la jeune femme, au bord de l'évanouissement.

4. [7' 56] Fondu enchaîné. Denham, après avoir offert un repas à la jeune femme, Ann Darrow, lui propose du travail (elle a fait un peu de scène), tout en restant vague sur le projet. Quand elle apprend qu'il est le célèbre réalisateur de films d'exploration, elle accepte, rassurée.

5. [9' 57] Fondu au noir. Port de New York, le lendemain matin. Le bateau s'en va. Sur le pont, Jack Driscoll, le second, fait savoir à Ann, la seule femme à bord, qu'il n'apprécie guère sa présence.

6. [11' 22] Fondu au noir. Sur le pont, Ann discute avec le cuisinier chinois, en attendant de faire des essais de costumes pour le film. Driscoll dit à Ann combien sa présence lui déplaît alors que Denham le suspecte d'être amoureux d'elle. Le cinéaste dévoile l'idée de son film, histoire de la Bête insensible, capable de tout, qui tombe amoureux de la Belle, en vient à oublier tout et se fait avoir pour cela.

7. [15' 10] Fondu enchaîné. Le capitaine demande à Denham leur destination. Il lui indique une île, au sud-ouest de Sumatra, mentionnée sur aucune carte, découverte par un navigateur norvégien. À l'écart du village des indigènes, séparé de la jungle de cette île par une forteresse, vit un monstre, Kong, qui fait régner la terreur. Aucun Blanc ne l'a vu et Denham compte bien le filmer, voire l'endormir avec ses bombes à gaz et le capturer.

8. [17' 44] Fondu au noir. Sur le pont, Denham, à la caméra, fait des essais avec Ann, dans son costume pour la scène de la Belle et la Bête. Le capitaine, le second et l'équipage les regardent. Anne lève les yeux et doit faire comme si elle découvrait une créa-

ture monstrueuse qui la pétrifie, jusqu'à ce qu'elle crie de frayeur. Le second se demande ce qu'elle est supposée voir dans le film qu'ils vont tourner.

9. [20' 07] Fondu au noir. Le bateau le « Venture » est enlisé dans le brouillard, en eau basse. Le son des tambours indique à l'équipage que l'île est proche.

10. [21' 32] Fondu au noir. Le bateau est à proximité de l'île, reconnaissable à sa montagne en forme de crâne (« Skull island »). Une partie de l'équipage (Denham, Ann, Driscoll, le capitaine et quelques hommes) accoste en barque sur la plage, avec des armes et le matériel de tournage. Ils pénètrent dans le village, au pied de la forteresse géante, où une cérémonie a lieu, devant la porte fermée qui conduit à la jungle. Des indigènes vêtus de peaux de singes dansent et appellent Kong pour lui offrir sa fiancée, une jeune femme noire, transie de peur. Le chef du village et sorcier surprend le groupe alors qu'il se prépare à filmer et l'accuse d'avoir perturbé le cérémonial. Il veut Ann, « la femme d'or », pour l'offrir en cadeau à Kong contre six femmes du village. Le groupe se replie, sans être poursuivi.

11. [30' 44] Fondu au noir. La nuit, sur le pont du bateau, Driscoll confie à Ann, pour avoir eu peur pour elle, qu'il veut la protéger. Il lui déclare son amour et ils s'embrassent. Une pirogue accoste en douceur et deux indigènes enlèvent Ann, restée seule sur le pont, après que son protecteur a été appelé en cabine par le capitaine. De la cabine, Denham et le capitaine voient que la cérémonie a repris au village. Jack recherche Ann, en vain. Le cuisinier chinois, qui a découvert un collier d'indigène sur le pont, donne l'alerte. L'équipage, muni d'armes, revient sur l'île.

12. [36' 35] Fondu enchaîné. La cérémonie de l'offrande sacrificielle pour Kong a repris, avec Ann cette fois. On ouvre la porte géante et la jeune femme est conduite de l'autre côté, attachée entre deux poteaux en forme de totem. Sitôt la porte refermée, les villageois s'installent au sommet de la muraille où le sorcier implore Kong, appelé à coups de gong. Le singe géant s'approche en écartant les branchages et recueille Ann, tombée en voulant défaire ses liens. L'équipage arrive et voit Kong partir dans la jungle après avoir enlevé Ann. Ils ouvrent la porte et s'enfoncent dans la forêt, sous l'œil inquiet du sorcier, pour oser pénétrer dans le territoire sacré et interdit.

13. [43' 50] Fondu enchaîné. À l'aube, l'équipage marche dans la jungle, en suivant les traces de pas géantes de Kong. Ils tombent sur un dinosaure qui fonce sur eux et qu'ils neutralisent avec une bombe à gaz.

14. [47' 15] Fondu enchaîné. Pour traverser les marais embrumés, l'équipage fabrique un radeau quand un brontosaurus surgit de l'eau, renverse l'embarcation, déchiquette quelques membres de l'équipage et poursuit les autres dans la forêt, avant d'attraper un homme grimpé dans un arbre.

15. [52' 07] Non loin de là, Kong franchit un tronc d'arbre couché qui enjambe un ravin et dépose Ann au sommet d'un arbre décapité. Lorsque l'équipage en fuite tente de franchir à son tour la passerelle, Kong soulève le tronc d'arbre et fait tomber les hommes dans le vide, à l'exception de Driscoll, qui parvient à se réfugier dans une



Séquence 10



Séquence 11



Séquence 12



Séquence 12



Séquence 13



Séquence 14



Séquence 15



Séquence 16



Séquence 16



Séquence 20



Séquence 20



Séquence 21

grotte le long de la paroi. Kong tente de l'attraper avec sa patte mais ce dernier le pique avec son poignard et l'éloigne. Un lézard géant grimpe le long de la paroi mais Driscoll le surprend et coupe la liane à laquelle il était accroché.

16. [55' 13] Un tyrannosaure s'approche d'Ann, esseulée au sommet de son tronc d'arbre. Ses hurlements alertent Kong qui revient pour la protéger en affrontant dans une lutte à mort le monstre préhistorique dont il déchire la mâchoire. Vainqueur du duel, il recueille Ann dans sa paume et part avec elle.

17. [58' 55] Kong parti, Driscoll sort de son refuge et voit Denham, de l'autre côté du ravin. Il lui demande de faire marche arrière pour aller chercher des bombes, tandis qu'il va poursuivre seul, à la recherche d'Ann. Driscoll passe devant le cadavre du tricératops et s'enfonce au cœur de la forêt.

18. [61' 11] Fondu au noir. Denham, de retour au village, dont les indigènes ont été chassés à coup de fusil, raconte au capitaine du navire ce qu'il a vu. Muni de bombes, Denham entend repartir à l'aube dans la jungle pour capturer Kong, sans attendre le retour d'Ann et de Driscoll.

19. [62'] Fondu enchaîné. Driscoll, au pied de la montagne, suit Kong qui entre dans une caverne où il dépose Ann sur la paroi, quand un serpent géant tente d'attaquer la jeune femme. Sous les yeux de Driscoll, blotti derrière un rocher, Kong tue le monstre avant de repartir au sommet de la montagne avec Ann.

20. [64' 53] Dans son refuge, au bord du précipice, Kong, assis, prend Ann endormie dans sa patte. Il effeuille délicatement ses vêtements, ce qui la réveille. Un bruit, causé par Driscoll qui a fait tomber un rocher, alerte Kong qui s'éloigne. Pendant ce temps, un ptérodactyle veut prendre Ann dans ses griffes mais Kong l'intercepte et lui brise les ailes. Profitant du combat entre le singe géant et l'oiseau géant, Driscoll tente de fuir avec Ann en glissant le long de la liane accrochée à la falaise. Kong les a vus mais, en tirant la liane pour les faire remonter, il provoque leur chute dans un lac en contrebas. Anne et Driscoll regagnent la rive et s'enfuient.

21. [70' 03] Fondu au noir. L'équipage attend au pied de la forteresse du village quand Ann et Driscoll arrivent. On referme la porte géante derrière eux mais Denham ne veut pas partir sans Kong, persuadé qu'il est à la poursuite de la femme. Kong arrive, défonce la porte et, devenu violent, détruit les habitations du village, massacre les indigènes qui tentent de l'intercepter. Il arrive à la plage, où sont les embarcations, quand une bombe à gaz l'asphyxie et l'endort. Denham est ravi car Kong fera furie à Broadway.

22. [76' 45] Fondu enchaîné. À New York, la foule se presse pour assister au spectacle de King Kong, la huitième merveille du monde. Dans les coulisses, devant les journalistes, Denham présente Ann et Driscoll et rappelle combien, sans la Belle, la Bête n'aurait jamais pu être capturée.

23. [79' 28] Sur l'avant-scène, Denham annonce le spectacle. Le rideau se lève sur Kong, installé debout face au public sur un promontoire, ceinturé et attaché, les bras en croix. Le producteur fait venir sur scène Ann et Driscoll aux pieds de Kong et annonce aux spectateurs que le héros qui a sauvé la Belle des griffes de la Bête va bientôt l'épouser. Les photographes entrent sur scène, invités à immortaliser ce tableau. Le crépitement des flashes ainsi que la vue du couple enlacé provoquent la furie de Kong, qui défait ses chaînes devant une foule paniquée qui prend la fuite.

24. [82' 50]. Kong fracasse le mur du théâtre et, dans la rue, déchiquette de rage un passant. Attiré par un hurlement de femme qui voit le monstre de sa fenêtre, il escalade la façade de l'immeuble, tandis que la police et les pompiers donnent la chasse. Visage collé contre une vitre, Kong est fasciné par un corps de femme endormi, qu'il arrache de son lit et jette dans le vide lorsqu'il réalise qu'il ne s'agit pas d'Ann. Il continue d'escalader la façade et découvre Ann dans sa chambre, avec Driscoll. Il écarte l'homme, s'empare de la femme dans son lit et prend la fuite en grimpant jusqu'au sommet du building.

25. [86' 56] Dans la rue, la nuit, Kong, emportant Ann, brise les rails du métro aérien et provoque un déraillement. Il s'acharne sur le wagon, qu'il démolit avec ses poings, avant de prendre la fuite devant la foule paniquée.

26. [88' 37] La radio annonce que Kong se dirige vers l'ouest et grimpe au sommet de l'Empire State Building. Driscoll décide d'envoyer des avions pour stopper sa fuite. À la pointe de la tour, Kong dépose Ann sur le rebord tandis que la ronde des avions le mitraille. Il attrape un avion et provoque sa chute. Criblé de balles, comme s'il sentait sa fin proche, Kong prend Ann dans sa main. Il la regarde, lui dit adieu puis la redépose et caresse son corps, avant de tomber dans le vide. En haut de la tour, Driscoll vient secourir Ann tandis qu'en bas la foule s'entasse au pied de la bête gisante. Un policier informe Denham que les avions l'ont eu mais il corrige son propos : « C'est la Belle qui a eu la Bête. »

[95' 13] Fondu au noir et carton de fin, avec musique, puis musique seule sur fond noir. Fin à 95' 31.



Séquence 22



Séquence 24



Séquence 24



Séquence 26



Séquence 26



Séquence 26

Analyse de séquence

Séquence 12, frontière interdite

PGE : Plan de grand ensemble ; PE : Plan d'ensemble ; PM : Plan moyen ; PR : Plan rapproché ; PRT : Plan rapproché taille ; PRP : Plan rapproché poitrine. GP : Gros plan ; CP : Contre-plongée.

1. PGE. La nuit, devant la porte géante, la cérémonie d'offrande d'une fiancée à Kong débute avec Ann, kidnappée par les indigènes. Musique.
2. Raccord dans l'axe, PE, Ann est tenue par deux hommes tandis que des indigènes vêtus de peaux de singes dansent autour d'elle.
3. Raccord dans l'axe, PM. Suite action.
4. Raccord dans l'axe, PR, suite. Ann, agénouillée, tente de résister contre les deux hommes qui lui tiennent les bras.
5. Plongée, PM. Des hommes en tenue de fête jouent du tambour, d'autres, autour d'eux, dansent.
6. CP en PE, sur des villageois munis de torches qui grimpent au sommet de la muraille.
7. Raccord dans l'axe, PM, suite action.
8. Reprise cadre plan 1 sur la cérémonie se poursuivant.
9. CP en PM sur le sorcier et maître de cé-

rémonie, devant un gong géant, faisant un signe en arc de cercle avec sa lance.

10. PM. Au pied de la porte géante, hommes et femmes, munis de torches, dansent, tandis qu'on retire la poutre qui bloque la porte.

11. Reprise 4 sur Ann se démenant, en vain. Son corps est obscurci par les ombres des danseurs.

12. Reprise 9, en plus serré. Le sorcier, en pointant sa lance vers le bas, donne l'ordre d'ouvrir la porte géante.

13. Raccord dans le mouvement et PGE (reprise plan 1) sur la porte qui s'ouvre lentement. Un travelling avant, en surplomb, accompagne la marche forcée d'Ann vers l'autel, de l'autre côté de la forteresse.

14. Contrechamp et plongée en PM large sur Ann de face, conduite vers l'autel.

15. Raccord dans l'axe en continuité du plan 13, en PE sur Ann montant les marches et franchissant le seuil de la porte.

16. Suite 14 avec PM serré sur Ann, de face en légère plongée, conduite vers l'autel, qu'elle regarde hors cadre, effrayée.

17. Suite action 15, PE en travelling d'accompagnement avant, sur Ann, de dos, conduite vers l'autel, entourée de deux poteaux totémiques surmontés de têtes

de mort. Au sommet du promontoire, deux hommes l'attachent.

18. Contrechamp en PM large, en légère CP, sur Ann, de face, attachée.

19. Raccord dans l'axe, en PRT. Suite action.

20. Reprise 18. Un homme serre ses liens.

21. Reprise 19, sur Ann effrayée qui regarde hors cadre l'homme agir.

22. PRP sur l'homme de dos, qui tend la corde et bloque le système.

23. Reprise 20, les trois hommes qui l'ont attachée se retirent. Anne reste seule.

24. Reprise 17, sur l'autel vu de la porte ouverte, en PE et en légère CP. Suite action : les hommes descendent les marches et repassent de l'autre côté, dans le village.

25. Raccord dans l'axe, avec effet de recul en PGE et en légère CP, sur les villageois qui referment la porte géante et font coulisser la poutre pour bloquer son ouverture de l'extérieur.

26. Raccord dans l'axe, en PM large. Suite action sur les hommes qui remettent la poutre.

27. PM large en légère CP sur la porte géante, barrée de l'intérieur, avec les villageois à ses pieds.

28. PM en légère CP sur les villageois qui grimpent sur les échafaudages, au sommet de la muraille.

29. Suite action, CP en PM large sur les villageois parvenus au sommet de la muraille.
30. PGE avec en bas, au premier plan, Ann attachée sur l'autel et, au fond, tout en haut de la muraille, les villageois munis de torches, de lances et de boucliers, venus assister à la cérémonie de l'ofrande.
31. PRT sur Ann, de face, attachée, regardant vers le bas, se retournant.
32. Reprise 30. Le maître de cérémonie vient se placer devant le gong, qui surplombe la porte géante.
33. Raccord dans l'axe, en PM large en légère CP sur le sorcier. Il tend sa lance et ordonne le silence.
34. Reprise 32. Les villageois s'arrêtent pour écouter leur chef. Silence, fin de la musique.
35. PM de face en légère CP sur le sorcier devant le gong. Il prend la parole et prononce à plusieurs reprises le nom de Kong.
36. Reprise 34, suite action.
37. Reprise 33. Une fois l'invocation du sorcier achevée, deux hommes frappent le gong.
38. Reprise 36, suite action. Tous ensemble, les villageois invoquent Kong.
39. Reprise 31, sur Ann de face, gémissante.
40. Reprise 33. Le sorcier pointe sa lance à deux reprises vers le bas. Deux hommes frappent le gong. Reprise musique, hurlements de Kong en *off*.
41. PRT sur les indigènes alignés au sommet de la muraille, effrayés. Suite hurlements en *off*.
42. Reprise plan 35 sur le sorcier qui guette en contrebas la venue de Kong et l'aperçoit, hors champ. Musique, roulements de tambours.
43. PE sur Ann attachée, vue de dos en amorce, sur fond de forêt. Elle hurle à la vue de Kong qui écrase les branchages. Le singe géant s'arrête devant l'autel et regarde la jeune femme.
44. Reprise plan 19 sur Ann de face, en PRT, horrifiée à la vue de Kong, hors cadre.
45. Contrechamp et travelling avant sur la tête géante de Kong, la mâchoire ouverte, qui regarde Ann. Fin du mouvement en insert sur ses yeux.
46. Reprise 44 sur Ann hurlant.
47. Reprise 43. Kong écarte un arbre pour s'approcher d'Ann. Il frappe sa poitrine.
48. GP sur le visage de Kong qui regarde Ann.
49. Reprise 44. Anne tente de défaire ses liens, en vain.
50. Reprise 47. Kong se penche vers Ann et, de sa patte gauche, défait délicatement le lien. Attachée d'une seule main, voulant se libérer, Anne tombe en contrebas. Il se baisse pour la prendre et l'emporte.
51. Reprise plan 38, PGE avec en amorce de dos, Kong parmi les arbres brisés (son corps masque l'autel) qui regarde au sommet de la muraille les villageois, qui le saluent, comme s'il voulait les remercier de leur don.
52. Intérieur du village, plongée en PM large sur Driscoll qui fait irruption, suivi des hommes de l'équipage, munis d'armes à feu, venus récupérer Ann.
53. Raccord dans le mouvement en contrechamp et PGE sur les hommes de l'équipage marchant vers la porte géante au fond.
54. Suite 51. Kong regarde Ann gigotant dans sa patte puis les villageois, avant de faire demi-tour et de repartir dans la jungle.
55. PE sur Driscoll arrivant de dos au pied de la porte. Il regarde de l'autre côté par une ouverture.
56. Contrechamp en PRP sur Driscoll vu dans l'encadrement, qui recule d'effroi.
57. PGE sur Kong s'enfonçant dans la forêt avec Ann qui hurle. Kong se retourne vers la muraille, en grognant.
58. PRT sur Driscoll de dos, au pied de la porte, qui demande qu'on l'ouvre.
59. Raccord dans le mouvement en PM sur les hommes qui arrivent (« Tirez la poutre ! »).
60. Reprise 58. Driscoll : « Il a emmené Ann ! »
61. PM large sur l'équipage, avec les hommes qui tirent la poutre.
62. Raccord dans l'axe avec effet de recul. PGE en légère CP sur les hommes qui tirent la poutre et les indigènes au sommet de la muraille.
63. Reprise 59. Driscoll, ouvre la porte, suivi de volontaires pour l'accompagner avec Denham à la recherche d'Ann, tout en priant le capitaine du navire de rester avec une partie de son équipage.
64. Reprise 55, PE sur les hommes qui s'engouffrent par la porte entrouverte.
65. Reprise 42 sur le sorcier de face qui voit en contrebas, hors cadre, les hommes pénétrer dans le territoire de Kong.
66. Plongée subjective en PE, vue par le sorcier, sur les hommes qui entrent dans la jungle.



1



4



5



9



10



13



14



15



19



24



25



25



30



33



37



42



43



44



45



46



47



50



50



50



52



54



57



61



63



66

67. Reprise 65 sur le sorcier qui prend la parole, comme si les hommes blancs profanaient un interdit. Il ordonne aux villageois de se replier et de redescendre, tout en regardant, effaré, en contrebas.

68. Reprise 66, en plongée sur l'équipage qui court dans la forêt. Fin de la séquence en surimpression une fois les personnages sortis du cadre. [durée : 7' 15]

Commentaire

Composée de 68 plans en l'espace de sept minutes, cette séquence, cruciale dans la scénographie des frontières et son basculement irréversible (l'île est séparée en deux blocs par la forteresse et les espaces disjoints s'accordent et se régulent à la faveur de cérémonies, de rites d'offrande et de sacrifice), constitue en soi un modèle de découpage classique. Des variations d'échelles de plans, du plus large au plus serré, repris à intervalles réguliers, composent des ensembles distincts, au même titre qu'une orchestration musicale, où des notes différentes, en se répétant, donnent naissance à une mélodie. Il s'agit, en termes de découpage narratif et de montage, d'une « langue » devenue préhistorique que les monteurs du cinéma américain d'aujourd'hui ne veulent plus ou ne savent plus manier. Le dosage permanent des échelles de plans sculpte des unités, des ensembles et, dans ce jeu de répétition et de petites différences, les plans orphelins, qui n'entrent pas dans une série appelée à se reproduire, font sens.

Globalement, la séquence est découpée en deux parties, chacune identifiée par un plan de grand ensemble : la porte géante vue du village, dans un premier temps,

puis la porte géante et l'autel vus de la jungle dans un second. À cet agencement spatial et temporel répond un autre, sur un mode vertical. Les Blancs, lorsqu'ils font irruption dans le village, voient les choses d'en bas (à travers l'encadrement de la porte, à ras de terre), tandis que les Noirs, les villageois, initiateurs de cette cérémonie sacrificielle cruelle pour vivre en bonne entente avec le monde sauvage (seules les femmes en font les frais), voient tout cela d'en haut et de haut. Pour une fois, la hiérarchie est inversée : les Blancs sont en bas de l'échelle et les Noirs au sommet car ils ont un savoir, une maîtrise sur la régulation des mondes (le sauvage et le sacré) que les Blancs ignorent. L'un des rares plans marqué comme subjectif et en forte plongée est celui montrant l'équipage pénétrant dans la jungle, vu par le sorcier (66 et 68), qui préfigure leur destin de fourmis humaines piétinées par le monde animal géant alors que la dimension subjective frappe cette intrusion d'une transgression dans le protocole, d'un tabou, d'un interdit. Profanation d'un espace sacré, aux conséquences fatales, avec en symétrie le retour de Kong à la poursuite d'Ann, qui détruit la porte, le village et ses habitants, avant d'échouer, au propre comme au figuré, sur la plage, à vouloir récupérer le bien qu'on lui a offert puis soustrait.

L'île, vue de loin, est une aberration, quant à l'imaginaire occidental de la forteresse. Le château fort du Moyen Âge, planté en pleine campagne, protège le seigneur et les habitants des assauts du monde extérieur. Ici, la forteresse enserrée la jungle, le monde sauvage animal, ré-

genté par Kong. Du coup, le minuscule village au pied de la forteresse devient l'emblème du monde civilisé, selon l'opposition nature/culture. La forteresse met en scène la coupure entre l'homme et l'animal, ritualisée par elle, tout en offrant un scénario primaire de l'évolution de l'espèce, du monde animal au monde humain, le seul animal capable de dialoguer avec les hommes étant un singe, contemporain de l'homme, et supérieur à une espèce animale archaïque (les bêtes préhistoriques, qu'il domine et extermine). Il s'agit d'un animal de transition, un médiateur et régulateur des deux mondes. On ne voit aucun animal dans le village indigène, à l'exception des danseurs vêtus de peaux de bêtes qui miment et invoquent le singe.

La scénographie de la frontière fait l'objet d'une mise en scène dans l'île et devient l'objet de la mise en scène de cette séquence. Ce qui la perturbe est une intrusion (l'entrée de Driscoll en 52) et un enchaînement d'intrusions, la plage étant, qu'il s'agisse de débarquer sur l'île ou de la quitter, l'espace le plus ouvert. L'intrusion dans un monde originaire (les Noirs, Kong, le roi de la jungle, les animaux préhistoriques) est l'affaire des Blancs, séparés de cet univers, déjà détachés de ce scénario, jugé par eux lointain et dépassé. La première intrusion, pour filmer la cérémonie d'offrande d'une fiancée à Kong (on y voit une jeune femme noire, transie de peur), a pour conséquence de la perturber. Les villageois y répondent par une autre intrusion (l'enlèvement de la femme blonde, sur le bateau), afin que la cérémonie se pour-

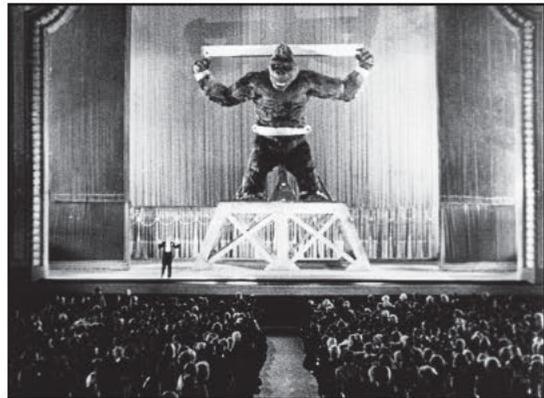
suive grâce à ceux qui l'ont interrompue (le prix à payer de leur intrusion filmée). Dans cette séquence, l'équipage ne revient pas au village avec une caméra, pour capturer des images, mais avec des armes, pour récupérer Ann. Ils n'avaient pas envie de sauver la femme noire promise à l'offrande, *juste de la filmer* (pas d'ingérence dans les affaires d'autrui), mais réagissent autrement avec une des leurs, la seule femme de leur communauté blanche. Tout cela donne à l'extrait et au film un avertissement clair, frappé à l'aune d'une haine du métissage, sur fond de « Touche pas à la femme blanche », adressé aussi bien à Kong qu'à la population du village qui soustrait Ann à sa communauté pour en faire une des leurs, à la façon dont les Indiens enlèvent des enfants blancs dans les films de John Ford (*Les Deux Cavaliers*, *La Prisonnière du désert*), en réponse à l'invasion de leur territoire.

Cette première apparition de Kong dans le film, d'abord nommé par le sorcier,

puis entendu (grognements) avant d'être vu, condense toutes ses caractéristiques. Il est sauvage et violent (branches écartées), enclin à la parade virile (se frapper le torse) et délicat avec les femmes (sa manière de défaire les liens d'Ann). En revanche, l'astuce qui voit Ann tomber en contrebas puis être ramassée par Kong a été imposée par les effets spéciaux, afin de passer en douceur, sans que cela se voie trop, de l'actrice réelle, sur l'autel, à la figure animée image par image, récupérée à terre. D'autre part, le film dote Kong d'une forme de politesse ou de reconnaissance amicale, puisqu'on le voit remercier les villageois d'un aussi beau cadeau, gage de paix entre les deux communautés, celui d'une femme blanche, ce qui le change de ses habitudes, en amateur de femmes qu'il est. Sorte de Dieu de l'île, vénéré et sacré, Kong fait figure de roi polygame, craint et respecté.

Sur le plan de la répétition et du déplacement, de la symétrie, il serait intéressant de rapprocher cette séquence de son

double, à New York, sur la scène de théâtre. Ce n'est plus Ann qui est attachée mais Kong offert au public, selon une stricte inversion : minuscule femme blanche à ses pieds, en liberté, et lui prisonnier sur une croix géante. On passe d'une architecture non occidentale (autel totémique) à un imaginaire de supplicé chrétien, sorti du Moyen Âge. Kong, dans notre séquence, est attiré par les coups de gong, qui l'informent que sa « livraison » est prête, tandis que les flashes des photographes le révoltent. Aux villageois, au sommet de la forteresse, témoins du don qui assure à la communauté humaine sa sérénité, succède le parterre des spectateurs de théâtre (uniquement des Blancs), qui en veut pour son argent. Quant au rôle de sorcier, maître de cérémonie de la séquence, qui surplombe la porte et règle son ouverture, il est tenu à New York par Denham, le « sorcier blanc », le cinéaste explorateur, à son tour dépassé par les événements qu'il croit pouvoir contrôler et infléchir.





UNE IMAGE-RICOCHET
Tarantula de Jack Arnold, 1955.



Le monstre à la fenêtre

Monstre exhibé, Kong devient ensuite voyeur de l'intimité des autres, collé à la vitre, le spectateur, face à son visage, le voyant voir et regardant ce qu'il voit. Voyeurisme lié au désir, à la sexualité. Ce topos du fantastique cinématographique se retrouve à l'identique dans Tarantula (1955) de Jack Arnold, autre histoire d'animal monstrueux par son gigantisme. Dans ce tableau commun entre une femme et un monstre à l'oralité dévorante (des yeux, une bouche), un scénario fantasmagorique fort, avec le monstre qui hante les nuits, surgissant dans le sommeil sur le mode du cauchemar, avec la crainte du rapt, de l'enlèvement, du saisissement horrifiant voire du ravissement. La vitre, qui permet de voir tout en pouvant se briser, fragile protection, est l'accessoire privilégié du cinéma de la peur, puisqu'il met en abîme le dispositif du cinéma et active le fantasme du monstre qui crève l'écran, déchire la toile pour foncer sur le spectateur. Être saisi par un film, émotionnellement, c'est vouloir aussi, inconsciemment, être enlevé par lui.

Promenades pédagogiques

Les effets spéciaux

Avec *L'Homme invisible* de James Whale, dont les effets spéciaux optiques ont été conçus par John Fulton (voir *Cahiers de notes sur...*), *King Kong* est une référence dans l'histoire du cinéma, grâce à la technique de l'animation image par image, mise au point par Willis O'Brien (voir « Autour du film »). Comment *King Kong* a-t-il été fait ?

Kong, un et multiple

Il y a un seul Kong à l'écran, car on croit à l'existence d'une créature unique, du début à la fin, même si plusieurs Kong ont été nécessaires dans la réalité du tournage.

Lorsque Kong paraît très grand, filmé de plain-pied dans le décor, il est en fait minuscule. Marcel Delgado a fabriqué ce modèle miniature de Kong, de quarante-cinq centimètres de haut et d'un poids de cinq kilos, en deux exemplaires, ainsi que les modèles à même échelle des animaux préhistoriques, tous conçus pour être animés image par image. En revanche, pour



les plans rapprochés du singe, on a construit un buste grandeur nature de Kong (tête et épaules), en fonction de son gigantisme supposé, ainsi qu'une tête, pour les gros plans. Pour certains plans précis, où seule une partie du corps est montrée, on a fabriqué une main géante (dans laquelle notamment il tient l'actrice), un pied grandeur réelle, ainsi que les serres géantes de l'oiseau dont le corps est hors cadre, ceci juste pour le plan où il enlève Ann. Le buste et la tête géante de Kong ont un mécanisme pour les articuler, avec six hommes à l'intérieur du buste pour l'animer. Des figurines miniatures des êtres humains, également animées image par image, ont été faites. En particulier celle d'Ann, pour les plans où Kong, de plain-pied, la prend dans ses mains, et celle de l'homme qui grimpe à l'arbre pour échapper au dinosaure qui s'approche dans le plan d'ensemble, avec l'animal à gauche et l'homme à droite. Même chose pour les êtres humains dans les mâchoires du monstre.

Effets sonores

Les débuts du cinéma parlant ont été un véritable chantier d'expérimentation sonore. Énorme défi ici : trouver des sons pour des monstres qui n'existent plus, aux grognements hors du commun qui doivent demeurer vraisemblables, car en accord avec le physique des créatures, puisqu'un son doit se conformer plus ou moins à l'image corporelle. Entre l'inattendu sonore et le sentiment que tel corps peut produire tel son, déjà « cadré » par son image, la tâche n'est pas aisée.

Le grognement de Kong est celui d'un lion, diminué d'une octave et repassé à l'envers, en le ralentissant. Le bruit, lorsqu'il se frappe le torse, a été obtenu en plaçant un micro sensible contre le dos d'un homme et en frappant sa poitrine avec une baguette matelassée. Le mugissement du tricératops provient

d'un grognement humain dans une gourde à double compartiment. Le sifflement du tyrannosaure a été réalisé en mélangeant le cri d'un puma et un dégagement d'air comprimé.

Décors

Au premier plan, entre le décor miniature de la jungle, à l'échelle des créatures à taille réduite (Kong et ses quarante-cinq centimètres !), sorte de plateau de poche, à l'échelle d'une aire de jeu dans une chambre d'enfant (train électrique, ville miniature, maison de poupées, etc.), on dispose des peintures sur verre, peintes partiellement, pour figurer un élément de décor en amorce ou en fond.

L'image composite

Lorsque Driscoll, pour échapper à Kong, se réfugie dans une cavité de la falaise, où un lézard géant grimpe vers lui, on s'aperçoit que, sur ce décor miniature, avec figurines animées image par image, il s'agit bien de l'acteur, plus minuscule encore. Même chose pour la scène de l'attaque du serpent dans la grotte et du combat avec Kong, où des acteurs (elle en haut à gauche, lui en bas à droite) sont incrustés dans le tableau d'ensemble et non des marionnettes humaines. Sur le décor miniature avec figurines animales était disposé un écran de verre où étaient projetées image par image les prises tournées avec les acteurs, séparément, hors du décor, afin qu'elles raccordent aux mouvements des animaux. Raison pour laquelle le moment sur le bateau où Ann répète une scène décrit en fait les conditions de tournage des acteurs du film, jouant seuls la plupart du temps.

Le plan projeté sur l'écran ne respecte plus l'unité de la prise de vue, sur un plan temporel et spatial. Il ressemble plutôt à un puzzle, à un assemblage d'éléments hétéroclites, de nature et de provenance différentes. Le travail du plan, sa *fiction intérieure*, consiste à faire croire que tous ces éléments disparates jouent ensemble, vivent ensemble, en proposant un semblant d'unité, qui doit faire illusion.

Sinon, phénomène fréquent sur les films à effet spéciaux, ce sont des choses anodines qui réclament le plus de travail et d'attention? Ici, les oiseaux qui volent sur le plan où on découvre l'île, la cascade d'eau sur le plan de paysage montrant

la montagne où demeure Kong, la brume qui s'échappe de la cavité géante où Kong neutralise le serpent géant, etc.

L'acteur et sa marionnette

Lorsque Ann est attachée à l'autel, offerte à Kong, il s'agit de l'actrice (voir « Analyse de séquence »). Quand elle défait ses liens et tombe, masquée par le socle de l'autel, on voit Kong se baisser et la prendre dans ses mains. Il s'agit alors d'une marionnette animée de la jeune femme image par image. Le plan est suffisamment court pour que le spectateur ne s'en aperçoive pas tout de suite. Le socle de l'autel qui masque le corps d'Ann venant de tomber est une astuce permettant de passer à la marionnette quand le singe la récupère, tandis que le raccord dans le mouvement, opération de camouflage majeure dans le cinéma à effets spéciaux, dissimule le plus souvent la rupture entre l'actrice et sa marionnette. L'œil aime le mouvement et la continuation d'une action, d'un plan à l'autre, sert de couverture afin de masquer des ruptures entre l'actrice et sa marionnette qui seraient sans cela trop visibles. Quand il s'agit de passer d'un régime à l'autre, le film a recours à des caches naturelles, comme l'autel, ou la paume géante de Kong déposant Ann au sommet de l'arbre, afin de masquer la transition.

Il arrive aussi que le corps de Kong soit composite. Dans la scène où le singe géant déshabille Ann, l'actrice est tenue par un bras géant. Au premier plan, de profil, le corps de l'animal est une figure miniature rajoutée. On notera l'astuce du vêtement tiré, puis masqué, avec la patte hors cadre qui revient dans le champ avec un vêtement autre. La fiction de la rencontre entre deux univers qui ne peuvent pas physiquement se toucher (l'actrice et la figurine de Kong) est le grand problème du film, puisqu'il faut le rendre crédible. Lorsque Driscoll se réfugie dans une cavité de la falaise et que Kong tente de l'attraper, on rajoute le plan où l'acteur pique la patte géante du singe en amorce pour que le contact soit visible et sensible (la réaction de l'animal), car il est impossible à montrer dans le plan d'ensemble.

L'agonie comme preuve de vie

Selon le principe de l'animation image par image (voir « Autour du film »), à aucun moment du film Kong ne produit

un mouvement en continuité, dans l'espace et dans le temps. Seule les photographies de poses diverses, prises à intervalles réguliers et mises bout à bout, donnent cette impression. Pour renforcer le potentiel de vie des créatures, on insiste beaucoup sur leur lente agonie. Par exemple, lorsque l'équipage a neutralisé le dinosaure, ils tirent sur la tête qui bouge encore et on voit ensuite la queue de l'animal s'agiter. Plus l'animal lutte contre la mort, plus on croit en une force de vie en lui. Dans le même registre, lorsque Kong fait bouger la mâchoire déchirée du tricératops pour constater sa mort, cela renforce l'impression, très forte, que la vie s'est définitivement envolée de son corps.

La vraie nature de Kong

Comment un enfant peut-il percevoir Kong ? Comment peut-il esquisser son portrait psychologique, son caractère, au vu de son comportement, tout au long du film ? Kong est compliqué à réaliser et complexe à analyser. Que pense un enfant de lui ?

Par son gigantisme, il peut faire peur. Par ses colères, sa rage et sa cruauté aussi, quand il secoue le tronc d'arbre et fait tomber l'équipage dans le précipice, quand il détruit le village et surtout prend des êtres humains dans sa mâchoire, ou jette une femme dans le vide. En même temps, Kong a un côté protecteur, presque paternel, *mais uniquement du point de vue de Ann*. Kong défend Ann contre les menaces extérieures (les monstres préhistoriques, les personnages qui s'interposent entre elle et lui) et la veut juste pour lui, unique objet de son amour, ne lui laissant aucune autre possibilité de vie. Ce qui accentue le côté enfantin de Kong, très possessif. Quand on lui donne quelque chose



(une femme, de la taille d'une poupée), il n'aime pas qu'on lui reprenne, comme un enfant ses jouets. À la fin, attaqué par les avions, Kong devient la victime d'un monde où il n'a pas sa place ou ne la trouve pas.

Roger Dadoun, dans son court essai sur le film (voir bibliographie), insiste sur le monstre comme « surface d'inscription », espace de projection au sens psychanalytique. Kong est tantôt cruel et doux, méchant et gentil. Soit ce qu'est un enfant, capable aussi de grandes colères, non contrôlées, et de

moments de tendresse. Deux pôles extrêmes du comportement, de l'enfant ou de l'adulte (la main qui caresse, la main qui frappe). *King Kong*, à ce titre, pourrait figurer dans *Psychanalyse des contes de fées* de Bruno Bettelheim et être analysé de la même manière.

Chutes

La chute de Kong de l'Empire State Building lui est fatale. Il en meurt. En revanche la chute du sommet de la montagne d'Ann et de Driscoll, qui tombent dans l'eau, les sauve. Situation similaire, avec un oiseau préhistorique d'un côté et des avions de l'autre, mais conclusion différente. La première chute du film se voit à peine. Après avoir été surprise en train de voler une pomme, Ann manque de s'évanouir et c'est Denham qui la retient et l'empêche de tomber. Ce geste, appuyé par le jeu symbolique (la pomme, Ève), renforce le côté démiurgique de Denham, à l'égal de Dieu, qui remet sur pied Ann en lui offrant une seconde chance et un petit tour au paradis (la jungle de l'île).

Après Denham, détail intéressant, c'est Kong qui prend sa relève. Lorsqu'Ann défait ses liens et tombe à terre, Kong la ramasse. De même, lors de la bagarre avec le tricératops, Ann fait une chute avec l'arbre et est de nouveau recueillie par Kong. Lorsque Kong dépose quelque part Ann, curieuse manie, il la dépose en hauteur, aussi bien au sommet d'un arbre, qu'en haut de l'Empire State Building. À la fin, Ann est en haut mais ne tombe plus. Vertige de l'amour (imparable symbole phallique du gratte-ciel) en écho à l'autre vertige initial, pour avoir eu faim d'une pomme et manqué de défaillir. New York est surnommée familièrement *The Big Apple*, « La grande pomme ». Serait-ce à cause de *King Kong* ?

Cris

Le corps humain, avant d'accéder au langage articulé, s'exprime par des bruits. Un bébé rit, crie, hurle, pleure, pour dire quelque chose ou bien attirer l'attention. Le cri est un son qui se situe en deçà du langage et au-delà quand, dans une situation extrême d'effroi et de terreur, il devient la seule chose à dire.



La matière sonore de *King Kong*, d'une grande richesse, alterne continuité dialoguée et bruits de toutes sortes. Musicalement parlant, Kong et Ann offrent le plus beau duo. Aux grognements et hurlements de l'animal répondent les cris de la femme. Si le cinéma de la peur, volontiers sexiste, montre souvent des femmes qui hurlent, reste que les cris prolongés d'Ann dépassent la commune mesure, par leur quantité et leur durée. Ils sont la seule forme de dialogue avec le monstre, entre régression infantile (un corps de femme miniature face à un corps mâle adulte) et écholalie retrouvée. Curieuse situation où une femme a peur en permanence d'un monstre qui en fait ne lui veut aucun mal. À cette différence près, de taille, que Kong n'est pas nécessairement son idéal amoureux, sauf à voir dans Kong la face Hyde d'un Driscoll en docteur Jekyll. Ce qui a pour effet de redistribuer le triangle amoureux, avec la ligne de l'amour dialogué, parlé, entre Ann et Driscoll, et l'amour se passant de paroles entre Ann et Kong, fait de hurlements, de borborygmes, de cris de peur et de plaisir, selon un certain imaginaire de l'amour physique et bestial, sans paroles, mais plus que suggestif.

¹ Les informations concernant les effets spéciaux proviennent du dossier paru dans *L'Écran fantastique* (voir bibliographie).

² Par exemple, pour *Titanic* de James Cameron, tourné dans une eau à la température d'une piscine, il a fallu rajouter un peu de buée numérique sortant de la bouche des figurants, pour faire croire à la froide température de l'eau et de l'air.

Petite bibliographie

Sur le film

« Spécial King Kong », *Midi Minuit Fantastique*, n° 3, octobre-novembre, 1962.

Don Shay, « Willis O'Brien, créateur de l'impossible », *L'Écran fantastique*, n° 6, 1978.

« Dossier : Les Monstres, Les trucages de King Kong », *Cinématographe*, n° 18, avril-mai 1976.

Roger Dadoun, *King Kong, Du monstre comme dé-monstration*, « Carré Ciné », Séguier, 1999. Reprise, augmentée d'une préface (« Kong et le Kosovo »), d'un article paru dans *Littérature*, n° 8, décembre 1972.

Divers

Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, Cahiers du cinéma / SCEREN-CNDP, 2004.

Gilles Penso, *Stop Motion, L'animation image par image dans le cinéma fantastique*, Dreamland, 2001.

« Du trucage aux effets spéciaux », *CinémAction*, sous la dir. de Réjane Hamus-Vallée, Corlet-Télérama, n° 102, 2001.

Si les lions pouvaient parler, Essai sur la condition animale, sous la dir. de Boris Cyrulnik, « Quarto », Gallimard, 1998.

Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, Klincksieck, 2004.

DVD

Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, *King Kong*, Montparnasse.



- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Les Aventures de Pinocchio* de Luigi Comencini, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, écrit par Jacques Aumont.
- *Le Bonhomme de neige*, de Dianne Jackson, écrit par Marie Diagne.
- *Bonjour*, de Yasujiro Ozu, écrit par Bernard Benoliel.
- *Boudu sauvé des eaux*, de Jean Renoir, écrit par Rose-Marie Godier.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Chantons sous la pluie* de Stanley Donen et Gene Kelly, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Contes chinois* de Te Wei, Hu Jinqing, Zhou Keqin, Ah Da, écrit par Christian Richard, assisté d'Anne-Laure Morel.
- *Les Contes de la mère poule*, de Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon.
- *Nouveau programme de courts métrages* (deux programmes) écrit par Yann Goupil et Stéphane Kahn.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin et Catherine Schapira.
- *L'Étrange Noël de M. Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont.
- *Garri Bardine, six films courts*, (deux programmes) écrit par Pascal Vimenet.
- *Gauche le violoncelliste* de Isao Takahata écrit par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topor.
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Fabrice Revault d'Allonnes.
- *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Jacquot de Nantes* de Agnès Varda, écrit par Michel Marie.
- *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey, écrit par Antoine Thirion.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *La Jeune Fille au carton à chapeau* de Boris Barnet, écrit par Stéphane Goudet.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Kirikou et la sorcière* de Michel Ocelot, écrit par Luce Vigo et Catherine Schapira.
- *Lumière*, écrit par Vincent Pinel.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Mécano de la « General »* de Buster Keaton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Le Monde vivant* d'Eugène Green, écrit par J.-C. Fitoussi.
- *Mon voisin Totoro* de Hayao Miyazaki,

écrit par Hervé Joubert-Laurencin.

- *Nanouk, l'Esquimau* de Robert Flaherty, écrit par Pierre Gabaston.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Où est la maison de mon ami* d'Abbas Kiarostami, écrit par Alain Bergala.
- *Paï* de Niki Caro, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *La Petite Vendeuse de Soleil* de Djibril Diop Mambety, écrit par Marie Diagne.
- *Petites z'escapades*, écrit par Marie Diagne.
- *La Planète sauvage* de René Laloux, écrit par Xavier Kawa-Topor.
- *Ponette* de Jacques Doillon, écrit par Alain Bergala.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princes et Princesses* de Michel Ocelot, écrit par Xavier Kawa-Topor.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *La Prisonnière du désert* de John Ford, écrit par Pierre Gabaston.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par J.-P. Pagliano.
- *Sidewalk stories* de Charles Lane, écrit par Rose-Marie Godier.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par J.-P. Berthomé.
- *U* de Grégoire Solorateff et Serge Elissalde, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *La Vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrant rédaction collective (A. Bergala, D. Gheerbrant, D. Oppenheim, M.-C. Pouchelle, C. Schapira).
- *Le Voleur de Bagdad* de Berger, Powell, Whelan, écrit par Émile Breton.
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio De Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.
- *Le Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Zéro de conduite* de Jean Vigo, écrit par Pierre Gabaston.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Thomas Jungblut.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Jean-Charles Fitoussi

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... King Kong* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction générale de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

© *Les enfants de cinéma*, septembre 2008

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*
36, rue Godefroy Cavaignac - 75011 Paris.