



WILLIS O'BRIEN

JURASSIQUES

↑
O'Brien sur le tournage
du *Monde perdu* (1925).

L'essor de l'industrie hollywoodienne dans les années 1920 repose sur une codification plus forte des genres fictionnels. C'est le début de l'âge d'or des effets spéciaux analogiques, emmené par un véritable pionnier visionnaire : Willis O'Brien.

PAR DICK TOMASOVIC


IL EST IMPOSSIBLE d'évoquer la technique du stop motion sans penser immédiatement à l'un de ses légendaires artisans, tant sa place dans l'histoire de l'animation, comme dans celle du cinéma, est fondamentale. Le réalisateur Merian C. Cooper disait de Willis O'Brien qu'il n'était rien d'autre qu'un « foutu génie », le meilleur de tous les maîtres des effets spéciaux, dont la capacité à donner une illusion de vie réaliste à n'importe quelle créature imaginaire n'avait aucune égale.

BIGGER THAN LIFE

Pionnier du trucage, Obie, comme l'appelaient ses amis et ses collaborateurs, s'était rapidement spécialisé dans l'animation image par image de figurines et de maquettes. Né en 1886, fuyant dès qu'il le put son foyer et une enfance difficile pour exercer mille petits métiers (de trappeur à boxeur, en passant par chercheur de fossiles aux côtés de paléontologues alors que ce domaine scientifique était en pleine effervescence), le jeune Willis se découvre des talents de dessinateur (des illustrations sportives pour le *San Francisco Daily News*, entre autres) puis de sculpteur (principalement de marbre). Il travaille notamment des petites figurines d'argile qui lui donnent l'idée de les mettre en scène pour la caméra. Il effectue des essais avec des boxeurs en pâte à modeler, puis trouve un peu d'argent pour transformer ses ébauches en un court-métrage humoristique mettant en scène, déjà, des animaux préhistoriques. *THE DINOSAUR AND THE MISSING LINK* marque ainsi, en 1915, les débuts officiels d'O'Brien au cinéma. Son talent d'animateur est immédiatement repéré et il fournit quantité de scènes du même acabit pour le catalogue Edison, constituant patiemment des petits dinosaures animés en stop motion. Les choses deviennent plus sérieuses lorsque le producteur et réalisateur Herbert M. Dawley l'engage sur un projet de court-métrage ambitieux, clairement inspiré par le roman d'Arthur Conan Doyle *Le Monde perdu*,

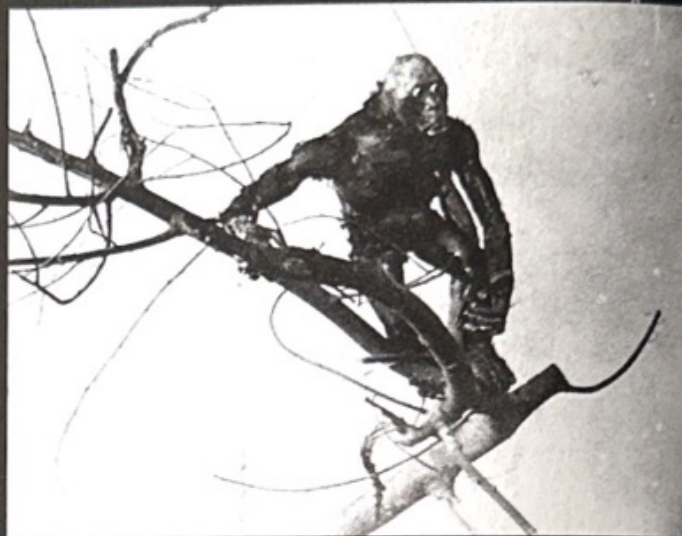
publié quelques années plus tôt, en 1912, et surfant sur la mode des dinosaures. Le récit imagine que ces créatures disparues depuis si longtemps vivent encore dans une région oubliée des hommes. *THE GHOST OF SLUMBER MOUNTAIN* sort sur les écrans en 1918 et son succès participe pleinement à la dinomania du moment.

C'est ainsi tout naturellement que Willis O'Brien se retrouve à travailler sur une production importante, un long-métrage adaptant cette fois officiellement *Le Monde perdu* de Conan Doyle, réalisé par Harry O. Hoyt pour la First National. Immense succès à sa sortie, en 1925, avec les vedettes de l'époque Wallace Beery et Bessie Love, le film crée d'abord la sensation pour les scènes consacrées aux dinosaures, qui gardent encore aujourd'hui leur charme spectaculaire. La scène de combat, au bord de la falaise, entre le brontosaurus et le tyrannosaurus, alternant plans généraux des corps des mastodontes et gros plans de leurs gueules voraces, est proprement homérique, tandis que les scènes d'éruption du volcan, obligeant les gigantesques créatures à fuir les flammes qui ravagent leur forêt, marqueront des générations de spectateurs. Enfin, les séquences finales consacrées au brontosaurus semant la pagaille dans la ville de Londres s'ancreront solidement dans l'imaginaire collectif et constitueront des références absolues pour nombre de films (d'Amérique et d'ailleurs) mettant en scène des créatures destructrices dans des environnements urbains. Pour parvenir à ce stupéfiant degré de réalisme, Willis O'Brien, avec l'aide de l'artiste mexicain Marcel Delgado, créa des marionnettes en latex, hautes ou longues de plusieurs dizaines de centimètres, à partir d'une structure en aluminium articulée, dont certaines étaient dotées d'une sorte de vessie pouvant se gonfler d'air afin de rendre à l'écran un rythme respiratoire. De savants jeux de cache, de transparence et de *matte painting* finissaient d'inscrire les dinosaures dans les décors et les actions du film. Le tout semblait, dans tous les sens du terme, plus grand que nature.

LE RÈGNE DE KONG

La carrière de Willis O'Brien s'étendra jusque dans les années 1960 et connaîtra de nombreux coups d'éclat, dont, pour mémoire, l'incroyable éruption volcanique des *DERNIERS JOURS DE POMPÉI* d'Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper en 1935, l'animation du gorille sauvage de *MONSIEUR JOE* de Schoedsack en 1949 (assisté par un jeune technicien, un certain Ray Harryhausen, qui sera son digne héritier, cf. p. 44-45), ou encore les terrorisantes attaques des scorpions géants du *SCORPIONNOIR* d'Edward Ludwig en 1957. Il s'agira cependant d'un parcours en dents de scie, O'Brien ne s'avérant pas toujours capable d'adapter ses techniques aux exigences hollywoodiennes de rentabilité et de surenchère visuelle. Si le travail de l'animateur est passé à la postérité, c'est avant tout pour la sidérante composition des images du chef-d'œuvre fantastique des années 1930, *KING KONG*¹⁹³³ de Cooper et Schoedsack. Il est alors à l'apogée de son artisanat. Au contraire d'autres figures monstrueuses de l'époque (*Dracula*, *Frankenstein*, *la Momie*, etc.), King Kong n'est pas incarné par un comédien. Son appartenance au registre animé contribua largement à son pouvoir d'effroi sur les spectateurs. La poupée miniature du gigantesque singe, ainsi que toutes celles des autres créatures monstrueuses du film, est donc animée avec passion par Willis O'Brien, dont le nom pourrait compléter le crédit des réalisateurs tant son travail dépasse la direction des effets spéciaux pour gagner le terrain de la mise en scène (la fameuse séquence finale sur l'Empire State Building aurait d'ailleurs été imaginée et dessinée par O'Brien avant même la fin de l'écriture du scénario). C'est encore l'animateur qui impose sa vision d'un homme-singe, un gorille humanoïde qui se tient et se déplace sur deux pattes plutôt que sur quatre. Cette option sera déterminante pour le développement du film, imposant d'une part une stature menaçante mais aussi spéculaire du personnage face aux explorateurs qui le traquent (le film est à bien des égards construit en miroir), et instillant d'autre part un imaginaire érotique aussi *fabulesque* qu'audacieux (la belle et la bête).

King Kong n'est pas la seule créature gigantesque et monstrueuse de Skull Island. D'autres monstres préhistoriques, tout aussi menaçants, partagent l'affiche, mais Kong est différent, notamment par un comportement plus humain (la méfiance, la curiosité, le doute, la douleur, la colère et la tendresse font partie de son registre émotif et expressif, là où les dinosaures se contentent de hurler). La finesse de l'animation d'O'Brien et de son équipe se mesure bien sûr non seulement au design du géant de Skull Island et à la fluidité de ses déplacements et mouvements, mais aussi à l'empathie que va ressentir le spectateur face au monstre, d'une bouleversante expressivité en dépit des limitations d'articulation du visage de la marionnette. L'attention à la justesse des mouvements, mais aussi à l'émotion que chaque geste peut porter, la fluide méticulosité de l'animation, sont alors sans commune mesure dans ce type de production. Le combat, emblématique et désormais inoubliable, entre King Kong et le tyrannosaure a nécessité à lui seul sept semaines de travail complètes.



*



*



*



LA DANSE DES DOIGTS

Une autre différence entre le roi des singes et les autres créatures de l'île sauvage paraît encore plus cruciale : les dinosaures ont des peaux d'écailles alors que Kong est recouvert de poils. La marionnette du gorille géant, d'une hauteur de 80 centimètres, est recouverte de fourrure de lapin. La texture du monstre n'est donc pas la même que celle des autres créatures. Cette distinction n'est pas sans conséquence visuellement. Lorsque O'Brien et son équipe déplacent très légèrement les membres du corps d'un stégosaure, leurs doigts ne laissent aucune empreinte sur la peau lisse de la créature préhistorique. En revanche, l'animation de Kong s'avère plus périlleuse. Les poils ne cessent d'être déplacés et les doigts des animateurs peuvent laisser des marques dans la peau du singe. Delgado avait pourtant alerté l'équipe sur ce défaut probable, qui ne serait visible qu'à la projection des rushes. Mais la production, les réalisateurs et les spectateurs n'y verront aucunement une imperfection. Au contraire, ce défaut de l'animation de la marionnette sera très apprécié, donnant à voir des moments particulièrement troublants : le pelage est en effet constamment mis en mouvement. Le poil s'affole; le corps du singe est comme pris d'innombrables frissons et tremblements. Le phénomène est particulièrement visible dans son cou et sur son dos, sur ses épaules et sur ses flancs. Cet événement visuel est encore plus flagrant lors des scènes de combats, comme celle, brutale, contre le tyranosaure à la peau lisse. Certains y liront une forme de colère hystérique, comme si la rage du combat lui faisait hérissier le poil; pour d'autres, Kong semblera affecté par ses différents affrontements, chaque micromouvement ouvrant comme une infinité de plaies en son pelage.

Ainsi la danse des doigts des animateurs rend encore plus vivante la créature simiesque surnommée la huitième merveille du monde. Et les suites du film, tout comme ses remakes, aussi réussis soient-ils, ne parviendront jamais à faire oublier l'émotion palpable qui traverse ce corps, trace d'un sublime artisanat qui, tout en affirmant la nature marionnettique du personnage, lui donne une intensité d'existence proprement extraordinaire. Tout bien considéré, O'Brien n'était pas qu'un génie des effets spéciaux, c'était un demiurge. ●



↔

- *The Dinosaur and the Missing Link* (1915);
- *Le Monde perdu* (1925);
- Willis O'Brien, assisté de Ray Harryhausen, au travail sur les figurines de *Monsieur Joe* (1949);
- *Le Scorpion noir* (1957);
- Le mythique gorille de *King Kong* (1933).