

L'innovation technologique et le travail d'équipe au service de la mise en scène dans le cinéma fantastique hollywoodien des années trente

Gilles Menegaldo



Le cinéma fantastique connaît son premier âge d'or au début des années trente avec les productions du studio Universal et le talent de réalisateurs comme Tod Browning, James Whale (*Frankenstein*, *The Bride of Frankenstein*, *The Old Dark House*, *The Invisible Man*), Karl Freund (*The Mummy*, *Mad Love*), Erle C. Kenton (*Island of Lost Souls*) mais aussi celles des studios RKO (*King Kong*, Ernest Schoedsack et Meriam C. Cooper), Warner Bros (*The Mystery of the Wax Museum*, Michael Curtiz), Paramount (*Dr Jekyll and Mr Hyde*, Rouben Mamoulian), et MGM (*Freaks*, Tod Browning). Ces films jouent sur l'exotisme presque systématique des décors, sur la monstration spectaculaire des figures, mais parfois aussi sur la suggestion d'une présence. Ils mettent en scène la métamorphose du corps, voire tentent de figurer l'invisible.

Ces « horror pictures » sont un véritable laboratoire pour des expérimentations visuelles et sonores et font la part belle aux effets spéciaux, aux trucages visibles, perceptibles ou imperceptibles. On se demandera ici comment l'invention technologique ou formelle sert une mise en scène de l'image et du son qui vise à créer des effets fantastiques ou d'inquiétante étrangeté et à susciter chez le spectateur des émotions complexes, associant, à des degrés divers, la fascination et la peur, l'horreur et la terreur, naissant de l'impensable et d'un irreprésentable pourtant représenté. L'analyse se déclinera en quatre temps : la création du décor et l'inscription du monstre ou de l'être d'altérité dans ce décor, les modes de figuration de la créature, la confrontation de la créature/monstre avec l'humain ordinaire, enfin la réflexivité de nombre de ces films. On verra, à partir d'exemples filmiques précis que les modalités de la création des monstres filmiques et les enjeux propres à l'esthétique de la monstration supposent un travail de collaboration au sein de la dynamique des studios.

Création du décor et inscription de la créature ou du monstre

Dans les films Universal, le choix consiste à rechercher l'artificialité. Comme le dit Jean-Pierre Berthomé, il s'agit de : « renoncer au détail pour lui préférer la lisibilité immédiate des ensembles, opposer les espaces violemment expressifs promis à l'épouvante et les intérieurs bourgeois menacés par la contagion¹ ». Ainsi dans *Dracula*, Tod Browning a recours à l'utilisation de décors surdimensionnés comme le château du comte, surtout son hall d'entrée et son gigantesque escalier que descend lentement Bela Lugosi pour traverser sans la déchirer une toile d'araignée gigantesque. L'effet fantastique est garanti. Compte tenu des budgets relativement serrés, les mêmes décors sont utilisés la nuit pour le tournage d'une version espagnole de *Dracula* dirigée par George Melford².

Le décor de *Frankenstein* (James Whale, 1931) conçu par Herman Rosse et Danny Hall repose sur la dualité entre archaïsme et modernité : la tour laboratoire, ses escaliers tortueux et ses voûtes médiévales. L'architecture de la tour doit beaucoup aux conventions gothiques (isolement, verticalité, organisation spatiale complexe à base d'escaliers, de passages souterrains...) mais aussi au cinéma expressionniste, en particulier dans la conception des éclairages qui valorisent le contraste ombre/lumière et mettent en relief les personnages souvent filmés en contre-plongée oblique dans les moments de tension dramatique. L'autre trait dominant se situe dans la modernité des objets et des appareils scientifiques. Whale ne recherche en aucun cas le réalisme, mais vise à créer un univers excessif, délirant et poétique en conjuguant l'archaïsme des formes du bâtiment, sa structure labyrinthique, et la sophistication des appareils générant l'électricité qui donne vie à la créature. Le laboratoire est inspiré, à la demande du scénariste Garrett Fort³, de celui de Rotwang (Rudolf Klein Rogge) le savant dévoyé de *Metropolis*. Kenneth Strickfaden, génial électricien dont les instruments seront utilisés dans de nombreux films ultérieurs et ses collaborateurs Frank Graves et Raymond Lindsay s'inspirent des instruments de Nikola Tesla et cherchent à créer un laboratoire non pas réaliste, mais futuriste où se pratiquent des expériences inédites et spectaculaires⁴. Strickfaden invente d'ailleurs des noms insolites pour ses appareils : "lightning bridge", "bariton generator", "nucleus analyzer",

¹ Jean-Pierre Berthomé, *Le Décor au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 2003, p. 106.

² Avec un casting latino (Lupita Tovar, Carlos Villarias) et à destination du public latino-américain.

³ Garrett Fort souhaitait "something suggestive of the laboratory in *Metropolis*".

⁴ On remarque en particulier un gigantesque générateur qui est censé concentrer l'énergie accumulée par d'immenses cerfs-volants.

“vacuum electrolyzer”, “cosmic ray diffuser”⁵. Il crée une fantasmagorie de lumière et de sons mais le *design* des objets relève d'une forme de bricolage⁶ : “It depended mostly of what kind of junk I had at hand. Some of the pieces were very heavy, being made of the finest china in order to withstand the terrific electricity”⁷. Les effets spéciaux photographiques sont assurés par John P. Fulton.

Dans *The Bride of Frankenstein*, le décor est tout aussi spectaculaire et Whale utilise les mêmes collaborateurs. Selon Ted Kent, monteur du film : “The special effects and electrical departments made up numerous meaningless gadgets, switches and indicators and Mr Whale chose the most interesting”⁸. John J. Mescall le chef opérateur compose une image dans le style *chiaroscuro* de Rembrandt :

The light originating mainly from a point in front and to one side of the objects to be photographed. With one side of the faces thus placed in partial shadow, the style tends to impart a roundness to the features, and this pseudo stereoscopic effect is heightened by arranging for a dark background behind the bright side of the face and vice-versa⁹.

Ce choix du studio et de l'artifice (matte painting, transparencies, rétroprojections etc.) est aussi celui que font pour *King Kong* (1933), Schoedsack et Cooper, pourtant auteurs de documentaires bien connus comme *Chang et Grass* auquel le film fait implicitement référence avec le réalisateur fictionnel Carl Denham, auteur aussi de documentaires. *Skull Island*, (L'île du Crâne) apparaît aux marins au sortir d'une brume épaisse qui fonctionne comme passage vers un autre monde, mais aussi un autre temps (celui de l'ère secondaire). C'est une île inconnue des cartographes, une *terra incognita* comme l'île du comte Zaroff, piège pour les navires. L'île elle-même apparaît d'abord sur-cadrée, délimitée par les cordages du bastingage. Sa forme évoque le

⁵ « pont d'éclairs lumineux », « générateur baryton », « analyseur de noyau », « electrolyseur de vide », « Diffuseur de rayons cosmiques ».

⁶ Avec un budget conséquent de 10 000 dollars sur un budget global de 262 000 dollars.

⁷ Kenneth Strickfaden cité par James Curtis in *James Whale, A New World of Gods and Monsters*, Boston-London, Faber and Faber, 1998, p. 142. Cela dépendait surtout du genre de bric-à-brac qu'on avait sous la main. Certains objets faits d'excellente porcelaine capable de supporter une terrible charge électrique, étaient très lourds

⁸ James Curtis, *James Whale, A New World of Gods and Monsters*, op. cit., p. 245. Le département des effets spéciaux et le département électricité ont fabriqué de nombreux gadgets vides de sens, des interrupteurs, des clignotants et M. Whale a choisi les plus intéressants.

⁹ *Ibid.*, p. 242. « La lumière provient principalement d'un point devant et sur le côté des objets à photographier. Avec un côté du visage ainsi placé partiellement dans l'ombre, la rondeur des traits est soulignée et ce pseudo-effet stéréoscopique est accentué par l'ajout d'un fond sombre derrière le côté éclairé du visage et vice-versa ».

tableau célèbre d'Arnold Böcklin, *L'Île des morts* : présence d'une falaise, de grands arbres et une fortification sur la plage et une ouverture entre deux piliers où vient accoster une embarcation. Le premier plan de l'île associe une peinture sur verre (matte painting) de Mario Larrinaga et Byron Crabbe, des plans réels d'eau, le décor du bateau et des cordages et des images animées d'oiseaux ou autres créatures volantes.

Le décor architectural emprunte à l'Égypte, Angkor, au Moyen âge, à la préhistoire (l'ère des dinosaures évoquée dans *The Lost World* de Conan Doyle). Une partie des décors provient également d'autres films : la jungle est celle de *The Most Dangerous Game*, la forteresse provient d'un autre film et le site de la ville abandonnée est celui du film de Cecil B De Mille, *The Sign of the Cross*. Ce caractère hétérogène illustre la définition du mythe de Levi-Strauss qui évoque justement un « bricolage d'éléments disparates ». Ces décors de jungle, de cascades et de cavernes doivent aussi beaucoup à Gustave Doré. Cooper a montré aux décorateurs plusieurs ouvrages de l'illustrateur, tels que *La Bible*, *La Divine comédie* et surtout le *Paradise Lost* de Milton, d'où le jeu des lumières sur les arbres torturés et les formations rocheuses menaçantes. Les décors combinent des constructions miniatures et des peintures sur verre. La scène où Kong surveille son domaine s'inspire de deux gravures de Doré : « Satan au-dessus du paradis » et « L'Ermite sur la montagne » (*Atala* de Chateaubriand). Les décors de jungle sont principalement figurés par des peintures sur verre et de minuscules plantes artificielles composées par des feuilles de cuivre disposées dans la profondeur de champ. Des racines noueuses et des mousses séchées complètent cet univers miniaturisé. Les végétaux au premier plan sont des miniatures en volume. D'autres arbres, lianes et plantes sont peints sur des plaques de verre placées au second plan. Un trompe-l'œil au fond du décor figure l'horizon. O'Brien anime même des oiseaux minuscules. Le tout est disposé sur des grosses planches de bois percées de trous afin de fixer les pieds des marionnettes pendant l'animation. Ces tables d'animation sont nécessaires pour simuler le déplacement des animaux ou des figurines modelées.

Les scènes filmées avec les acteurs grandeur nature (sur fond bleu) sont ensuite insérées parmi les éléments de la maquette. Les projections par transparence sont améliorées par l'écran large en cellulose conçu par Sydney Saunders. Dans la scène où Jack Driscoll caché dans la grotte, tente d'échapper à Kong qui l'a repéré, le jeu de l'acteur est projeté par transparence dans le décor peint de la grotte et, grâce à des caches, est ajoutée la maquette de Kong tantôt en corps entier, tantôt par le moyen du bras articulé.

Par l'effet de couches se succédant dans la profondeur de champ, par les changements de texture et de luminosité, les trucages font naître un champ visuel compartimenté (fragmenté), analogue à un écran ou un espace scénique. Le singe géant est souvent sur-cadré par l'entremise d'une fenêtre ou d'un

portail, ce qui met en relief le caractère spectaculaire de cette créature fantastique et annonce l'exhibition de Kong enchaîné sur la scène de Broadway.

Figurations de la créature

Le maquillage

Le succès des films d'horreur du studio Universal doit beaucoup au travail du maquilleur Jack Pierce, véritable vedette du studio. Pour *Dracula*, Bela Lugosi refuse le faciès terrifiant qu'avait conçu pour lui le maquilleur qui se contente d'utiliser un fond de teint verdâtre et de redessiner l'implantation des cheveux. Par contre, pour le masque de la créature dans *Frankenstein*, Pierce s'inspire des opérations du cerveau au cours desquelles les médecins découpent le sommet du crâne. Il aplatis le haut de la tête et ajoute des agrafes métalliques. Le front carré du monstre est construit couche après couche, pendant six heures avec du coton imbibé de collodion. Pierce utilise un maquillage vert/bleu pour créer un effet de peau cadavérique distinguant la créature des autres personnages et ajoute aussi des paupières en cire pour accentuer le regard vitreux déjà décrit par Mary Shelley. Boris Karloff déclare à ce sujet :

We had to surmise that brain after brain had been tried in that poor skull, inserted and taken out again. That is why we built up the forehead to convey the impression of demoniacal surgery. Then we found the eyes were too bright, seemed too understanding, where dumb bewilderment was so essential. So I waxed my eyes to make them heavy, half seeing¹⁰.

L'acteur semble clairement indiquer ici qu'il a participé à l'élaboration du célèbre masque. Karloff a l'obligation de déambuler sous un drap avec interdiction de divulguer le secret de son maquillage. Le visage décharné, joues creusées, ressemblant à un masque mortuaire, fait sensation lors de la première scène d'apparition, retardée par divers procédés (le son des pas est d'abord entendu hors champ, la créature entre à reculons etc.). La hiérarchie du studio est en partie réorganisée autour d'un maquilleur starifié, Jack Pierce. Le masque

¹⁰ James Curtis, *James Whale, A New World of Gods and Monsters*, op. cit., p. 138-139 : « Nous avons dû supposer que l'on avait essayé cerveau après cerveau sur ce pauvre crâne. On implantait un cerveau, puis on le retirait et ainsi de suite. C'est pourquoi on a conçu un front qui donnait l'impression d'être le produit d'une chirurgie démoniaque. Ensuite, on a trouvé les yeux trop brillants, donnant l'impression de comprendre ce qui se passait alors que l'effet recherché était une stupidité ahurie. C'est ainsi que j'ai enduit mes yeux de cire pour les alourdir comme s'ils ne voyaient qu'à moitié ».

karloffien s'imprime dans la conscience collective notamment grâce au matériel promotionnel et publicitaire et aux produits dérivés et devient emblématique de la figuration de la créature. Il sera placé sous copyright par le studio, obligeant par exemple Terence Fisher à inventer un nouveau masque pour Christopher Lee dans *The Curse of Frankenstein* (1957)¹¹.

Le maquillage élaboré par Pierce pour la momie d'Imhotep (interprété par Boris Karloff) est tout aussi impressionnant. Pascal Pinteau le décrit ainsi :

Pierce cuit des bandelettes de tissu au four pour les fragiliser et les vieillir. Il entoure le corps de Karloff de trois épaisseurs de bandelettes croisées qu'il enduit d'une couche d'argile renforcée de colle, puis recouvre son visage de fines couches de coton imbibées de collodium. Il demande à Karloff d'étirer ses traits pendant que le collodium sèche. Au repos, des rides profondes se forment, comme si la peau était momifiée. Les cheveux sont plaqués avec de l'argile et de la terre glaise¹².

Pierce concevra aussi, entre autres créations originales, le maquillage de Lon Chaney junior en loup-garou dans *The Wolfman* (1941). Les films d'horreur des années trente doivent beaucoup à ces maquillages élaborés et spectaculaires, mais l'effet fantastique repose aussi sur le travail du son (voix, bruits diégétiques, musique) à une époque de profonde mutation technologique.

Le son et la voix à l'époque du passage au parlant : l'exemple de Dracula

Dans *Dracula* (Tod Browning, 1931), Bela Lugosi devient, grâce à l'invention technologique, « the voice of horror ». Selon Robert Spadoni :

Low-pitched and thickly accented, Lugosi's voice exuded a sensuous strangeness that commentators since 1931 have taken pleasure in describing. From the 'mellifluous thick Hungarian accent' to the 'liquid, if sepulchral voice' to the 'stately, slightly overripe readings', to the 'succulently foreign intonations', writers have suggested that Lugosi's voice constitutes within the film an entity with a material weight and density, one that even has its own smell and taste¹³.

¹¹ Ce masque est conçu par Phil Leakey.

¹² Pascal Pinteau, *Effets spéciaux, un siècle d'histoires*, Minerva, 2003, p. 287-88.

¹³ Robert Spadoni, *Uncanny Bodies, The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 2007, p. 63. « La voix de Lugosi, basse, avec un fort accent, exsudait une étrange sensualité que les critiques/commentateurs ont pris plaisir à décrire. Depuis « l'accent hongrois prononcé mais mélodieux » à « la voix fluide, mais sépulcrale », de « la diction majestueuse, mais un peu lourde » aux « succulentes intonations étrangères », les critiques ont suggéré que la voix de

En faisant usage d'une texture vocale singulière et d'un rythme heurté, Lugosi ralentit la prononciation de manière singulière, prolongeant la dernière syllabe de manière vibrante, quasi incantatoire, ainsi quand il annonce à Renfield : "I have chartered a ship to take us to England. We will leave tomorrow eeeveniing¹⁴". Un échange entre Lucy, future victime de Dracula et Mina, suggère que sa fascination envers Dracula est liée à sa voix. À l'inverse, Mina se moque en imitant la voix du comte et son accent étranger : "It reminds me of the broken battlements of my own castle in Transylvania¹⁵", concluant : "Oh Lucy, you are so romantic!". L'éclairage contribue à mettre en relief le maquillage qui le distingue des autres personnages et aussi son regard hypnotique. La gestuelle repose, outre la lenteur du débit langagier, sur la rigidité du corps-cadavre, souvent parfaitement immobile et ne se déplaçant qu'avec des gestes lents et mesurés. Par contraste, la scène où Lugosi, démasqué par Van Helsing, brise violemment un étui à cigarettes dans le miroir duquel il ne se reflète pas, est rendue plus efficace par sa singularité et son changement de rythme.

On notera aussi l'importance du rire dans la caractérisation de personnages monstrueux ou associés au monstre. Le rire dément de Renfield (Dwight Frye) sortant de la cale du bateau dans Dracula est mémorable. D'abord entendu hors champ, précédant l'entrée dans le champ du personnage et accentuant ensuite l'aspect déshumanisé de l'ex-agent immobilier, devenu esclave du vampire. Le rire plus ou moins hystérique participe aussi de la caractérisation de l'Homme invisible et comme les objets ou les individus (le policier assassiné) qu'il manipule, signale sa présence dans le cadre. L'inquiétante étrangeté se manifeste donc souvent par des signifiants sonores mais elle repose aussi sur d'autres dispositifs, des trucages visuels plus ou moins visibles ou perceptibles, mobilisant des techniques complexes afin de procurer au spectateur toute une gamme d'émotions et de sentiments, de l'épouvante à l'empathie.

Le simulacre : les marionnettes de King Kong

Pour King Kong produit par la RKO en 1933, les réalisateurs Ernest Schoedsack et Meriam C. Cooper envisagent une autre manière de figurer le monstre, au moyen de trucages et effets spéciaux visuels qui créent l'illusion de

Lugosi constituait à l'intérieur du film une entité autonome, avec son poids matériel, sa densité, et même sa propre odeur et son propre goût ».

¹⁴ « J'ai affrété un navire pour nous emmener en Angleterre. Nous partirons demain soir ».

¹⁵ « Cela me rappelle les remparts en ruines de mon propre château en Transylvanie ».

gigantisme grâce à des procédés très sophistiqués et l'inventivité des nombreux artistes et techniciens qui collaborent au projet. Alors qu'un article de *l'Illustration* évoque un acteur (Charles Gemora) déguisé, on sait depuis un certain temps que King Kong n'est pas un, mais multiple. Après divers essais peu convaincants visant à humaniser la créature, Cooper demande au sculpteur Marcel Delgado de créer Kong selon le modèle d'un grand gorille mâle dont les dimensions sont fournies par le Natural History Museum de New York. Cooper déclare : "I want Kong to be the fiercest, most brutal, monstrous damned thing that has ever been seen" et il ajoute : "I'll have women crying over him before I am through and the more brutal he is the more they'll cry at the end¹⁶". Delgado s'exécute et crée une marionnette qui va servir de base à la fabrication de plusieurs modèles réduits de différentes tailles. Pour permettre le travail simultané sur plusieurs plateaux, Delgado fabrique six exemplaires du singe géant dont deux très détaillés de 45 cm de haut. L'armature est en métal chauffé à haute température et la figurine est construite par accrétion de divers matériaux. Les muscles sont en caoutchouc mousse recouvert de coton, la peau est en latex et les poils de lapin naturalisés. Il s'avère aussi nécessaire de fabriquer des parties du corps en grandeur réelle : une tête et un buste géants (structure en bois et métal recouverte de tissus, de caoutchouc et de peaux d'ours). La bouche équipée de dents en bois, le nez, les lèvres et les yeux en balsa sont animés en direct par six manipulateurs. Un pied, une main, un avant-bras sont également fabriqués. La fonction principale de la main géante de Delgado est de tenir Fay Wray qui évoque ainsi son rôle :

The hand and arm in which my close-up scenes were made was about eight feet in length. Inside the furry arm, there was a steel bar and the whole contraption (with me in the hand) could be raised or lowered like a crane. The fingers would be pressed around my waist while I was in a standing position. I would then be raised about ten feet into the air to be in line with an elevated camera. As I kicked and squirmed and struggled in the ape's hand, his fingers would gradually loosen and begin to open¹⁷.

¹⁶ Cooper cité dans Orville Goldner et George E. Turner, *The Making of King Kong*, Ballantine Books, New York, 1975, p. 56. « Je veux que Kong soit la créature la plus féroce, la plus brutale, la plus monstrueuse jamais vue ». – « Toutes les femmes pleureront sur son sort et plus il sera brutal, plus elles pleureront »

¹⁷ Fay Wray, « How Fay Met Kong. Or the Scream that Shook the World », *The New York Times*, 21 septembre 1969. « La main et le bras utilisés pour mes gros plans avaient huit pieds (2 m 40) de long. À l'intérieur du bras en fourrure, il y avait une barre de métal et l'ensemble du mécanisme (avec moi dans la main) pouvait s'élever ou s'abaisser comme une grue. Les doigts enserraient ma taille pendant que j'étais en position debout. J'étais ensuite élevée à 3 m dans les airs afin d'être au niveau de la caméra. Alors que je me débattais, que je me tortillais et luttais dans la main du singe, les doigts commençaient à se relâcher et s'ouvrir ».

Willis O'Brien, déjà responsable des effets spéciaux dans *The Lost World* (Harry Hoyt, 1925), va animer les marionnettes de Kong selon le procédé image par image ou stop-motion. Le combat de Kong avec certaines créatures préhistoriques, comme l'allosaure, requiert plusieurs semaines d'animation. Pendant cette bataille (3 mn), Ann Darrow (Fay Wray) est juchée sur un arbre, élément de décor grandeur nature, qui est placé devant un grand écran sur lequel est projeté l'affrontement en animation. La scène est la toute première rétroposition filmée avec le nouvel écran en acétate/cellulose, flexible et incassable, conçu par Saunders, responsable du département peintures et qui améliore sensiblement la luminosité de l'image. Ann juchée sur son siège est identifiée au spectateur qui regarde le combat. Certains gros plans sont filmés de son point de vue, ce qui accentue l'identification avec lui. Le film doit aussi beaucoup aux trucages optiques inédits de L. G. Dunn¹⁸ et à la partition musicale de Max Steiner qui compose une musique « postromantique », en donnant une couleur musicale (un thème) à chaque personnage. Ainsi, outre la force expressive des thèmes associés à Kong et Ann Darrow, la musique surligne les oppositions déjà effectuées par la mise en scène en attribuant un motif musical différent pour l'équipage et pour les indigènes.

L'Homme invisible constitue un cas particulier de figuration, étudié par Michel Chion et plus récemment par Jean-Michel Durafour¹⁹. John P. Fulton, déjà responsable des effets spéciaux dans *The Bride of Frankenstein* emploie le travelling matte sur un fond entièrement noir. L'acteur est recouvert de velours noir des pieds à la tête, avec des gants noirs et une sorte de casque noir sur la tête. Par-dessus, il porte les vêtements et accessoires nécessaires pour le rôle. Ceci donne l'image de vêtements autonomes, flottant dans le vide. Le négatif de cette scène montre la silhouette noire d'un corps sans tête et sans mains sur un fond clair. Fulton se sert du négatif comme d'un cache pour les vêtements et les incruste ainsi sur le fond d'image. Fulton déclare dans un entretien à *The American Cinematographer* :

We proceeded to make our composite: first we printed from the positive of the background and the normal action, using the intensified, negative matte to mask

¹⁸ Dunn conçoit une imprimateur optique très novatrice pour l'époque qui sert à de multiples usages. Il déclare : "The thing was constantly in use for duping, making trick matting shots, fades, dissolves, split-screen effects and multiple exposure work", cité dans *The Making of King Kong*, *op. cit.*, p. 100.

¹⁹ Jean-Michel Durafour, *L'Homme invisible de James Whale, Soies pour une terreur figurative*, Pertuis, Éditions Rouge profond, 2015. Voir également l'article d'Isabelle Labrouillère, « L'absence de signifiant et le signifiant de l'absence dans *The Invisible Man* (James Whale, 1934) », *Rendez-vous avec la peur* Numéro 1. Ouvrage coordonné par Frank Lafond. Liège, Éditions du Céfal, 2004, p. 18-22.

off the area where our invisible man's clothing was to move. Then we printed again, using the positive matte to shield the already printed area, and printing in the moving clothes from our « trick » negative. This printing operation made our duplicate, composite negative to be used in printing the final masterprints of the picture. For the shot of the Invisible man unwrapping the bandagings around his head, the same system of combining multiple printing with travelling matte was used²⁰.

James Whale utilise toute une série de trucages perceptibles et imperceptibles pour figurer l'invisibilité : les vêtements que Claude Rains porte ou enlève, les objets qu'il manipule et qui semblent doués d'autonomie dans leur déplacement, la trace de ses pas, l'empreinte de son corps, le jeu sur le hors champ, la caméra subjective, les décadrages. Le fantastique du film vient du fait que ce n'est jamais un être humain que l'on voit évoluer, mais des objets qui semblent doués d'une autonomie. Ces objets, animés par des mouvements invisibles deviennent aux yeux du spectateur des actants. Le personnage devient un objet allant jusqu'à s'effacer, en tant que sujet, derrière l'objet qui le signifie et devient ambigu en étant investi de traits qui caractérisent le sujet, comme le mouvement autonome. Le fantastique lié à l'animation de l'objet, produit, aux yeux du spectateur, le fantastique du personnage, l'invisibilité de Griffin brouillant les catégories entre animé et inanimé, sujet et objet. La voix cependant restaure une identité très prégnante à ce corps invisible qui ne cesse de se défaire et de se recomposer quand le personnage enlève et remet ses bandages. Avec ce film, véritable prouesse technique, il est désormais possible de représenter et d'inscrire dans le champ l'invisible par le biais d'une monstration à la fois terrifiante et ludique (signature de James Whale) et en particulier par une grande mobilité de la caméra et une forte présence de la voix du comédien qui emplit le champ sonore.

²⁰ Tom Weaver, Michael Brunas et John Brunas, *Universal Horrors*, McFarland, Jefferson, NC / Londres, 2007, p. 73. « Nous avons élaboré ainsi notre composite: d'abord nous avons imprimé à partir du positif du fond et de l'action normale, en utilisant le cache négatif intensifié afin de masquer la zone où les vêtements de notre homme invisible devaient bouger. Ensuite nous avons imprimé de nouveau, en utilisant le cache positif pour protéger la partie déjà imprimée et en imprimant les vêtements en mouvement à partir du négatif truqué. Cette opération d'impression a constitué notre double du composite négatif devant servir à tirer les copies de référence du film. Pour le plan où l'homme invisible enlève les bandages entourant (autour de) sa tête, nous avons utilisé le même système de combinaison du cache animé avec des impressions multiples ».

De l'évitement de la monstration à la transformation à vue

La transformation spectaculaire du corps ou du visage du monstre/créature fait partie des conventions du genre horrifique et c'est un autre effet recherché par les studios. Dans la version muette du *Dr Jekyll et Mr Hyde* (John Robertson, 1920), c'est l'acteur John Barrymore, qui, à grand renfort de postiches et de maquillage, suggère par sa seule gestuelle, la transformation de Jekyll en Hyde. Dans la version de Rouben Mamoulian, ce principe de transformation à vue est conservé, mais le réalisateur utilise un procédé plus sophistiqué et procède également en deux temps, associant deux stratégies : le jeu avec le hors champ et la monstration spectaculaire. Le spectateur, déjà proche du personnage par l'emploi de la caméra subjective (en particulier dans la scène d'ouverture) est associé à Jekyll (Fredric March) dès le début de la première scène de transformation, présentée par l'intermédiaire d'un miroir. Le spectateur est amené à s'identifier au point de vue de Jekyll contemplant le reflet de son visage en pleine mutation. Cependant, il ne voit que fugitivement les signes d'un malaise. La caméra l'entraîne loin du miroir en un mouvement qui brouille les contours du décor et le fait participer aux visions intérieures du personnage.

Mamoulian présente un montage d'images qui toutes font référence à des scènes antérieures du film, soulignant d'une part, la réprobation morale exprimée par l'entourage bien-pensant de Jekyll (le Dr Lanyon et le général Carew), d'autre part, le désir induit par le souvenir persistant de sa première rencontre avec Ivy Pierson (Myriam Hopkins) ainsi que ses propres instincts de violence refoulés. Jekyll confie à Muriel (Rose Hobart) sa fiancée son désir impatient. Le père de Muriel incarne une autorité morale et Lanyon reproche à Jekyll son comportement libertin avec Ivy qu'il a embrassée. Jekyll exprime son désir sexuel par une métaphore transparente "Can a man die of thirst ?". La scène se termine sur le mouvement de balancier des jambes d'Ivy qui susurre²¹ "Come back soon, come back!". Mamoulian nous montre une série de plans mémoriels associés par des fondus enchaînés, dans une sorte de mouvement circulaire qui rappelle le kaléidoscope d'images décrit par Stevenson. Ainsi, le spectateur pénètre dans le subconscient (l'intérieurité) du personnage de Jekyll en pleine mutation. Nous revenons ensuite dans la pièce où le flou a disparu. Hyde filmé en caméra subjective se dirige vers le miroir qui nous révèle son apparence simiesque, mais il montre aussi les signes de son exultation liée à sa

²¹ Dans le film de Fleming, le balancement suggestif de la jambe d'Ivy est remplacé par le visage d'Ingrid Bergman qui reste à l'image en fondu enchaîné sur le plan suivant de Jekyll et Lanyon. Ceci illustrant la volonté du studio de ne pas exacerber la tension érotique et de privilégier une vision plus romantique ou mélodramatique.

liberté nouvelle, et son innocence juvénile et même la peur éprouvée face à un décor nouveau (il se cache, effrayé, derrière un pilier). Le spectateur est ainsi associé à la figure d'altérité, effet d'autant plus dérangeant que Hyde est plus proche de l'homme de Néanderthal que d'un être humain civilisé, même s'il exprime avec une maîtrise parfaite de la langue, avec une voix à peine transformée, plus aiguë²² et légèrement nasillarde..

Pendant toute la séquence, on entend un battement de cœur accompagné par un bourdonnement grave qui intensifie le malaise. Comme le dit Rouben Mamoulian :

To accompany the transformations I wanted a completely unrealistic sound. First I tried rhythmic beats, like a heart-beat. We tried every sort of drum, but they all sounded like drums. Then I recorded my own heart beating, and it was perfect. Then we recorded a gong, took off the actual impact noise and reversed the reverberations. Finally we painted on the soundtrack, and I think that was the first time anyone had used synthetic sound like that, working from light to sound²³.

Le travail de la caméra effectué par Karl Struss est ici mis au service d'une représentation novatrice qui ne montre pas le processus de transformation lui-même, mais en même temps nous identifie au sujet transformé par la focalisation interne, le rappel mémoriel des scènes antérieures et l'inclusion d'images des fantasmes inavouables du Dr Jekyll. Mamoulian adopte ici pour le studio Paramount une approche différente de celle des films Universal en retardant l'apparition, attendue par le spectateur, de la figure monstrueuse de Hyde.

La deuxième scène de transformation est, à certains égards, plus classique. Jekyll nous fait face, en cadre serré, et se transforme progressivement en Hyde en un seul plan séquence, alors que la caméra filme ses mains et son visage en alternance, laissant ainsi le temps au maquillage de produire son effet. L'effet produit de « transformation à vue » s'apparente au morphing. Cette séquence représente un exploit technique longtemps resté secret. Il s'agit en fait d'un maquillage fait de plusieurs couches de couleurs différentes, d'abord invisible,

²² Spencer Tracy donnera à l'inverse, une voix basse et rauque, presque cassée, à son incarnation de Hyde dans le film de Victor Fleming produit par la MGM en 1941.

²³ Cité dans Tom Milne, *Mamoulian*, Bloomington and London, Indiana University Press, 1969, p. 49. « Je voulais, pour accompagner ces transformations, un son totalement non réaliste. J'ai d'abord essayé des battements rythmiques, comme le battement de cœur. Nous avons essayé diverses sortes de tambours qui nous sonnaient comme des tambours. Ensuite j'ai enregistré mes propres battements de cœur et c'était parfait. Ensuite, nous avons enregistré un gong, en supprimant l'impact sonore effectif et en inversant les réverbérations. Finalement on a peint sur la piste sonore et je pense que c'est la première fois qu'on utilisait un son synthétique, en travaillant la lumière pour créer le son ».

puis graduellement révélé en fonction du filtre employé. D'où, comme le rappelle Pierre Berthomieu, l'impression de dissociation : « comme si des parties de son visage lui échappaient peu à peu en une suite de masques qui empêchent l'unité²⁴ ». Cette fois, le spectateur (et lui seul) est témoin de chacune des étapes de la transformation et se trouve face à un être primitif, mais plein d'énergie : Hyde est plus proche d'un homme de Néanderthal aux allures de singe que d'un être humain civilisé. Le stéréotype du libertin blanc de la classe dominante, perverti et dégénéré, incarné par John Barrymore dans le film de Robertson, cède la place, chez Mamoulian, à un autre stéréotype, plus darwinien, conforme au contexte américain des années trente : l'homme noir, primitif et sexuellement agressif qui constitue plus qu'une menace potentielle pour la femme blanche, stéréotype déjà présent dans *Naissance d'une nation* (1915) de D.W. Griffith.

Cet effet spectaculaire de transformation à vue est de nouveau utilisé dans *La Momie* de Karl Freund où le visage d'Imhotep, frappé par l'éclair lumineux d'Isis se pétrifie, son corps se brisant comme une statue (hors champ visuel et sonore) et dans *L'Homme invisible* (James Whale) où le personnage redevient graduellement visible au moment de sa mort physique. À l'emplacement du creux (vide) dans l'oreiller vient s'inscrire un crâne qui devient progressivement, au rythme d'une musique dramatisée le visage d'un être humain, celui, vu pour la première fois du film du comédien Claude Rains. Un travelling arrière montre la totalité du corps, en particulier les mains avant le fondu au noir qui clôt le film. Selon Michel Chion :

C'est une belle façon de l'exploiter (l'idée) que de la montrer en deux temps comme une mort à l'envers. Comme si devenir consistant pour l'œil, c'était rejoindre le sort commun des êtres corruptibles et impressionner la pellicule, être frappé du sceau de mort qu'elle met sur tout ce qu'elle capte²⁵.

La mise en présence du héros humain (victime) et de la créature monstrueuse

The Mummy, film scénarisé par John P. Balderston (également scénariste de *Dracula*) recycle certains décors et accessoires du *Dracula* de Browning. L'invention technologique concerne à la fois le travail du maquilleur Jack Pierce et les effets visuels conçus par le réalisateur Karl Freund, chef-opérateur virtuose, et son caméraman Charles Stumar. Le regard hypnotique de la momie

²⁴ Pierre Berthomieu, *Rouben Mamoulian : La Galerie des doubles*, Liège, Éditions du CEFAL, 1995, p. 37.

²⁵ Michel Chion, « La voix invisible », *Cahiers du cinéma*, n° 346, avril 1983, p. 58.

est aussi intensifié par les effets optiques de John P. Fulton. La scène d'ouverture fournit un bon exemple de confrontation de l'humain avec la surnature, incarnée ici par la momie du prêtre sacrilège Imhotep ramenée de l'au-delà par une formule rituelle. Le maquillage très travaillé de Karloff est servi par une mise en scène inventive, en particulier un souci de l'éclairage, une caméra très mobile et le silence qui ne sera interrompu que vers la fin de la scène par un rire hysterique, signe de la folie qui frappe Norton, le jeune archéologue trop curieux. La composition soignée du premier plan comprend la lampe, Norton au centre et un morceau du coffre, objet de tentation, sur la gauche. Alors que Norton regarde de plus près et se lève, la caméra recule. Au plan suivant, le mouvement rotatif de l'autre côté de la table, met en valeur le coffre, mais pas arbitrairement car le mouvement de la caméra est synchronisé avec celui de la lampe. Freund utilise plusieurs types de plans, dix dans cet extrait de 2 mn. Il évite de recourir à un fond sonore, le silence amplifiant le climat oppressant de la scène. Pour dramatiser le moment où Norton sort le manuscrit de Thoth, Freund coupe sur l'espace vide que la tête de Norton vient combler en bougeant en gros plan. Il panote de haut en bas ensuite sur les mains de Norton qui s'arrête pour s'essuyer les mains, (il transpire, signe de tension), ne voulant pas abîmer le papyrus. La lenteur des gestes renforce la dimension cérémonielle qui sera exploitée ensuite. Dans le plan suivant, la caméra est placée en contrebas. Le parchemin déroulé occupe largement le cadre. La coupe sur l'extérieur apporte des éléments d'information par cette phrase du professeur Muller qui évoque aussi un sacrilège (« Vous avez lu la malédiction, oseriez-vous la défier ? »), ce qui annonce la catastrophe à venir, causée par l'acte transgressif du jeune archéologue

De retour dans la pièce, la caméra s'autonomise et se déplace vers la gauche en focalisation spectatorielle vers la momie, lieu du danger, puis revient à sa place initiale, signifiant un écart de savoir entre le spectateur et le personnage qui commence à murmurer l'incantation à voix basse. On coupe sur un gros plan de la momie, ce qui permet d'exhiber aussi le travail du maquilleur Jack Pierce. Les yeux s'entrouvrent légèrement, indice du revenir impossible du mort dans le monde des vivants, le corps est agité d'un léger frémissement. Sans changer de plan, la caméra panote sur les bras qui se déplient lentement (à l'instar du manuscrit déplié, ruban défait), puis coupe sur Norton, inconscient de ce qui se passe derrière lui, notant fébrilement les incantations sur une feuille de papier. Suite à un léger recadrage sur le manuscrit, une main parcheminée, ridée, entre dans le champ. Le montage de Milton Carruth devient très abrupt, avec quatre coupes franches successives, traduisant le choc psychique. Le personnage se déplace vers l'arrière-plan, manière d'intensifier le drame et Norton commence à rire doucement. Le contraste saisissant entre le silence et ce rire dément qui monte crescendo, suggère

parfaitement ce moment où la rationalité cède pour laisser surgir le fantastique. Pendant que Norton rit, la caméra se déplace vers la porte, le sarcophage, puis le coffre. Des morceaux de bandelettes en mouvement sortent du champ, indice de l'autonomie acquise par la momie. Ces mouvements de caméra suscitent un sentiment d'inéluctable, amplifié par les rires hystériques maintenant hors champ. La scène n'a recours à aucun dialogue légitimant ce qu'on vient de voir. Elle demande l'attention du spectateur et sollicite son imagination. Elle est à la fois suggérée et intense. Le dernier plan cadre l'empreinte poussiéreuse de la main de la momie à côté de la transcription du manuscrit, signe tangible de sa présence physique et de la puissance de l'image réaffirmée dans tous ces films.

Réflexivité du film d'horreur

Frankenstein, le film de James Whale confronte d'emblée deux mondes, en prélude à la scène de création quand Elizabeth, Victor et le professeur Waldman (Edward van Sloan) rendent visite, sous l'orage, à Henry, reclus dans son laboratoire. D'un côté le monde de la normalité et de l'ordre rationnel, incarnés par la fiancée, son soupirant malheureux et par Waldman, scientifique rationaliste et normatif – ce dont témoigne la séquence, entièrement fondée sur le principe de symétrie, où il fait cours dans un amphithéâtre. De l'autre côté, à l'intérieur de la tour, le savant, frénétique, en proie à l'excitation des préparatifs, et son assistant qui accueille fraîchement les visiteurs indésirables. Henry, piqué au vif par l'attitude dubitative de Waldman l'invite à constater la rigidité cadavérique du corps et la méthode d'assemblage. Le corps est entièrement recouvert à l'exception du bras nu qui porte une large cicatrice à hauteur du poignet. La couleur sombre de la peau indique que le sang ne circule pas. L'apostrophe de Henry face au trio constitue aussi une interpellation du spectateur. Henry se comporte comme un metteur en scène qui serait directement confronté à son public. Revendiquant de manière sarcastique sa différence, il lance un défi : "Quite a good scene isn't it? One man crazy. Three very sane spectators!"²⁶".

Ce discours acquiert une dimension réflexive qui identifie implicitement le metteur en scène au savant démiurge, d'autant que Henry est filmé de face quand il prononce ces mots, adressés aussi au spectateur extra-diégétique. Le reste de la scène dissocie Henry du trio par le cadrage et le montage. Whale alterne un plan fixe frontal des trois spectateurs immobiles, puis une série de plans plus dynamiques de Henry manipulant les appareils générateurs

²⁶ « Une belle scène, n'est-ce-pas ? Un dément et trois spectateurs parfaitement sains ».

d'électricité, préparant le cadavre couturé pour l'expérience, enfin un nouveau plan fixe du petit groupe pétrifié par le spectacle. Au moment où la plateforme portant le corps inerte s'élève vers le sommet de la tour pour être exposée aux éclairs, le montage alterne un plan rapproché de Henry puis, plus serré encore, de Fritz (regard extatique tourné vers le ciel, visage tordu dans un rictus, illuminé par la lumière), et des plans moyens du couple Victor/Elizabeth manifestant leur frayeur, refusant de voir, se blottissant l'un contre l'autre, enfin de Waldman, filmé en contre-plongée oblique, mais regardant aussi vers le haut, fasciné, victime d'une curiosité toute scientifique qui le conduira ultérieurement à sa perte (le monstre l'étrangle au moment où il s'apprête à le disséquer). Ainsi le vieux savant se démarque du couple et garde les yeux ouverts sur l'événement, renvoyant implicitement à une autre figure du spectateur, celui qui ose affronter le pouvoir des images.

Dans *King Kong*, la scène de tournage sur le bateau est un autre exemple de réflexivité, obtenue par un effet sonore, un simple cri, annonciateur d'une série de hurlements associés à la mise en présence du singe géant et de l'objet de son désir. Dans cette célèbre séquence, Fay Wray incarnant Ann Darrow l'héroïne de *The Most Dangerous Game*, a recours à une gestuelle stéréotypée qui associe l'héritage théâtral au fonctionnement du corps classique. En même temps, son jeu concourt à effacer son corps, en particulier le cri qui constitue presque en soi un « effet spécial » (et sera d'ailleurs sous copyright ensuite). L'émotion est signifiée par la lisibilité des signes du corps. L'expression de l'émotion est découpée en plusieurs étapes. Denham le réalisateur demande à l'actrice immobile de lever les yeux vers le hors champ gauche (droite pour le spectateur). Il lui demande ensuite de marquer une pause comme si son regard croisait un être gigantesque et effrayant dont elle ne parviendrait pas à détourner le regard : « You can't look away, you are helpless » et lui suggère de se soustraire à la vision d'épouvante en fermant les yeux et en hurlant : « If you could scream ».

Au plan diégétique, nous assistons, aux premiers pas d'une actrice novice devant la caméra, manière de dénuder le dispositif *spectatoriel* signifiée dans le champ par la retranscription expressive des consignes et dans le contrechamp par les apparitions de la caméra et de l'opérateur. Il y a bien mise en scène d'un travail d'équipe. L'effet est aussi ludique, mettant en abyme le dispositif énonciatif et « documentaire ». Le réalisateur recrée un contexte psychique destiné à situer mentalement l'actrice dans un état de paroxysme émotionnel. L'action se déploie en crescendo qui va du moment où l'actrice prend conscience de la présence du monstre jusqu'au moment où elle pousse le cri qui la libère. Le film nous fait savoir que l'actrice habitée par son personnage se met à éprouver l'émotion jouée. L'impact du discours est si grand que l'actrice sort de son rôle pour le vivre. C'est le paradoxe d'une séquence qui signale

l'artifice (il s'agit d'une répétition, il n'y a rien d'effrayant hors champ), mais qui crée aussi un malaise, dans la mesure où il fonctionne comme prolepse de la confrontation à venir. La surenchère du jeu fait que l'émotion semble vécue plutôt que jouée²⁷. C'est elle qui fait surgir imaginativement la créature. Le cri manifeste l'horreur (ou la terreur) ressentie face au monstre, mais il marque aussi un point de rupture en passant d'une émotion feinte à une émotion authentique prémonitoire. Cette séquence est l'une des rares qui ne fasse appel à aucun effet spécial, mais suscite pourtant une sorte de frisson fantastique, le spectateur pouvant imaginer dans le hors champ, l'être terrifiant qui pourrait justifier un tel hurlement. C'est aussi un bel hommage au pouvoir de fascination qu'exerce le cinéma.

Dans ces quelques exemples, l'inventivité technologique et formelle sert à nourrir un sentiment du fantastique ou d'inquiétante étrangeté qui passe par la mise en scène d'une altérité, à certains égards monstrueuse mais qui suscite aussi des processus de projection et d'identification chez le spectateur. C'est évident en ce qui concerne la créature de Frankenstein incarnée par un Boris Karloff terrifiant et pathétique, mais aussi King Kong, reprise horrifique du motif de la belle et la bête. Les réalisateurs de ces films ont recours à diverses stratégies de monstration qui nécessitent une technologie avancée et bien sûr un important travail de collaboration entre les différents départements de création du studio. Ce cinéma fantastique labellisé "horror film" par l'industrie hollywoodienne se pose plus clairement que d'autres genres la question de la lisibilité des figures et des limites du figurable, d'où sa dimension réflexive et parfois métafilmique. Ces films, en particulier ceux produits par le studio Universal, ont livré deux belles métaphores de l'art cinématographique. Le personnage couturé de la créature de Frankenstein comme analogue du processus de montage et la momie²⁸ comme image de la bobine et du déroulement de la pellicule.



²⁷ Voir l'analyse détaillée d'Isabelle Labrouillère dans sa thèse, *De la littérature fantastique au cinéma d'horreur : les figures du monstrueux de Tod Browning à Dario Argento*, Université Toulouse Jean-Jaurès, 2000, p. 150-162.

²⁸ Voir pour cette figure l'article de Jean-Louis Leutrat, « Le cinéma, "momie du changement" », *L'Invention de la figure humaine* (Jacques Aumont, dir.), Paris, Cinémathèque française, 1995, p. 289-305.

Bibliographie

- BERTHOMÉ Jean-Pierre, *Le Décor au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 2003.
- BERTHOMIEU Pierre, *Rouben Mamoulian : La Galerie des doubles*, Liège, Éditions du CEFAL, 1995.
- CHION Michel, « La voix invisible », *Cahiers du cinéma*, n° 346, avril 1983.
- CURTIS James, *James Whale, A New World of Gods and Monsters*, Boston-London, Faber and Faber, 1998.
- DURAFOUR Jean-Michel, *L'Homme invisible de James Whale, Soties pour une terreur figurative*, Pertuis, Éditions Rouge profond, 2015.
- GOLDNER Orville, TURNER George E., *The Making of King Kong*, Ballantine Books, New York, 1975.
- LABROUILLÈRE Isabelle, « L'absence de signifiant et le signifiant de l'absence dans *The Invisible Man* (James Whale, 1934) », *Rendez-vous avec la peur* Numéro 1. Ouvrage coordonné par Frank Lafond, Liège, Éditions du Céfal, 2004.
- LABROUILLÈRE Isabelle, *De la littérature fantastique au cinéma d'horreur : les figures du monstrueux de Tod Browning à Dario Argento*, thèse non publiée, Université Toulouse Jean-Jaurès, 2000.
- LEUTRAT Jean-Louis, « Le cinéma, “momie du changement” », *L’Invention de la figure Humaine* (Jacques Aumont, dir.), Paris, Cinémathèque française, 1995.
- MILNE Tom, *Mamoulian*, Bloomington and London, Indiana University Press, 1969.
- PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux, un siècle d'histoires*, Minerva, 2003.
- SPADONI Robert, *Uncanny Bodies, The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 2007.
- WEAVER Tom, BRUNAS Michael, BRUNAS John, *Universal Horrors*, McFarland, Jefferson, North Carolina and London, 2007.