



HAL
open science

King Kong (2005) : remake ou sauvegarde ?

Jonathan Fruoco

► **To cite this version:**

Jonathan Fruoco. King Kong (2005) : remake ou sauvegarde?. " Bis repetita placent " ? Remake et technologie dans le cinéma et les séries télévisées du monde anglophone, Oct 2013, Saint Martin d'Hères, France. hal-01015112v1

HAL Id: hal-01015112

<https://hal.science/hal-01015112v1>

Submitted on 25 Jun 2014 (v1), last revised 29 Jan 2016 (v2)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

King Kong (2005) : remake ou sauvegarde ?

Jonathan Fruoco

Le 4 février 2013, le critique cinéma français Rafik Djoumi remarquait sur les réseaux sociaux : « Krishna/Christ, Brahma/Abraham, Ikshwaka/Isaac, Seth/Satan, Baal Zebul/Belzébuth... Déjà, sur les forums d'Alexandrie, les geeks du II^{ème} siècle se plaignaient "des remakes et des reboots en tous genres". » Il semble donc que le fait de transmettre encore et toujours la même histoire, qu'il s'agisse de mythologie, littérature ou cinéma, fasse partie intégrante de la nature humaine¹. Néanmoins, aussi important que soit ce mode de transmission culturelle, il acquit une toute autre dimension avec l'invention du cinéma en ajoutant à la valeur artistique d'un « remake » une tonalité financière non-négligeable. Les studios financent ainsi plus facilement le reboot d'une franchise ou le remake d'un classique du septième art pour s'assurer un retour sur investissement plutôt que pour donner à un cinéaste la chance de raconter une histoire connue de tous avec ses propres mots.

King Kong n'échappe donc pas à la règle. Le film de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack donna en 1933 naissance à une figure mythologique et emblématique qui marqua de son empreinte aussi bien l'histoire du cinéma que de la ville de New York. Les studios tentèrent par conséquent d'exploiter cette renommée durant des décennies en finançant des remakes et des suites souvent loin de rendre hommage à leur illustre aîné. Ainsi, outre *Le Fils de King Kong*, sorti également en 1933 et produit par la même équipe, Hollywood nous proposa un premier remake en 1976 (réalisé par John Guillermin et produit par Dino De Laurentiis pour la Paramount) ainsi qu'une suite improbable en 1986, *King Kong 2*². De ce fait, lorsque Peter Jackson se vit confier la chance de lancer la production d'un remake en 1995, il se trouva dans une situation délicate car pris entre les exigences d'un studio et le poids d'un héritage flottant au-dessus de sa tête telle une épée de Damoclès³. Or, si certains critiques ont fortement attaqué le film de Jackson c'est parce que sa longueur apparente (cent quatre-vingt-sept minutes dans sa version cinéma et deux-cent une dans sa version longue) est en réalité un témoignage de l'amour du cinéaste pour l'œuvre originale, transcendant toute interrogation financière. Son objectif ne fut dès lors pas tant de tirer profit d'une franchise

¹ Voir notamment le monomythe campbellien.

² *King Kong* fut également revisité au Japon dans la tradition du *kaijū eiga*.

³ Peter Jackson était alors déjà habitué à devoir gérer le poids d'un tel héritage culturel, sortant tout juste de son adaptation du *Seigneur des Anneaux*.

dont le nom était synonyme de succès commercial, comme ce fut par exemple récemment le cas avec le reboot de *Spider-Man*, mais voulut, bien au contraire, préserver l'héritage d'un monument cinématographique.

Et lorsque l'on connaît l'influence que put avoir les effets spéciaux du *King Kong* de Cooper et Schoedsack sur le cinéma moderne, il devient alors évident qu'il existe un lien particulier entre les deux films dépassant la simple réinterprétation. Nous verrons en effet que le *King Kong* de Peter Jackson n'a pas été conçu comme un remake censé remplacer l'original, mais comme une sauvegarde, une numérisation de son modèle.

Lorsque Meriam C. Cooper commença à écrire le scénario de *King Kong*, il n'avait pas en tête l'Empire State Building pour son grand final pour la simple et bonne raison que celui-ci n'existait pas encore. Il envisagea donc tour à tour le Woolworth Building et la tour Chrysler comme théâtre de l'affrontement entre Kong et les biplans, mais entre le moment où le film fut conçu et celui où la production fut lancée, l'Empire State Building avait été dessiné, construit et ouvert au public (soit en un temps record de vingt mois) (*Kong's New York, 1933, 2005*). Il existe de fait une relation particulière entre Kong et l'Empire State Building dépassant la simple image emblématique, car tout comme le bâtiment sur lequel Kong trouva la mort, le film reste à ce jour un exploit technique dont la conception continue d'influencer le cinéma moderne.

Les effets spéciaux d'aujourd'hui nous ont de toute évidence habitués à voir l'impossible sur nos écrans et de fait, apercevoir un gorille géant se battre contre des dinosaures ne serait ni surprenant, ni particulièrement difficile à concevoir pour des infographistes. La situation était, non sans surprise, quelque peu différente en 1933. Afin de donner vie aux diverses créatures habitant Skull Island, Cooper et Schoedsack n'eurent ainsi d'autres choix que d'opter pour l'animation en volume et de faire appel à un des pionniers du genre, Willis O'Brien. Ce dernier anima ainsi à la main la totalité des plans impliquant Kong ou des dinosaures et donna par la même au film cette aura si particulière. Car ce qui fait la différence entre *King Kong* et d'autres films de monstres est précisément le fait que le public éprouve de la sympathie pour Kong⁴. Bien que sa folie destructrice doive être stoppée, sa mort est orchestrée de manière à ne laisser personne de marbre. Or, réussir à créer des émotions aussi complexes avec une animation image par image requiert un talent certain et O'Brien réussit l'exploit d'insuffler

⁴ Il est à titre de comparaison bien plus difficile d'éprouver de la sympathie pour les *Kaiju* de Guillermo del Toro dans *Pacific Rim*.

une âme à la marionnette conçue par Marcel Delgado. Le succès du film fut donc en grande partie le résultat du travail d'O'Brien et contribua à populariser l'animation en volume.

À la fin des années 1940, RKO, le studio ayant produit *King Kong*, réunit donc la même équipe artistique et lança la production de *Mighty Joe Young* (1949), un film dans lequel une jeune femme découvre un gorille géant en Afrique et le ramène à Hollywood. Si le scénario, à nouveau signé par Cooper, n'égale par en terme d'originalité celui de *King Kong*, le film mérite néanmoins d'être mentionné pour la simple et bonne raison qu'O'Brien, désormais superviseur des effets spéciaux, embaucha un jeune homme du nom de Ray Harryhausen afin de l'assister dans le travail d'animation. O'Brien, pionnier du genre, offrit donc à celui qui devait devenir le père des effets spéciaux modernes son premier emploi et ne manqua pas de remarquer le talent du jeune homme. Harryhausen continua ainsi d'affiner les possibilités offertes par l'animation en volume et devint le premier technicien dont le talent lui valut de se voir attribuer la paternité des films dont il créa les effets spéciaux : le *Septième Voyage de Simbad* (1958), *L'île mystérieuse* (1961) ou encore *Jason et les Argonautes* (1963) ne sont plus aujourd'hui célébrées comme les œuvres de Nathan Juran, Cy Endfield ou Don Chaffey mais bien comme celles de Ray Harryhausen⁵.

Durant les années 1960, O'Brien commença également à concevoir un film à la croisée des chemins entre *King Kong* et le *Monde Perdu* de Connan Doyle et qu'il voulait animer en compagnie de Harryhausen. Malheureusement, O'Brien mourut avant de voir son projet aboutir et laissa à son ancien disciple le loisir de se charger de *La Vallée de Gwangi*. Bien que le scénario soit une nouvelle fois relativement simple (un allosaure est découvert dans le Grand Canyon et ramené à la civilisation), l'animation de Harryhausen marqua les esprits et fit de *Gwangi* un modèle à suivre pour de nombreux cinéastes. Il est de fait impossible de voir le dernier acte d'un film comme *Le Monde perdu : Jurassic Park* sans remarquer le formidable hommage de Steven Spielberg à *La Vallée de Gwangi* :

⁵ Harryhausen utilisa d'ailleurs durant de nombreuses années un rétroprojecteur acheté à la veuve de Willis O'Brien dans les années 1960 et qui servit aussi bien lors de l'animation de *King Kong* que du *Choc des Titans*, cinquante ans plus tard.



L'animation en volume continua donc de progresser durant plusieurs décennies, le plus souvent sous les impulsions créatrices de Harryhausen, mais commença néanmoins à s'essouffler au début des années 1980, comme le prouve *Le Choc des Titans*. Ainsi lorsque Steven Spielberg entama la pré-production de *Jurassic Park* au début des années 1990, il fut un temps question d'animer les divers dinosaures de l'île image par image. Toutefois, les premiers tests furent si peu concluants que Spielberg renvoya ses animateurs et s'associa à une autre figure emblématique du cinéma moderne, Stan Winston. En associant animatroniques et images de synthèse, Spielberg et Winston parvinrent ainsi à contourner les limitations de l'animation en volume et contribuèrent à faire entrer le cinéma dans une nouvelle ère technologique⁶.

S'il est nécessaire de revenir sur l'évolution de cette technique d'animation et sur la carrière de ses artistes les plus emblématiques c'est avant tout parce que l'animation en

⁶ Stan Winston avait déjà changé la donne en compagnie de Dennis Muren quelques années auparavant en s'occupant des effets spéciaux de *Terminator 2*, en faisant passer la société de George Lucas, ILM, de la fabrication de maquettes à des images entièrement conçues par ordinateur.

volume suscita de nombreuses vocations et contribua à définir le cinéma moderne. Julien Dupuy remarquait lors de la récente disparition de Harryhausen,

il fut le créateur d'une vague cinématographique à lui seul. Car il existe bel et bien un « genre Harryhausen », reconnaissable entre mille par son sens du merveilleux sans pareil, une candeur inébranlable, mais aussi de petits élans canailles bien dans le ton de cet éternel insoumis qui ne s'est jamais plié aux diktats d'un studio, d'une mode ou d'une école de pensée (Dupuy, 2013).

Il faisait donc partie du code génétique même de notre culture cinématographique et il ne fait aucun doute que les films de réalisateurs comme James Cameron, John Landau, Guillermo del Toro ou Steven Spielberg n'auraient pas été possible sans le travail de O'Brien et Harryhausen.

Peter Jackson lui-même découvrit d'ailleurs *King Kong* à l'âge de neuf ans au début des années 1970 et se souvient que ce fut précisément ce film qui éveilla en lui l'amour de la fantasy et de la science-fiction : « Everything changed after I saw Kong » (*The Origins of King Kong*, 2006), explique t'il. L'animation d'O'Brien lui donna ainsi la certitude de vouloir travailler dans le cinéma, non pas en tant que réalisateur mais en tant que technicien d'effets spéciaux. Il commença alors immédiatement à s'essayer à l'animation en volume à l'aide d'une caméra Super 8 en s'inspirant des photos publiées dans le magazine *Famous Monsters of Filmland* de Forrest J Ackerman⁷. Jackson remarque ainsi que « Ray Harryhausen obviously became an influence, too because if you start getting interested in Kong, and stop-motion you gradually learn about Ray Harryhausen » (*The Origins of King Kong*, 2006). Ces premières expériences cinématographiques furent donc formatrices et influencèrent tant son choix de carrière que sa façon d'aborder la réalisation de ses films. Il explique,

I think the solitary nature of the stop-motion animator which was one of the mystique of O'Brien or Harryhausen was that they would disappear into their garage, all by themselves and produce these magical sequences. I think that appealed to me, too the fact that I wasn't gonna be [...] dealing with 200 people... I was just gonna be able to do it all by myself. But it explains why my movies have a lot of special effects in them. I mean, I am a frustrated special-effect guy, basically (*The Origins of King Kong*, 2006).

⁷ Ackerman était membre d'un groupe d'amis composé de Ray Harryhausen et Ray Bradbury, trois personnages qui changèrent le visage de la fantasy et de la science-fiction au cinéma et dans la littérature.

Il commença dès lors son remake de *King Kong* à l'âge de douze ans et fabriqua sa propre marionnette et quelques décors, dont le dôme de l'Empire State Building.



Néanmoins après quelques tentatives, il découvrit que les images qu'il animait ne rivalisaient pas avec ce qu'il imaginait et décida donc d'abandonner momentanément le projet. Ce n'est que vingt ans plus tard en 1995, alors qu'il achevait le tournage de *Fantômes contre Fantômes* qu'il se vit offrir par Universal l'opportunité de réaliser son rêve. Il signa alors un premier scénario en compagnie de son épouse et collaboratrice Fran Walsh et lança sa société Weta sur un énorme travail de pré-production. Or, en dépit de l'avancée technologique permise par *Jurassic Park*, les moyens à la disposition de Jackson en 1995 étaient encore trop limités afin de réaliser des effets spéciaux entièrement numériques. Même si l'on est loin de l'acteur en costume du *King Kong* de 1976, Richard Taylor, directeur de Weta Workshop, prévint néanmoins de construire Kong partiellement en animatroniques :



Il lança ainsi la fabrication d'une main mécanique, dans laquelle Anne Darrow pourrait rejouer ses scènes les plus célèbres. De même, les animatiques numériques n'étant pas disponible en 1996, Taylor et Jackson décidèrent que l'unique façon de prévisualiser le film, étape cruciale de la pré-production permettant au réalisateur de préparer ses plans les plus complexes, serait par l'intermédiaire de l'animation en volume. Les techniciens de Weta fabriquèrent alors l'armature et l'extérieur de la totalité des créatures du film (plusieurs dizaines de dinosaures, la totalité des marins de *Venture...*) et entamèrent l'animation. Pour Jackson, approcher la pré-production grâce aux anciennes techniques d'animation donnerait à son film la chance de s'imprégner de l'ADN du *King Kong* original et de reconnaître au passage l'importance de son héritage. Néanmoins, alors que le film se concrétisait, Universal décida d'annuler le projet en 1997 face à la sortie annoncée de *Godzilla* et, assez ironiquement, du remake de *Mighty Joe Young*. Bien qu'infortunée, cet échec permit toutefois à Jackson de lancer la pré-production du *Seigneur des Anneaux*, grâce auquel ses équipes se firent la main et développèrent les outils infographiques ayant permis en 2005 de donner une toute autre dimension à son remake de *King Kong*.

Il est évident que la façon de concevoir un film en 2003 était bien différente de ce qui se faisait soixante-dix ans plus tôt. Il serait ainsi facile de revenir sur les différentes innovations technologiques dont regorge le remake de Jackson mais dans la mesure où l'animation de

Kong transforma le cinéma moderne, nous prendrons ici comme unique exemple la façon dont Kong fut conçu et animé par Weta.

Après avoir été animé en volume puis interprété par un acteur en costume, la décision fut donc prise en 2003 de faire de Kong une créature totalement numérique jouée par un véritable acteur grâce à la capture de mouvement. Or la tâche ne fut pas simple. Un film peut en effet survivre à un décor raté ou à une performance d'acteur douteuse mais il était évident pour Jackson que si Kong n'était pas crédible à 100%, son film serait un échec retentissant, chose inconcevable lorsque l'on s'attaque à une icône du cinéma (*Bringing Kong to Life*, 2006).

Avant même de s'intéresser à l'animation elle-même, Jackson et son équipe entreprirent donc de développer le personnage de Kong comme n'importe quel autre personnage du film, ce qui représente déjà en soit une avancée philosophique et technologique remarquable par rapport au film de Cooper et Schoedsack. En effet, comme nous l'avons souligné, la sympathie que l'on peut ressentir pour le Kong de 1933 vient principalement de l'animation d'O'Brien, or celle-ci était fortement limitée. Aussi réussie que soit la marionnette de Delgado, les détails de son visage ne permettaient pas à O'Brien de jouer sur les expressions et de développer une réelle performance d'acteur.



De fait, lorsque Jackson, Walsh et Phillipa Boyens retravaillèrent le scénario de 1996, ils s'inspirèrent du *Bossu de Notre-Dame* de Charles Laughton et firent de Kong une créature solitaire et torturée par son isolement. Or, seul un acteur pourrait réussir à transposer des émotions si complexes sur le grand écran, et suite au succès de l'animation de Gollum, Jackson décida de louer une nouvelle fois les services d'Andy Serkis afin d'interpréter Kong.

Néanmoins, avant même de faire appel à son acteur, Jackson relança le travail de pré-production devant par la suite permettre aux infographistes d'adapter la performance de Serkis à leur créature numérique. Là où Delgado se contenta de dessiner puis de créer l'armature et l'extérieur de sa marionnette avant de l'envoyer à O'Brien, les artistes de Weta Workshop commencèrent par un travail de prévisualisation complexe à l'état d'esquisse. Une fois la créature comprise à l'état de dessin, ils passèrent à une sculpture en argile devant donner au personnage un aspect beaucoup plus concret (cicatrices, fractures...). Suite à cette phase, la sculpture fut envoyée aux infographistes de Weta Digital qui, sous la direction de Joe Letteri, entreprirent de la numériser. Les proportions du personnage furent alors ajustées afin de passer les différents tests de locomotions imposées par les techniciens : sa musculature changea par exemple à de nombreuses reprises, tout comme son pelage ou sa dentition qui fut tour à tour avancée et reculée de manière à ce que les dents s'emboîtent parfaitement (*Bringing Kong to Life*, 2006). Au final, ce travail de pré-production et de prévisualisation du personnage dura une année complète, soit plus longtemps que le tournage lui-même (à titre de comparaison l'Empire State Building fut monté en quatorze mois).

Une fois l'aspect du personnage défini, Jackson donna alors à Andy Serkis l'opportunité de développer sa performance comme n'importe quel autre rôle. Toutefois pour Serkis, Kong restait en dépit de sa taille un gorille tout ce qu'il y a de plus commun. Il se mit donc à étudier les spécimens du zoo de Londres mais, peut satisfait de la réaction d'animaux en captivité, il demanda à Jackson l'autorisation de se rendre au Rwanda afin d'observer les gorilles des montagnes à l'état sauvage. Le réalisateur refusa sans surprise d'envoyer son acteur fétiche dans une zone de guerre et apprit néanmoins quelques jours plus tard par son producteur que Serkis s'était tout de même rendu par ses propres moyens au Rwanda (*Bringing Kong to Life*, 2006). Aussi surprenante que soit cette anecdote elle est hautement révélatrice de la philosophie que Jackson insuffle à ses équipes. L'utilisation intensive d'effets spéciaux est de plus en plus attaquée par les critiques qui n'hésitent pas à qualifier un film où la technologie est omniprésente de « croute numérique ». Et il est vrai que l'influence de la technologie dans le cinéma moderne a tendance à déshumaniser certains films dans lesquels les effets spéciaux ne servent plus de support à la narration mais deviennent une fin en soit. Or l'amour de Jackson pour les effets spéciaux, amour héritée de l'animation de O'Brien et Harryhausen, a guidé la majorité de ses choix artistiques depuis son premier film. Le fait de passer autant de temps à développer aussi bien l'aspect physique que la psychologie d'un personnage numérique montre donc sa volonté de mettre cette démonstration technique au service de son

histoire afin de saisir l'essence même de ce qu'est *King Kong*. En passant ainsi plusieurs jours dans la jungle du Rwanda en compagnie d'animaux sauvages, Serkis parvint à se faire une idée de la façon dont les gorilles interagissent et communiquent. Il apprit par exemple certaines vocalisations leur permettant de se saluer, détail qu'il reproduisit par la suite dans le film lors de ses scènes avec Naomie Watts (Anne Darrow). Serkis explique à ce titre,

In a sense, there is no difference between motion capture and proper, normal acting. Any actor could do what I'm doing. And the way I would research a role or try and find the psychology for a character or try and find a physicality for a character [...]. There is no difference. I think this process will actually become part of an actor's tool kit. [...] It just happens to be new at the moment (*The Post-Production Diaries*, « Kong Performance Capture », 2005).

Une fois ce travail de préparation achevée, Serkis commença donc à jouer sur le plateau devant les caméras en compagnie d'autres acteurs.



Equipé de prothèses dentaires, d'extensions pour les bras et la voix transformée par un synthétiseur, il put littéralement donner la réplique aux autres acteurs, leur fournissant un repaire visuel et physique concret sur le plateau. Toutefois, la technologie ne permettait pas à l'époque de saisir sa performance sur le moment⁸. Serkis rejoua ainsi la totalité de ses scènes

⁸ *Avatar* a depuis considérablement changé les choses : inspiré par les travaux de Robert Zemeckis, James Cameron a en effet conçu un système de caméra portative enregistrant en direct la performance d'un acteur et divisant par deux la charge de travail

en post-production, seul dans un studio. Il fut alors équipé d'une tenue en lycra couverte de cent quatre-vingt-douze marqueurs (soixante sur le corps et cent trente-deux sur le visage) réfléchissant la lumière projetée vers cinquante-deux caméras enregistrant les mouvements de son corps et vingt autres suivant seulement son visage.

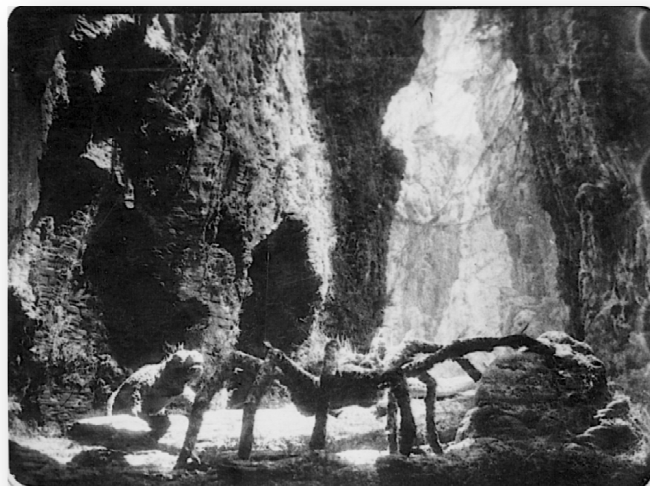


La performance de Serkis fournit ainsi une carte numérique qui, une fois transposée sur le visage de Kong, étape facilitée par le fait que les gorilles aient une musculature faciale voisine de la nôtre, donna un aperçu du résultat final (*The Post-Production Diaries*, « Bringing Kong to Life : Motion Editing », 2005).



La capture de mouvement devient ainsi la base de la performance de Kong, mais étant donné la nature du personnage (sa taille, la complexité de ses scènes) le reste dut être accompli en animation par image clés. Les infographistes retouchèrent à ce moment de la post-production, nommée l'édition de mouvement, la totalité des plans impliquant Kong : ils donnèrent par exemple d'avantage de souplesse au personnage et reproduisirent à la main, clique par clique, (procédé rappelant le laborieux travail de l'animation en volume) les microexpressions que la capture de mouvement ne parvint pas à capter (*The Post-Production Diaries*, « Bringing Kong to Life : Animation », 2005). Les données brutes saisies lors de ces séances de capture furent en d'autres termes raffinées afin d'être présentable sur le grand écran.

Ces subtilités technologiques seules ne seraient toutefois pas suffisantes pour faire du remake une numérisation du film original. Or, la philosophie cinématographique de Jackson, comme nous avons pu le constater, est telle qu'il ne conçut à aucun moment son œuvre avec l'intention de faire oublier ou même de surpasser le film de Cooper et Schoedsack et même s'il insuffla au projet sa propre voix, il le fit en gardant à l'esprit ce qu'auraient voulu ses aînées. L'exemple le plus flagrant de cette idée de sauvegarde est ainsi la légendaire scène perdue de la fosse. Dans le film original, Cooper et Schoedsack filmèrent une scène dans laquelle les marins du *Venture* chutent dans une fosse grouillante d'araignées géantes et d'insectes en tous genres.



La scène fut malheureusement coupée au montage pour diverses raisons : elle aurait, selon la légende, était trop violente ou ralentissait la narration et fut au final perdue. Seules quelques photos existent de nos jours, cependant Jackson venant du cinéma d'horreur et adorant le film

original, ne pouvait faire autrement que de sauter sur l'occasion de recréer cette scène mythique. Ainsi, afin de s'assurer qu'elle ne subirait pas deux fois le même sort, il fit en sorte d'attribuer à la scène une valeur narrative incontournable. Le réalisateur propulsa pour cela dans la fosse les marins mais également ses personnages principaux, dont Carl Denham qui voit sa caméra se briser dans la chute. Désespéré par la perte de ses images, il décide à ce moment précis non plus de simplement filmer Kong mais de le ramener vivant à la civilisation. Les artistes de Weta se firent par conséquent plaisir lors de la conception de cette scène en développant des créatures monstrueuses que Jackson tint à inclure tel quel dans le film, quitte à perdre sa classification tout public (*Return to Skull Island*, 2006). Décrivant une scène du *Seigneur des Anneaux*, Guillermo del Toro définit ainsi ce qui fait la particularité de l'esthétique cinématographique de Jackson. Il expliqua,

When [other] directors were rendering fantasy movies, they had all this shiny armor and shiny castles. And Peter came from a horror aesthetic. He rendered that fantasy world in the way that either a historian or a Hammer film fan would do it. They were very texturally rich and dark (Cruz, 2009).

Cette description s'applique parfaitement à la scène de la fosse, qui désormais sauvée de l'oubli a regagné la place qui aurait dû être la sienne dans le film. Mais Jackson ne se contenta pas de cette reproduction puisqu'à l'occasion d'une réédition en DVD de *King Kong*, *Le fils de Kong* et *Myghty Joe Young* il se pencha sur les photos, les esquisses et les travaux préparatoires ayant survécu et recréa la scène en animation en volume telle qu'elle aurait dû apparaître il y a quatre-vingts ans (allant jusqu'à dégrader la qualité de l'image et à utiliser un morceau de la bande originale du film).

Le remake devient donc le résultat d'une narration bivocale, fondant la matière originale à l'esthétique cinématographique de Jackson. En effet, pour Mikhaïl Bakhtine,

redire un texte « avec nos mots », c'est, jusqu'à un certain point, faire une narration bivocale sur les paroles d'autrui ; en effet, « nos mots » ne doivent pas dissoudre complètement l'originalité de ceux des « autres » ; une narration faite avec « nos mots » doit avoir un caractère mixte, et reproduire aux endroits nécessaires le style et les expressions du texte transmis (Bakhtine, 1978, 160-161).

La fosse aux araignées est un premier exemple de cette bivocalité. L'attaque des habitants de Skull Island en est un autre. Celle-ci prend en effet une tournure bien différente une fois revisitée par le réalisateur de *Braindead* : le film d'aventure qu'il nous invite à regarder change alors radicalement d'atmosphère lorsque le preneur de son de Carl Denham est transpercé par une lance. Le silence de la scène est soudain brisé, la vitesse de la caméra varie et donne par le biais de ralentis une dimension cauchemardesque à l'attaque. Un des marins a alors le crane fracassé par une masse et juste au moment où Denham s'apprête à subir le même sort (le sang de son infortunée compagne coulant goutte à goutte de la masse d'arme de l'indigène jusqu'à son visage), la situation se renverse grâce à l'arrivée de l'équipage du *Venture*. Jackson opère, en d'autres termes la fusion entre deux mondes marqués par une seule et unique passion : avatar des cinéastes en 1933, le personnage de Carl Denham sert à nouveau de prisme à un réalisateur prêt à tout pour filmer à sa manière la huitième merveille du monde. Tout comme Denham, Jackson filme au fur et à mesure de son voyage dans les profondeurs de Skull Island des images de plus en plus spectaculaires, quitte à pousser ses équipes dans leurs derniers retranchements, leur rappelant encore et toujours : « Remember, pain is temporary; film is forever! ».

Le film regorge ainsi d'hommages trop nombreux pour être tous cités. Des dialogues entiers sont par exemples reproduits, des accessoires datant du film de 1933 (et que Jackson collectionne) apparaissent également ici et là pour la première fois en couleur, tandis que l'orchestre du théâtre joue un morceau de la bande originale composée par Max Steiner (*King Kong Homage*, 2006)... Tous ces éléments, associés aux effets spéciaux de pointe et à la dévotion du cinéaste pour sa matière originale font donc de ce film bien plus qu'un simple remake. *King Kong* est de par sa nature un film sur le cinéma et représente depuis toujours une pure expérience cinématographique. Jackson numérise ainsi le film original et en fit une sauvegarde de manière à ce que l'histoire de Cooper et Schoedsack soit accessible à une toute nouvelle génération et suscite autant de vocations aujourd'hui qu'il y a quatre-vingts ans. Il n'y a dès lors rien de surprenant à voir Peter Jackson saluer à la fin du générique Meriam C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, Willis O'Brien, Max Steiner, Robert Amostrong et Fay Wray de ces quelques mots, « They continue to inspire all those who follow in their footsteps ».

Bibliographie

- Bakhtine, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman*. Trad. Olivier Daria. Paris: Éditions Gallimard, 1978.
- Bringing Kong to Life Part 1 & 2*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Prod. Peter Byck. Universal Pictures, 2006. DVD.
- Cruz, Gilbert. «Guillermo Del Toro on Vampires.» 3 Juin 2009. *Time Entertainment*. 17 Juillet 2013. <<http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1902395,00.html>>.
- Dupuy, Julien. «Le dernier voyage du roi Ray.» 7 Mai 2013. *Capture Mag*. 9 Mai 2013. <<http://www.capturemag.net/time-machine/le-dernier-voyage-du-roi-ray/>>.
- King Kong Homage*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Prod. Leslie Tong. Universal Pictures, 2006. DVD.
- King Kong: The Post-Production Diaries*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Universal Pictures, 2005. DVD.
- Kong's New York, 1933*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Prod. Adam Hyman. Universal Pictures, 2005. DVD.
- Return to Skull Island*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Prod. Eric Driscoll. Universal Pictures, 2006. DVD.
- The King Kong Archives*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Universal Pictures, 2006. DVD.
- The Origins of King Kong*. Réal. Michael Pellerin. Casting et équipe technique de King Kong. Prod. Mary Francis Graff. Universal Pictures, 2006. DVD.