

# URBAN LEGEND. LES OMBRES DE LA VILLE RACONTÉES PAR LE CINÉMA.

1

Auteur : Thierry Cormier

Rédacteur en chef : Bruno Follet

Depuis les années 1920, la ville moderne a fasciné l'ensemble des artistes du XX<sup>ème</sup> siècle. Nombreux sont les réalisateurs qui ont pris la ville comme toile de fond, sujet ou personnage de leurs films qu'ils soient expérimentaux ou de fiction. Le cycle cinématographique *Urban Legend* accompagne l'exposition du LaM intitulée *La Ville magique* (29.09.12 > 13.01.13) et propose de voir comment les réalisateurs, tout comme les peintres, photographes ou sculpteurs, ont traduit les fantasmes et les craintes que la ville moderne semble susciter et concentrer.



« Les rues étaient sombres d'autre chose que la nuit. » (Raymond Chandler)

La ville regorge d'histoires, réelles ou imaginaires. Au détour d'une rue, au hasard d'une fenêtre ouverte, sur le panneau d'une façade, dans la vitrine d'un magasin, au pied d'un building ou en haut d'un escalier s'écrivent des milliers de récits auxquels le citadin pressé ne prête plus attention, et pourtant !... Il en est le héros éternel, figure anonyme dans la foule des sans-visages ; il incarne mieux que le monstre ou le super-héros ces mythes et légendes urbaines dont les origines sont à chercher dans le vieux continent ravagé par la Première Guerre mondiale.

De Berlin à Paris, de l'expressionnisme au réalisme poétique, le cinéma européen investit la ville d'une coloration noire et fantastique. Les savants fous, vampires et autres génies du mal s'effacent au profit d'un criminel bien plus dangereux : l'homme de la rue. Le docteur Mabuse, Nosferatu ou Fantômas avec leur irréprouvable soif de pouvoir absolu et d'asservissement du monde, laissent peu à peu la place à des ouvriers sans emploi, des amoureux éconduits ou de simples marginaux sans autre dessein qu'un impossible combat contre la fatalité sociale et la corruption urbaine. Personnages duels et schizophrènes, ils sont les ombres de ces « villes lumières » en quête d'identité et de vérité.

Quel que soit le genre ou la forme (fantastique, film noir, science-fiction, drame social ou essai documentaire), le cinéma s'est ainsi attaché à mettre en scène les cités de l'entre-deux-guerres qui, malgré leurs innovations et leurs attractions ostentatoires, ne pouvaient s'élever qu'aux côtés des bas-fonds et des logements miteux où persistaient les traumatismes de la Grande Guerre et de la crise économique. Indissociablement liées à cette entité urbaine, coincées entre la verticalité babélique et une perspective labyrinthique, de nouvelles figures ont fait leur apparition sur les écrans : femme fatale, détective, policier corrompu ou tueur psychopathe sont les arpenteurs d'une cité dont les rues portent les noms de « désir », « pulsion » et « vénalité ». Grand pourvoyeur de ces mythes et légendes modernes, le film noir, dans la lignée du fantastique, s'est chargé d'incarner en ombre et lumière la traque de ces « êtres qui se débattent dans un *no man's land* funéraire. (...) Un cérémonial d'initiation au cours duquel le spectateur traverse le miroir de la fiction et voit ses propres démons venir à sa rencontre. Le réel et le rêve s'y entrecroisent pour désigner la schizophrénie atavique révélatrice de la nature humaine. »<sup>(1)</sup>

Il est alors normal que l'ombre et le reflet soient devenus les motifs récurrents de cette filature audio et visuelle, projetant des silhouettes anonymes au cœur de légendes urbaines qui composent le plan d'une métropole imaginaire, fascinante et inquiétante ; une ville magique qui a plus à voir avec la « magie noire » qu'avec une féerie qui n'a jamais vraiment eu lieu dans cette cité.

(1) Noël Simsolo, *Le Film noir, vrais et faux cauchemars*, éd. Cahiers du cinéma, 2005, p. 13.

*Urban Legend* est un projet réalisé en partenariat par le LaM Lille métropole, musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut, Cinéclique Nord-Pas de Calais, De la Suite dans les Images et Collateral. Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'exposition *La Ville magique* (LaM), de *Regards Croisés*, action culturelle régionale du dispositif *Apprentis et Lycéens au Cinéma* (coordonné par Cinéclique Nord-Pas de Calais).



# 1<sup>er</sup> Mythe : KING KONG

La ville verticale : d'une île à l'autre

*King Kong* de Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack  
(1933, États-Unis, noir et blanc, 100 min)  
[Genre aventure, fantastique]

## SYNOPSIS

Ann Darrow, une jeune femme blonde, actrice sans travail, est engagée par le réalisateur Carl Denham pour être la vedette de son prochain film. Le *Venture*, navire commandé par le capitaine Englehorn, embarque toute l'équipe du film en direction de Skull Island, une mystérieuse île où vivrait la légendaire créature Kong, vénérée par les autochtones. Pendant le voyage, Ann s'éprend de John Driscoll, le second du capitaine. Une fois débarqués sur l'île, les explorateurs doivent rapidement rebrousser chemin, chassés par les insulaires. Mais ces derniers enlèvent Ann, la « femme aux cheveux d'or », pour l'offrir en sacrifice au roi Kong.

Au moment où ses compagnons de voyage arrivent pour la délivrer, un singe gigantesque se saisit de la jeune femme et « la belle et la bête » disparaissent dans la forêt. Denham et ses hommes se lancent alors à la poursuite de King Kong.



« Pourquoi ne pas le dresser comme sur un piédestal, sur le plus haut des gratte-ciel de New York – symbole d'acier, de pierre et de verre de ce à quoi l'homme moderne aspire – et de le faire s'affronter à l'homme moderne ? » (Merian C. Cooper)

De l'île perdue, Skull Island, à l'île lumière, Manhattan, le parcours de King Kong permet de relier des espaces et des histoires séparés par des millénaires. De l'archaïsme à la technologie, de la jungle à la ville, des montagnes aux gratte-ciel, des mythes éternels au show-business, ce monstre d'un autre temps est le chaînon cinématographique manquant entre l'effroi primitif et les craintes modernes. À l'instar de la créature de Frankenstein (*Frankenstein*, James Whale, 1931) ou de Dracula (*Dracula*, Tod Browning, 1931), King Kong est une survivance du fantastique dans une époque perfectionnée et rationnelle. En côtoyant l'homme moderne, ce rejeton de légendes ancestrales ou ces héritiers du romantisme noir et du gothique vont instiller dans le cinéma des années 30 et 40 une part d'« Inconnu(e) » ; une étrangeté narrative et esthétique dans les représentations filmiques d'une cité géométrique.

De même que l'équipe de cinéma de *King Kong* ramène une peur primitive à New York, Schoedsack et Cooper, en réalisant cette aventure d'un film impossible à tourner, introduisent dans le cinéma américain bien plus qu'une confrontation fantastique : une transposition sémantique dans laquelle la ville devient une jungle, et où le gigantisme du monstre résonne avec celui des monuments architecturaux. Cette persistance de la monstruosité aux côtés des monumentales constructions urbaines sonne comme un avertissement que l'étymologie même de ces deux mots, « monstre » et « monument », renforce (l'un et l'autre étant dérivés du latin *monere*, « avertir »).

La ville ainsi devenue le nouvel espace de la sauvagerie, il restait à remplacer les monstres imaginaires par ceux de la société réelle. Ce sera notamment le cas avec *La Chasse du comte Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel, 1932) et *Freaks* (Tod Browning, 1932). Folie criminelle, apparence et dualité s'y révèlent, énonçant ainsi ce que sera le film noir.

### Fiche technique

**Titre original** *King Kong*

**Société de production** RKO Radio Picture

**Production** Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

**Production exécutive** David O. Selznick

**Réalisation** Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

**Scénario** James Ashmore Creelman, Ruth Rose

**Histoire originale** Merian C. Cooper, Edgar Wallace

**Musique** Max Steiner

**Image** Eddie Linden, J.O. Taylor, Vernon Walker,

Kenneth Peach

**Son** Earl A. Wolcott

**Montage** Ted Cheesman

**Superviseurs des effets spéciaux** Harry Redmond

Jr., Harry Redmond Sr., Frank D. Williams

**Superviseurs des effets visuels** Willis H. O'Brien, C.

Dodge Dunning et Carroll H. Dunning

**Effets spéciaux** Marcel Delgado

**Direction artistique** Carroll Clark, Alfred Herman

**Chef décorateur** Carroll Clark

**Chef costumier** Walter Plunkett

### Interprétation

**Ann Darrow** Fay Wray

**Carl Denham** Robert Armstrong

**John Driscoll** Bruce Cabot

**Capitaine Englehorn** Franck Reicher

**Charles Weston** Sam Hardy

**Le chef des insulaires** Noble Johnson

**Le sorcier guérisseur** Steve Clemente

**Lieutenant Briggs** James Flavin

**Lumpy** Victor Wong

Légendes des illustrations :

1. Brassai, Le diable de *Notre Dame*, dit aussi *La Sphinge*, 1933. Épreuve gélatino-argentique, 15,5 cm x 11 cm. Paris, © RMN, Estate Brassai + Ernest B. Schoedsack, *King Kong* : « Persistance de l'étrange dans la ville moderne. » 2. Hugh Ferriss, *Buildings Like Mountains*, 1929. Gravure illustrant *The Metropolis of Tomorrow*, New York, Ives Washburn Publisher, 1929. Villeneuve d'Ascq, LaM + Ernest B. Schoedsack, *King Kong* : « Analogie minérale : les montagnes urbaines. »