

## Pour en finir avec les dinosaures

Patrick Schupp

Numéro 169, février 1994

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/49967ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

### ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Schupp, P. (1994). Pour en finir avec les dinosaures. *Séquences*, (169), 14–27.

A black and white photograph of a large dinosaur standing in a jungle. The dinosaur is the central focus, with its head and neck extending towards the top of the frame. In the foreground, two people are cowering on the ground, looking up at the dinosaur with expressions of fear. The background is filled with dense jungle vegetation and tall trees.

# Pour en finir avec les DINOSAURES

par Patrick Schupp

The Land Unknown de Virgil Vogel (1957)

**R**emontons aux sources: le procédé d'enregistrement cinématographique combine au départ une loi naturelle — la persistance pendant un dixième de seconde d'une image sur la rétine — et un procédé technique de reproduction naturelle d'images, la photographie, inventée par Nicéphore Niepce en 1826. Ce sont les frères Lumière qui, en 1894, découvrent le principe du cinématographe auquel, d'ailleurs, ils n'attachent que peu d'importance, le traitant d'amusement de salon !

Première étape: un jeune français, Georges Méliès, s'emballa pour cette nouvelle invention et fait de nombreux essais de prises de vues aussi nouvelles qu'originales. Puis, par un coup de chance, il découvre le *trucage* qui ouvre alors des possibilités extraordinaires, comme l'explique Méliès lui-même: «Un jour que je filmais sur la Place de l'Opéra, à Paris, la pellicule se coinça dans l'appareil. J'arrive à la débloquer et continue à tourner. Un peu plus tard, en projetant la bande le soir chez moi, je m'aperçus avec stupeur que l'omnibus Madeleine-Bastille dont j'enregistrais le mouvement se changea sans crier gare en corbillard...»

Georges Méliès n'est pas long à comprendre ce qui s'est passé, et réalise toutes les possibilités que recèle ce truc de substitution par arrêt de la caméra ; il ne s'arrête pas non plus en si bon chemin et, au cours de sa brève carrière, arrive à inventer et mettre au point la majorité des *trucs* utilisés encore aujourd'hui: transparences, doubles expositions, disparitions, surimpressions, caches (l'ancêtre des «mattes», comme on verra plus loin, c'est-à-dire des peintures sur verre transparent qui, placées précisément dans le champ de la caméra, oblitérent ou complètent partiellement un décor, selon le cas).

À peu près à la même époque aux USA, D.W. Griffith met au point le procédé du *montage*: frappé par la continuité des bandes dessinées (en plein essor au début du siècle) et inspiré par la variété de leur format, il décide de fusionner cette expression si particulière avec la projection cinématographique. Il obtient de ce fait un *style* narratif dont les figures — gros plan, travelling, plongées, plans d'ensemble, etc — non seulement épousent la continuité physique et dramatique de l'action, mais manipulent l'émotion du spectateur... Le tout est complété par la notion de *temps*, c'est-à-dire des séquences ou plans dont la durée correspond à ce que l'action doit exprimer; Griffith vient d'ajouter le *rythme* au *style*.

Ce sont ces éléments de base, *trucage*, prise de vue image par image, montage et rythme, qui vont permettre aux réalisateurs de créer une véritable magie du 7<sup>e</sup> art et, donc, de permettre

la conception, comme la réalisation, des rêves de plus en plus fous des scénaristes.

Ceux-ci sont donc constamment à la recherche de nouveaux sujets susceptibles, non seulement de plaire au public, mais aussi de l'émerveiller par des prouesses techniques qui concrétiseraient sur l'écran, justement, la folie des rêves en question. C'est pourquoi, après avoir puisé indistinctement dans la littérature, le théâtre ou la vie quotidienne, ils redécouvrent les sortilèges de l'Histoire et du Temps et aussi le Merveilleux — tel, du moins, qu'on le concevait à l'époque. Mais c'est la Science qui devient un moteur essentiel de ces rêves, avec l'essor de la paléontologie et des découvertes archéologiques d'une part, et de l'autre les découvertes et les applications touchant la chimie (le radium), l'énergie (l'électricité, l'atome), la médecine, les communications, ou même des domaines dans lesquels la Science est la plus curieuse comme la plus incertaine: l'au-delà, le spiritisme, la voyance et autres phénomènes paranormaux qui deviennent alors aussi propres à enflammer l'imagination du grand public qu'à inciter les scénaristes et les réalisateurs à les montrer de la manière la plus spectaculaire possible.

C'est Winsor MacKay qui, en 1909 (et non en 1904, comme on le mentionne couramment) fait le premier lien entre la préhistoire et le cinéma, par le biais de l'animation: le brontosaurus Gertie de sept mètres de haut, est aussi fort qu'intelligent, et exécute des tours à la demande de son dresseur et créateur (MacKay) qui est sur scène, devant l'écran. La Cinémathèque québécoise a souvent projeté Gertie the Dinosaur, petit film de cinq minutes qui, face aux qualités techniques d'aujourd'hui, garde intacte sa

puissance de séduction, malgré son âge et son animation rudimentaire.

Certains des rêves dont nous parlions plus haut vont tout naturellement se réaliser, petit à petit, grâce à des artistes hors pair: et justement, l'un de ces rêveurs, c'est Willis O'Brien, né en 1886. Pourtant, sa vie professionnelle débute en dents de scie: il est tour à tour trappeur, garçon de bar, et même guide au Crater Lake pour des paléontologistes, ce qui va susciter en lui une véritable passion pour la préhistoire. Mais il faut survivre dans la dure Amérique du début du siècle: il va donc tenter sa chance comme boxeur, malheureusement sans grand résultat. Qu'à cela ne tienne: il est habile dessinateur, et le San

Francisco Daily News l'engage comme illustrateur/caricaturiste pour, justement, croquer les boxeurs sur le vif.

Et une idée lui vient: pourquoi ne pas modeler de petites figurines de boxeurs dans différentes positions, et les filmer pour voir les différents styles ? Puis tout naturellement, et presque sans y penser, il passe des boxeurs aux dinosaures, la grande passion de sa jeunesse, et décide de les photographier en les animant image par image, rien que pour voir, et le résultat, spectaculaire, lui ouvre des perspectives vertigineuses.

Il faudrait se reporter en pensée à cette époque toute pétée d'enthousiasme, d'originalité et aussi d'un remarquable esprit de recherche pour pouvoir comprendre combien la stimulation de Merveilleux recréé — la concrétisation des rêves — est un facteur de découverte et d'émulation, tout comme aujourd'hui le graphisme sur ordinateur autorise des réalisations impensables, il y a trois ou quatre ans !

Donc, enthousiasmé par ce qui est pour lui une réussite extraordinaire, O'Brien produit un petit film expérimental de 80 secondes qu'il montre au cinéaste Herman Wobber, (qui est aussi propriétaire de salles, donc distributeur, donnée essentielle pour l'époque). Wobber, subjugué, lui offre 5 000 \$ pour réaliser en deux mois un petit film de 5 minutes: ce sera **The Dinosaur and the Missing Link**. Pourtant, malgré son intérêt et sa nouveauté, Wobber mettra presque un an à vendre le film chez Edison, qui, comme cela se faisait à l'époque, le projette en programme multiple avec six autres courts métrages.

Le court métrage de O'Bie, comme on commence à l'appeler dans le milieu, attire l'attention d'un certain Dawley, producteur et réalisateur, intéressé lui aussi, par l'animation image par image.

Il lui propose de réaliser en trois mois, et au coût de 3 000 \$, une aventure impossible qui mettrait en vedette l'oncle Jack (Dawley), et un groupe d'enfants découvrant par hasard une vallée perdue gardée par un vieil ermite. Celui-ci, grâce à un télescope, peut voir ce qui se passe dans la vallée en contrebas et Jack, stupéfait, assiste à la plongée d'un brontosaurus dans un lac (dont O'Bie simulera les vagues en animant une surface de gélatine liquide), à l'attaque d'un serpent géant par un dyatrima (un reptile volant apparenté aux ptérodactyles), et enfin à une lutte mortelle entre deux triceratops, le survivant étant finalement dévoré par le brontosaurus du début.

O'Bie se met au travail et, dans les délais prévus, livre **The Ghost of Slumber Mountain** qui, distribué en 1919, rapportera à Dawley plus de 100 000 \$ pour un investissement de 3 000 \$, d'après les sources autorisées.



Non seulement la rentabilité des dinosaures était prouvée, mais il était évident que ce genre plaisait particulièrement à un public passionné par les nouvelles merveilles du 7<sup>e</sup> art.

En fait, depuis ses premiers balbutiements jusqu'à l'avènement du parlant (1927), le cinéma poursuit un double but: d'une part, faire de l'Art en recherchant les sujets les plus divers, mais toujours en essayant d'émouvoir, d'apitoyer, de faire rire ou d'impressionner, selon la tradition du théâtre et du vaudeville; et, d'autre part, de rentabiliser au maximum une entreprise totalement nouvelle et fascinante dans laquelle, si on investit beaucoup, rapportera mille fois plus. Il est donc désormais possible d'utiliser des milliers de figurants, de construire des décors gigantesques et de réaliser des trucages spectaculaires pour enfin — rien que ça — aller chercher dans l'Histoire du monde tous les éléments susceptibles d'alimenter des visions aussi gigantesques que délirantes. C'est le règne des Griffith, De Mille, Gance, Guazzoni et autres qui, de l'Europe à l'Amérique, surenchérissent sur le produit: on reconstruit le Paris de la Révolution, la Rome des premiers chrétiens, on remet en scène les trois Mousquetaires, les tangos de Valentino, on puise dans l'immense réservoir comique de Chaplin et de Keaton, on remanie la Guerre de Sécession, et on ressuscite même le Fu-Manchu de Sax Rohmer, tandis que les grands mélos internationaux font courir les foules; mais aucun n'a autant de succès que **The Lost World** que Harry O. Hoyt réalise en 1925 à partir du célèbre roman de sir Arthur Conan Doyle. Cette fois-ci, il s'agit d'un vrai long métrage (108 minutes) mettant en vedette Wallace Beery dans le rôle du professeur Challenger, Bessie Love, et Lewis Stone. Les effets spéciaux sont confiés à

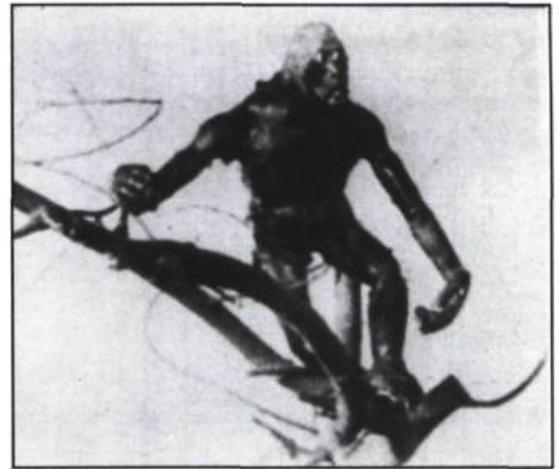
notre vieille connaissance, O'Bie, qui utilise les époustouflantes maquettes conçues par Marcel Delgado. Leur travail, encore aujourd'hui, demeure remarquable, tant par la qualité de l'animation que par une intégration sans faille au découpage. D'ailleurs, fortement impressionné, Conan Doyle lui-même acceptera de faire une présentation spéciale lors de la première du film, et c'est tout dire. En quelques semaines, le film récupère son investissement, provoque embouteillages, queues interminables, et suscite autant l'enthousiasme délirant du public que les commentaires les plus élogieux des critiques qui, pourtant, pourraient commencer à avoir des raisons d'être blasés.

L'année suivante, le réalisateur Fred Newmayer présente **The Savage**, réjouissante parodie de **Lost World**, commise avec la collaboration de plusieurs membres de l'équipe de Hoyt. Le scénario tourne autour des discussions de journalistes scientifiques à propos du fameux chaînon manquant. Ils forment une expédition scientifique à destination des îles Mariposa où vit une peuplade préhistorique. Là-bas, après toutes sortes de péripéties, ils rencontreront un brontosaurus (animé par Earl Hudson) qui se liera d'amitié avec l'un des journalistes de l'expédition.

Le film n'obtient qu'un succès d'estime en raison de ses effets spéciaux plutôt ratés, surtout par rapport à **Lost World**. De plus, les scénaristes y commentent aussi pour la première fois, mais non hélas! la dernière, une erreur monumentale entérinée par presque tous les réalisateurs et scénaristes subséquents: il est bien entendu impossible que les grands sauriens du Crétacé et du Jurassique aient pu connaître l'Homme, puisqu'ils vivaient à la fin de l'ère secondaire, et que ce dernier n'a fait son apparition qu'à la fin du quaternaire.

En 1930, O'Bie entreprend l'oeuvre la plus ambitieuse de sa carrière, toujours avec Harry Hoyt: un documentaire romancé sur la naissance et l'évolution de la race animale avec, bien sûr, la part belle aux sauriens du secondaire. Le film s'appellera **Creation**. Mais, comme souvent dans ce genre d'entreprises, l'animateur propose et le producteur dispose.

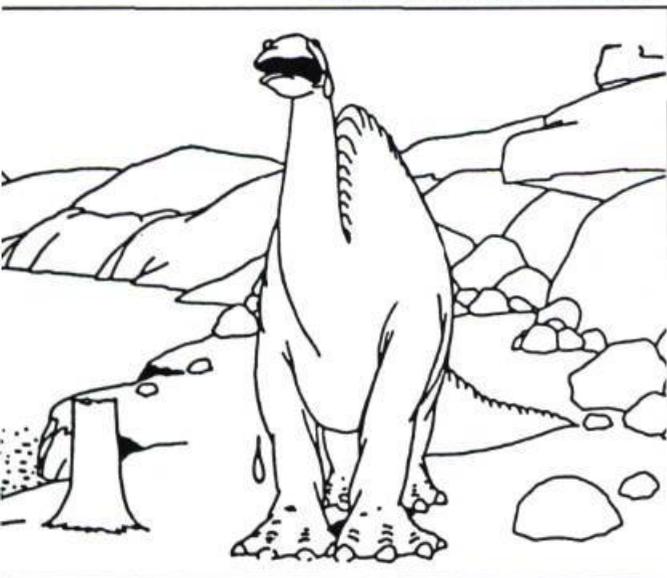
Faute de fonds, l'animation à moitié terminée de **Creation** agonise sur les tablettes d'O'Bie,



The Dinosaur and the Missing Link de Willis O'Brien (1917)

jusqu'au moment où le Destin entre en scène en la personne de Merian C. Cooper qui veut rencontrer O'Bie et surtout lui montrer un nouveau procédé technique de trucage: la surimpression optique d'une action définie sur un film se déroulant normalement sur un écran. Il lui présente aussi son ami E.B. Schoedsack, réalisateur de choc. Tous deux lui font part d'un grand projet qui leur tient particulièrement à coeur, et que ce procédé de surimpression rend désormais possible: l'histoire d'une expédition dans une île perdue du Pacifique où se trouve miraculeusement préservé tout un territoire resté temporellement à l'ère secondaire, et où un orang-outang de trente mètres de haut fait régner la terreur. Capturer la bête, la ramener à la civilisation et l'exhiber dans une foire à grand renfort de publicité pour gagner beaucoup d'argent, c'est ce que l'expédition mercantile a en tête... et exécute, jusqu'à la fin inévitable et déchirante: la bête s'échappe, sème la mort et la ruine dans New York et finit abattue par les biplans de l'armée américaine du haut de l'Empire State building où elle s'était réfugiée bien malgré elle. On a évidemment reconnu le film **King Kong**, sorti le 27 février 1933. O'Bie y a utilisé la plupart des éléments déjà réunis pour **Creation** et a créé avec sa maquette du grand singe l'une des plus belles animations de l'histoire du cinéma. Il s'agit d'une série de marionnettes articulées image par image, avec des tailles allant de 30 à 60 cms. Pour certains gros plans, une tête, une main, un pied étaient reconstruits grandeur nature. Tous ces effets spéciaux, absolument extraordinaires pour l'époque, furent réalisés avec des transparences, des mattes (peintures sur verre placées stratégiquement devant la caméra) et ces fameuses projections arrière. Aujourd'hui encore, le film surprend, émeut et demeure l'un des grands films de l'histoire du cinéma et bien supérieur, en tous cas, au plus que médiocre remake de 1976!

Gertie the Dinosaur de Winsor McCay (1909)



Quelques mois plus tard, Ernest Schoedsack donne une suite au film en présentant **Son of Kong** avec toujours O'Bie aux effets spéciaux. Sorti trop tôt après le succès de **King Kong**, et avec un scénario sentant le réchauffé, le film ne connaît aux États-Unis qu'un succès d'estime; et pourtant, en 1970, lorsque le film est présenté en France pour la première fois, la critique sera assez enthousiaste: le film n'a rien perdu de son charme... un merveilleux livre d'images rappelant les anciennes éditions de Jules Verne... l'ensemble, qui porte le sceau de l'enfance miraculeusement préservée, étonne et plaît...

En 1938, un jeune animateur, grand admirateur et disciple d'O'Bie, Ray Harryhausen, sur les conseils de son maître, s'essaie à son tour à l'animation en bâtissant quelques séquences autour, encore une fois, d'une histoire des animaux, qu'il intitule **Evolution**, mais qu'il ne complètera pas.

Puis c'est au tour de Hal Roach, en 1940 (et sous la supervision de D.W. Griffith, dont ce sont les ultimes manifestations comme réalisateur), de reprendre le thème des humains en contact avec les dinosaures dans **One Million B.C.** où Victor Mature, Carole Landis et Lon Chaney Jr. racontent leurs aventures sous forme de retours en arrière (sans jeux de mots !). Les effets spéciaux sont empruntés à des films précédents, notamment **The Lost World**. En revanche, le scénario crée un précédent en mettant en scène deux amoureux,

Tumak le violent, du cruel peuple des Rochers et Luana, qui appartient à la tribu paisible des Coquillages. Pour la première fois également, Hal Roach fait l'essai de bêtes réelles, iguanes, scincomorphes (lézards épineux d'Afrique) et autres caméléons dûment maquillés c'est-à-dire pourvus de prothèses, collerettes, crêtes, cornes et autres attributs spectaculaires destinés à leur donner une apparence à la fois menaçante et, sinon logique, du moins plausible.

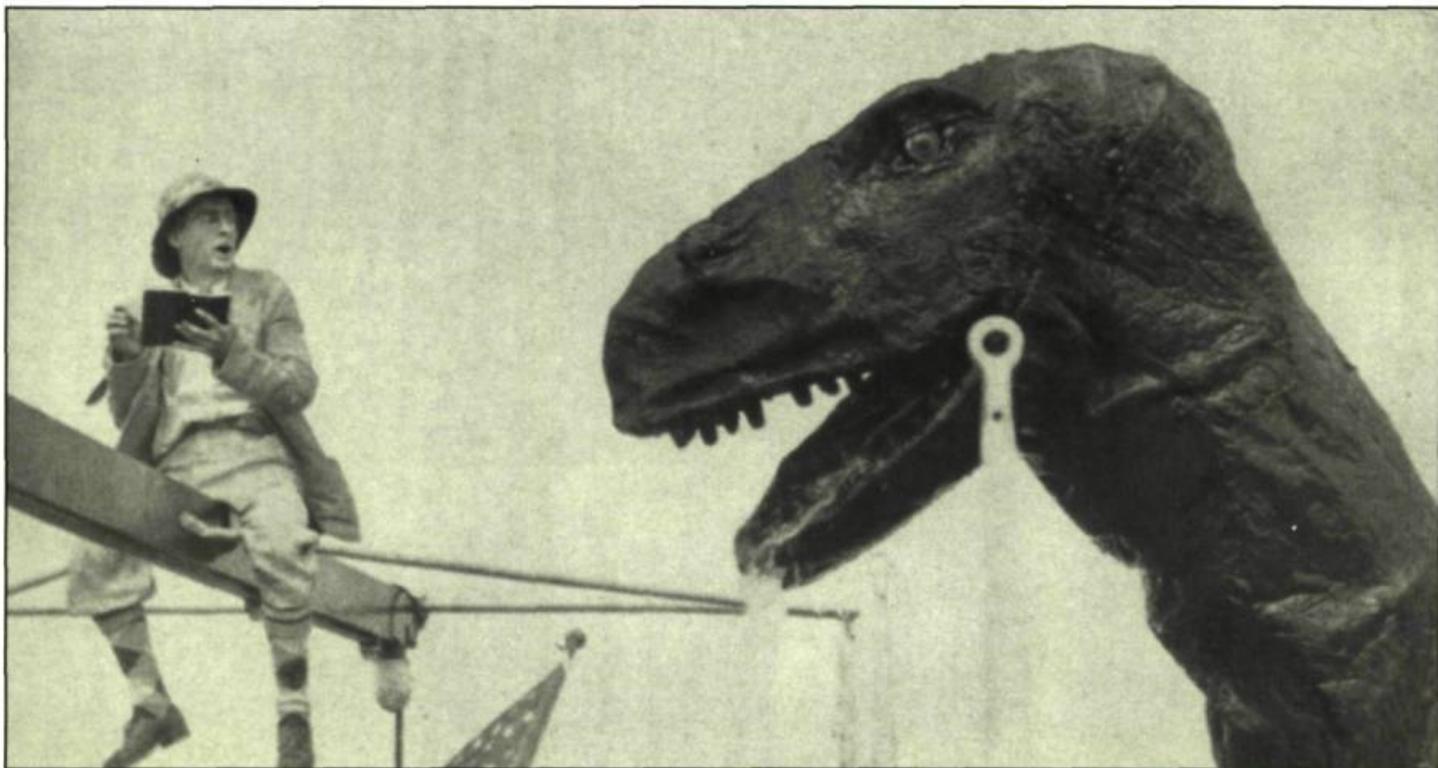
Voici le magicien Walt Disney qui se lance dans la course avec ce qui deviendra son film préféré et aussi une expérience unique dans l'histoire de l'animation. Je parle du dessin animé qui procède, image par image, de la même technique d'animation employée par O'Bie et Harryhausen. Lui aussi remonte véritablement aux débuts du cinéma, comme nous l'avons vu avec **Gertie the Dinosaur**, considéré aujourd'hui comme le premier dessin animé présenté en salle. Disney débute sa carrière en 1924 avec sa série **Alice Comedies** et n'atteindra une reconnaissance internationale que quatre ans plus tard en créant une souris qu'il appelle Mickey Mouse et dont les retombées économiques sont incalculables. En 1937, son premier long métrage **Snow White and the Seven Dwarfs** obtint une récompense spéciale à la remise des Oscars pour l'invention et l'utilisation d'une caméra dite «multiplans», c'est-à-dire permettant des effets de profondeur en superposant les gélatines dessinées. Invention qui

sera aussitôt reprise par les techniciens d'effets spéciaux.

**Fantasia** (1940) utilise des oeuvres de musique classique interprétées par l'orchestre de Philadelphie sous la direction de Leopold Stokowski, et illustrées par des séquences animées. Pour **Le Sacre du printemps** d'Igor Stravinsky, Disney et ses animateurs ont décidé de montrer la Terre à l'ère secondaire et la lente extinction des grands sauriens vaincus par les changements de climat et la sécheresse. Des images spectaculaires, une animation et un découpage remarquables n'empêchèrent pas un Stravinsky furieux de désavouer et Disney et ses animateurs qui, disait-il, avaient massacré sa musique ! Aujourd'hui ces querelles futiles sont oubliées et n'enlèvent rien à la beauté et l'impact du film que la sortie en vidéo a permis de retrouver, surtout avec le disque laser qui le restitue dans toute sa splendeur et son format d'origine.

Nous avons vu deux des trois techniques utilisées pour les effets spéciaux de monstres préhistoriques: l'animation image par image et les animaux réels mais «maquillés». Il en reste une autre, et c'est de mettre un acteur dans la peau de l'un de ces animaux. De l'intérieur, il pourra actionner pattes, queue, cou et tête, autrefois au moyen de dispositifs d'articulations habilement conçus, aujourd'hui grâce à un équipement électronique et hydraulique permettant des effets

**The Savage** de Fred Newmayer (1926)





The Lost World de Harry O. Hoyt (1925)

extraordinairement réalistes. Et ce sont les trois toujours utilisées aujourd'hui jusque dans **Jurassic Park**.

C'est dans **Unknown Island** (1948) que cette technique va être employée sur une grande échelle. Sous la direction du réalisateur Jack Bernhard, trois explorateurs découvrent une île mystérieuse que l'un d'eux avait photographiée du haut des airs pendant la Seconde Guerre mondiale. Retrouvée, puis investie, l'île se révèle aussi dangereuse qu'incroyable: des dinosaures, un gorille géant, et des hordes — rien que ça ! — de tyrannosaures vont mener la vie dure aux explorateurs et à l'équipage du bateau qui les a transportés. Les vilains animaux ne sont pourtant pas bien menaçants, puisque certains, en marionnettes, sont facilement repérables, et que d'autres (des hommes en costume) sont fort peu convaincants. Pourtant, ce genre de scénario a largement conquis les faveurs d'un public assoiffé d'aventures et de merveilleux. Les héros de l'époque sont ceux des «pulp magazines» et des bandes dessinées comme Mandrake, Brick Bradford, Flash Gordon et surtout Tarzan que son créateur, Edgar Rice Burroughs, emmène à travers le temps et l'espace avec une invention sans cesse renouvelée. Des romans comme les chroniques de Pellucidar d'Edgar Rice Burroughs commencées en 1927 avec *At the Earth's Core*, et continuées avec les six romans du cycle de Pellucidar, royaume souterrain visité tour à tour par Tarzan et par David Innes, ont considérablement influencé scénaristes et réalisateurs.

**Mighty Joe Young**, en 1949, va tenter de recréer le miracle de **King Kong**, avec des prémisses semblables (un singe géant ramené d'une île mystérieuse, exhibé en foire, et apprivoisé par une jeune fille: comble du ridicule, une plate-forme sur laquelle la fille joue du piano, tenue à bout de pattes par la bête !) Hélas ! Malgré les talents conjugués de Harryhausen et O'Bie, et un Oscar bien mérité pour leurs effets spéciaux, le film n'arrive pas à décoller en raison d'un scénario inepte et du jeu somnolent de Terry Moore qui, certes, n'est pas la Fay Wray de **King Kong** ! (incidemment, je signale que la dernière séquence, celle de la destruction de Joe, avait initialement été tournée en couleur, mais non retenue pour la projection en salle. On la retrouve cependant dans la cassette vidéo).

**Two Lost Worlds**, en 1950, sous la direction de Norman Dawn, nous ramène en terrain connu: à la suite d'un naufrage, quelques rescapés se retrouvent sur une île inconnue, quelque part dans le Pacifique. Comme d'habitude, ils doivent faire face ... aux effets spéciaux du film de Hal Roach de 1940 ! Un détail amusant: James Arness, avec sa taille très au dessus de la moyenne, et qui est l'un des protagonistes du film,

aura son heure de gloire l'année suivante grâce à Christian Nyby qui lui fera jouer le rôle de la Créature dans **The Thing from Another World**, l'un des excellents films sur le thème de la «menace venue de l'Espace».

Enfin, **The Lost Continent**, en 1951, marque la fin d'une époque: sous la direction de Samuel Newfield, Cesar Romero, Hillary Brooke et John Hoyt (le fils du réalisateur Harry Hoyt) organisent une expédition vers une île perdue du Pacifique, comme d'habitude pour retrouver une fusée disparue. Angoisse inexistante, interprétation hésitant entre le plus pur «camp» et l'indifférence absolue, (sauf peut-être celle d'Hillary Brooke, d'un comique involontaire et dû au style totalement déphasé de son jeu), et surtout effets spéciaux au rabais (ceux de la fusée sont



Le tyrannosaure attaquant un brontosaurus dans **The Lost World**

empruntés à **Rocketship X-M**, entre autres) cataloguent le film au plus bas des séries Z.

Le monde était, en effet, arrivé à saturation. Il n'était plus question du merveilleux un peu naïf de **King Kong** ou de **One Million B.C.** offert en diversion à un public harcelé par la Dépression, le racisme, la prohibition et les problèmes sociaux, mais d'un rabâchage sans relief de thèmes éculés appuyés la plupart du temps par des effets spéciaux refaisant sans cesse le même circuit. Et puis, beaucoup de choses aussi s'étaient passées, et la magie de Hollywood (tous les films cités jusqu'ici y furent réalisés) avait cessé de jouer. D'abord, il y avait eu la Seconde Guerre mondiale qui s'était terminée dans l'holocauste d'Hiroshima; ensuite, un pilote privé, Kenneth Arnold avait vu, au-dessus du mont Rushmore en 1947, six disques argentés qu'il avait baptisé «soucoupes volantes», donnant naissance, après la terreur nucléaire, à la psychose de la menace venue de l'Espace. Puis, une nouvelle technique de communication et de divertissement menaçait le cinéma sur son propre terrain. La télévision, en gestation avant 1950, mais gagnant du terrain à une vitesse terrifiante pour les grands du cinéma, créa une angoisse comparable à celle qui suivit

l'avènement du parlant. La fission de l'atome et ses funestes conséquences, la création de commissions d'enquête sur les OVNI (Objets Volants Non Identifiés) et le début d'une ère technologique sans précédents. Tout cela allant de pair avec la prolifération vraiment gigantesque de la littérature du fantastique et de la science-fiction, désormais enseignée dans les universités, exigeait absolument que l'on découvrit de nouvelles avenues, non seulement pour ranimer l'intérêt plus que défaillant du public, mais aussi pour profiter de ces nouvelles possibilités, quitte à jouer sur les angoisses collectives ou les peurs ancestrales.

C'est ce que va fort bien comprendre Ray Harryhausen. En créant **Beast from 20 000 Fathoms** que dirige, en 1953, Eugene Lourie, il fait d'une pierre trois coups: il a trouvé, dans le *Saturday Evening Post*, une nouvelle géniale d'un jeune auteur qui monte, Ray Bradbury, et possède des données scientifiques beaucoup plus précises sur l'ère secondaire, grâce à d'importantes découvertes paléontologiques dans le Montana en 1948. Le rhédosaure qu'il conçoit est infiniment plus réaliste que tout ce qu'il a fait jusqu'à présent. Enfin, il explique la résurgence de la bête par une explosion atomique au fond de la mer où elle «dormait» depuis plusieurs millions d'années. Il va aussi et surtout utiliser des techniques récentes d'animation frontale que complètent des mattes d'un réalisme exceptionnel pour l'époque. **Beast**, encore aujourd'hui, est une incontestable réussite, même en vidéo, ne serait-ce que sur le plan technique. Les images de l'intrusion meurtrière du rhédosaure dans les rues de New York sont remarquables et conservent toujours leur magie. En revanche, on y voit pour la première fois ce qu'on va retrouver dans la plupart des films subséquents: le duel entre les savants qui veulent garder la bête vivante pour «l'étudier» et l'armée qui veut la détruire et qui, évidemment, gagne. C'est aussi le prototype du scénario que les réalisateurs sans imagination vont appliquer à toutes les bêtes possibles et imaginables, aussi dangereuses par leur taille gigantesque que par cette nouvelle peur des temps modernes due aux atroces images d'Hiroshima: la radioactivité avec des fourmis, des mantes religieuses, des crocodiles, des lézards (qui ne sont pas des dinosaures !), des guêpes...

**Robot Monster**, toujours de 1953, dirigé par Phil Tucker, à partir d'un scénario totalement indigent, montre l'invasion de la Terre par des monstres mécaniques qui veulent empêcher les hommes d'utiliser l'énergie atomique. Les repréailles consistent en quelques plans volés à **One Million B.C.** que, décidément, on met à toutes les sauces, et en quelques combats de bébés crocodiles déguisés en monstres. Il faut le voir pour le croire !

C'est au tour de l'excellent réalisateur tchèque Karel Zeman, en 1954, de se lancer dans un **Voyage dans la préhistoire** avec des marionnettes de stégosaures et tyrannosaures animées à distance, et dans des décors admirablement dessinés, résultat de ses années d'apprentissage comme dessinateur commercial.

C'est également en 1954 que le japonais **Godzilla** fait une entrée fracassante au cinéma (sans jeu de mot !), grâce à Inoshiro Honda. Le monstre antédiluvien au venin radioactif (des jets de feu rajoutés à la main !) aura le temps de détruire la moitié de Tokyo avant d'être annihilé (mais non détruit) par privation d'oxygène. Deux exploitations parallèles (japonaise et américaine, cette dernière bénéficiant des services du regretté Raymond Burr dans le rôle du correspondant américain) vont assurer, non seulement une gloire durable au monstre, mais aussi une postérité délirante qui ne comprend pas moins de 17 titres s'échelonnant entre 1955 et 1992.

Selon les sources, **King Dinosaur** de Bert Gordon aurait été réalisé soit en 1953, soit en 1955. C'est probablement cette dernière date qui

est la bonne; mais Gordon a mis plus de trois ans à préparer son film à partir d'une idée originale de son cru. Quatre savants, à bord d'une fusée, atterrissent en catastrophe sur une planète inconnue qu'ils baptisent Nova. Ils y découvrent toute la faune gigantesque et redoutable de notre ère secondaire, et devront à moitié faire sauter la planète pour pouvoir s'échapper sans dommages. Le film vaut surtout par un procédé mis au point par Gordon lui-même: quelques pauvres lézards mal maquillés et projetés en agrandissement sur des fonds de montagnes mâtées avec une regrettable désinvolture.

Heureusement, O'Bie et Harryhausen décident de reprendre un vieux projet, celui d'un documentaire sur l'ère secondaire pour lequel Harryhausen va récupérer certaines séquences d'**Evolution**, qu'il gardait en réserve depuis...1938! Ce sera le très réussi et spectaculaire **The Animal World** qui sort en 1956 dans l'enthousiasme général, autant du public que de la critique, soulignant que les vieux magiciens n'ont rien perdu de leur immense savoir-faire !

La même année, **The Beast of Hollow Mountain** de Edward Massour marque la première collaboration américano-mexicaine, d'après une idée originale de Harryhausen, et aussi le mélange inédit de deux genres: le western et les dinosaures. Là encore, les monstres sont lâchés, tuent et détruisent, et périront dans une avalanche provoquée par leurs poursuivants, dont font partie Guy Madison et Patricia Medina, visiblement indifférents à ce qui leur arrive.

**The Land Unknown**, tourné en Cinemascope (1957) sous la direction de Virgil Vogel, s'inspire directement des cycles de Pellucidar évoqués plus haut: quatre explorateurs, partis en hélicoptère pour une expédition dans l'Antarctique, se trouvent déviés de leur route par une tempête, et se retrouvent dans une mystérieuse contrée, indiquée sur aucune carte et où se trouve préservée un morceau de la Terre à l'époque du secondaire, flore et faune redoutables. Le scénario est prévisible et les effets spéciaux cumulent les hommes en costume, les maquettes et quelques trouvailles dans un combat de tyrannosaures en gros plans.



**King Kong** de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack (1933)

Pour **The Giant Behemoth** (1959), Eugene Lourie et Douglas Hickox retiennent les services d'O'Bie, dans un remake virtuel de **Beast from 20 000 Fathoms**, mais en utilisant Londres au lieu de New York et en ajoutant un petit *twist* supplémentaire: la bête, radioactive, est doublement dangereuse. L'animation tient le coup, si l'on ose dire, mais le scénario sent la sauce trop souvent réchauffée, donc complètement insipide.

On peut mentionner en passant **The Giant Gila Monster** (1959 également), de Ray Kellogg qui, par le biais d'un iguane maquillé, agrandi et vaguement inséré en rétroprojection, sème la terreur (?) dans un party de samedi soir de rock'n'roll. Nul, nul, nul !

En voulant refaire **The Lost World** en 1960, Irwin Allen, pourtant producteur/réalisateur avisé en général, se heurtait à un double problème: faire oublier le premier, celui de 1925, et réussir à intéresser le public à une histoire déjà largement utilisée par le passé. Malgré une bonne distribution (le talentueux Claude Rains reprenant le rôle de Challenger tenu par Wallace Beery dans le film de Harry Hoyt, Fernando Lamas, Michael Rennie et Jill Saint-John lui offrant un support non négligeable) et une maîtrise accrue des techniques cinématographiques, Allen manque magistralement son coup, essentiellement en raison des effets spéciaux bâclés (des lézards maquillés, une fois de plus) n'arrivant même pas à la cheville de l'original, pourtant réalisé 35 ans auparavant.

Une fois de plus, scénaristes et réalisateurs se retrouvaient dans une impasse. Malgré les nouvelles techniques cinématographiques, les effets spéciaux, souvent ratés, n'arrivent plus à intéresser un public dont l'attention se trouve désormais ailleurs. Les studios de Hollywood ont bien changé, le Star System est en voie de disparition, tandis que le cinéma international devient une force agissante avec laquelle il faut désormais compter (depuis 1956, un Oscar est décerné au meilleur film étranger). Jacques Tati en France, Federico Fellini, Roberto Rossellini en Italie, Ingmar Bergman en Suède, Akira Kurosawa

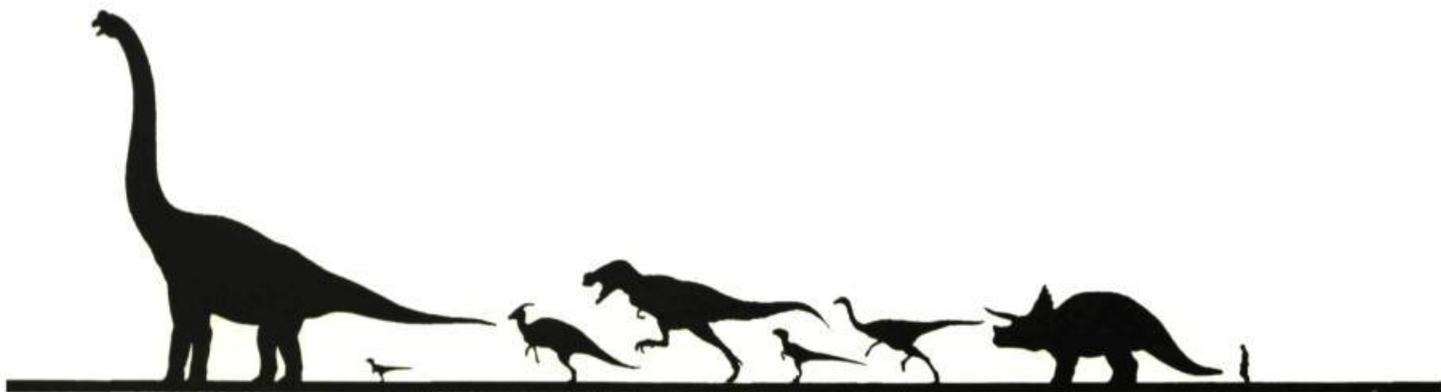


au Japon, Satyajit Ray aux Indes apportent, avec une intense vision personnelle et un immense talent, un renouvellement spectaculaire des thèmes, des interprétations et des motivations d'un monde à la recherche psychologique et sociale de lui-même. Les Oscars d'effets spéciaux vont désormais aux films de vraie science-fiction: **Destination Moon** (1950), **When Worlds Collide** (1951), **War of the Worlds** (1953), **20 000 Leagues under the Sea** (1954) **Forbidden Planet** (1956), **Journey to the Center of the Earth** (1959), **The Time Machine** (1960), voire **The Absent-minded Professor** (1961). Il fallait donc trouver rapidement des scénarios assez intelligents et assez spectaculaires pour inciter les gens à redécouvrir un genre qui, visiblement, était passé de mode. Alors, on cherche: Irwin Yeawoth, avec **Dinosaurus** (1960) croit avoir trouvé la bonne formule en libérant du fond de la mer, non seulement un diplodocus et un tyrannosaure, mais aussi un hominien préhistorique qui, grâce à un orage, et des éclairs porteurs de vie (comme dans

le **Frankenstein** de Whale) se retrouvent en pleine forme et prêts à tout détruire. Bon. Mais là où ça devient délirant, c'est lorsque les scénaristes imaginent une histoire d'amour entre l'hominien en question (qui s'exprime par grognements) et une belle exploratrice contemporaine qui, justement passait par là (la fameuse île prétendument déserte et tropicale).

On peut mentionner, dans la même veine, mais réalisé dix ans plus tard, le dernier film, hélas! de Joan Crawford, anthropologue intrépide, qui découvre dans **Trog** (Freddie Francis, 1970) un autre homme préhistorique sur fond de dinosaures brièvement entrevus.

Mais revenons à nos sauriens. Puisque les États-Unis semblent en perte de vitesse, se dit l'Angleterre, pourquoi ne tenterions-nous pas notre chance? Une petite compagnie fondée par Anthony Hinds et Michael Carreras, la Hammer Film avait, en 1953, produit pour la BBC une série télévisée, **The Quatermass Experiment** qui avait suscité des commentaires extrêmement favorables. En 1957, coup de maître avec une réexploitation des vieux thèmes, **Dracula**, **Frankenstein**, la **Momie**, etc... mais mis au goût du jour, soigneusement réalisés, bien décorés, maquillés et costumés. Aussi, n'est-il pas étonnant que notre vieille connaissance Eugene Lourie arrive à convaincre un studio voisin de lui avancer quelques milliers de livres pour la réalisation d'un scénario dont il gardait jalousement la primeur depuis plusieurs années. Il s'agissait, à la suite d'une explosion sous-marine en mer d'Irlande, de la découverte d'un dinosaure marin, mais bébé, que des méchants promoteurs — toujours eux — voulaient comme d'habitude exhiber dans un cirque. En revanche — et c'est là que le scénario apporte une note nouvelle — la maman dinosaure, qui a tout compris, furieuse, vient rechercher son petit et en profite pour donner quelques coups de pied à la Tour de Londres et au pont de Westminster, rien que pour faire du mal. Lourie tourne son film (1961), l'intitule **Gorgo**, et c'est un succès, aussi inespéré qu'inattendu.



Les échos en parviennent jusqu'au Danemark et incitent le réalisateur/producteur d'origine anglaise Sydney Pink, à s'essayer à son tour. **Reptilicus** (1962) connaît un résultat absolument risible: l'animation (des maquettes dont on voit les fils) est élémentaire, les dialogues sont d'une



Film de Jack Bernhard (1948)

platitude effrayante, les mattes et les transparences semblent avoir été exécutés par un enfant de dix ans, et tous les clichés les plus éculés du genre se suivent sans discontinuer. Pourtant, une seule idée, fort originale pour l'époque: la bête (entre le stégosaure et le dragon volant) est clonée à partir d'un petit morceau de sa queue et se reproduit (?) à partir de petits éléments d'elle-même.

Le succès inespéré de **Gorgo**, une fois la première surprise passée, enthousiasme la Hammer: du coup, ce n'est pas un, mais *trois* films qui vont sortir en moins de cinq ans !

Tout d'abord un remake du film de Hal Roach de 1940, intitulé **One Million Years B.C.** et qui sortira en 1966 sous la direction de Don Chaffey, un vétérinaire. Le film bénéficie d'un budget important, c'est le centième de la compagnie. De plus, si le scénario n'est pas d'une originalité à tout casser — mais il faut bien compter avec les valeurs sûres —, il y a quand même un nombre important d'éléments positifs: de remarquables effets spéciaux de Ray Harryhausen, une trame sonore de Mario Nascimbene et enfin, pour couronner le tout, une Raquel Welsh dans toute la gloire de sa jeunesse, de sa beauté et de son premier film qui, en plus, se paye le luxe d'être crédible !

Le second film, **When Dinosaurs Ruled the Earth**, est confié à Val Guest, autre vétérinaire. Le scénario est de l'auteur de science-fiction anglais bien connu, J.G. Ballard, et les effets spéciaux de Jim Danforth. Hélas ! Guest croit renouveler le miracle Welsh avec Victoria Vetri, ancienne Miss Monde. Sans originalité, Ballard a imaginé deux peuplades ennemies: les méchants bruns poilus et les blonds aimables et tendres. Comme dans du sous-Shakespeare, la blonde Liana est amoureuse

du brun Torgo. Tous deux sont peignés de frais, manucurés, propres et rebondissent avec grâce dans les méandres d'un scénario trop compliqué pour être honnête. On sombre même dans le ridicule lorsque Luana-Vetri «apprivoise» une sorte de diplodocus qui la suit comme un chien et la défend même contre les méchants bruns. Mais là où l'imagination des scénaristes s'en est donné à cœur joie, c'est dans la récréation (???) de la langue de ces messieurs-dames, ainsi que dans les manifestations d'une religion accompagnée d'incantations au bord de la mer et d'offrandes de fruits et de fleurs...

Le troisième et dernier, **Creatures the World Forgot** (1971), encore dirigé par Don Chaffey, est aussi le plus mauvais: une fille de chef préhistorique (Julie Ege) sert d'enjeu à la rivalité de deux frères jumeaux. Une seule originalité, si l'on peut dire, dans ce scénario d'une affligeante banalité: ce sont les filles qui sont brunes et frisées, et les garçons d'un blond décoloré, à l'inverse des films précédents. Il n'y a même pas de monstres (le budget ne le permettant probablement pas), juste quelques prédateurs et un ou deux serpents vaguement boas.

Faisons un bref retour en arrière. On se souvient qu'en 1956, Ray Harryhausen avait proposé puis vendu une idée de dinosaures à une compagnie mexicaine: il en était résulté **Beast of Hollow Mountain** qui l'avait beaucoup déçu.

En 1969, avec **The Valley of Gwangi**, il décide de reprendre l'idée et de choisir soigneusement son réalisateur, James O'Connolly. Il demande aussi à son vieil ami et complice O'Bie de collaborer avec lui aux effets spéciaux, et enfin retient une distribution qui, pour l'époque, était d'excellente qualité: James Franciscus, Gila Golan et Richard Carlson, tous trois vétérinaires du genre.

De fait, sans être extraordinaire, **The Valley of Gwangi** est suffisamment bien fait pour retenir l'attention et l'intérêt. Les effets spéciaux sont excellents, en particulier l'animation du ptérodactyle (sa lutte avec un homme au sol, et son envol avec l'homme dans ses serres) et celle

du tyrannosaure — notamment la très difficile séquence de la capture au lasso — sont de première qualité. Quant à l'étonnante finale, le T Rex se faisant brûler vif sous les voûtes de la cathédrale locale, il touche à des sommets baroques rarement atteints. Même si le scénario est un peu bâclé, on ne s'ennuie pas une minute !

Début 1970, Karel Zeman sort un autre petit chef-d'œuvre, **L'Arche de Monsieur Servadac**, cette fois librement inspiré par l'un des romans les plus originaux de Jules Verne, *Hector Servadac*, dans lequel une comète heurte un coin de notre terre (près de Gibraltar) et ramasse une trentaine de personnes qu'elle entraîne dans une orbite céleste autour de la terre. Le sujet était tellement bizarre, même pour Jules Verne, que ce dernier crut bon d'en prévenir ses lecteurs par une préface personnelle.

Zeman ne le cède en rien à l'imagination délirante du romancier et déploie tout l'arsenal des trucages, découpages, collages et autres effets spéciaux qui constituent l'essentiel de son art. En même temps, une ironie bon enfant et même un soupçon de caricature souligne souvent un propos d'où n'est pas non plus exclue la naïveté: par exemple, lorsque des brontosaurus venus du désert attaquent le fort, les soldats les font fuir en tapant des casseroles les unes contre les autres, parce que le bruit seul peut les effrayer. On ne sait s'il faut en rire ou en pleurer. Mais ce ne sont finalement que des détails dans un film dont la qualité et l'originalité sont indéniables.

Petit intermède avec **The Primevals**, un projet que le réalisateur David Allen essaya de mettre sur pied pendant dix ans, à partir d'une idée très bande dessinée intitulée *Raiders of the Stone Ring*. Le producteur, Charles Band, un farfelu comme on n'en fait plus, avait trouvé charmante l'idée de présenter des membres d'une très ancienne civilisation extraterrestre, originaire de la Terre. Ils reviennent visiter la planète ancestrale et demeurent prisonniers à l'intérieur d'un volcan après une avalanche, en essayant d'anéantir un méchant chasmosaure (lézard géant) qui leur fait des misères. Finalement, le projet n'aboutit pas.

1976. Depuis un moment, le beau fixe règne au firmament saurien, et le réalisateur britannique Kevin Connor estime que ça suffit. Il trouve un scénario possible dans un roman d'Edgar Rice Burroughs publié en 1918, *At the Earth's Core*. Le romancier raconte les aventures de quelques Anglais prisonniers d'un U-Boot allemand pendant la guerre de 14-18. Après une dangereuse navigation dans des cavernes sous-marines, le navire et son équipage se retrouvent dans un pays inconnu quelque part sous la calotte arctique. Ils ont maille à partir avec de grands sauriens (tyrannosaures, triceratops et ptérodactyles, comme d'habitude), une vague humanité préhistorique et doivent faire face à une

**The Beast from 20 000 Fathoms** de Eugene Lourie (1953)





Godzilla Raids Again de Moyotoshi Oda (1955)

gigantesque éruption volcanique. Le film, titré **The Land That Time Forgot** (pour faire suite à **Creatures** de 1971), et scénarisé par Michael Moorcock, ne trahit pas trop l'auteur. Les effets spéciaux sont à peu près corrects la plupart du temps, sauf dans les séquences du vol des ptérodactyles dont c'est tout juste si on ne voit pas les ficelles ! On y retrouve pêle-mêle animation image par image et hommes en costume, de qualité très inégale. Quant au volcan, il paraît vomir de la confiture de fraise ! Le héros (Doug MacClure, plus mauvais encore que d'habitude) se retrouve à la fin du film abandonné avec sa compagne anthropologue, tandis que l'U-Boot coule au fond de la citerne qui sert de mer. Kevin Connor, pas fou, demande alors à David Wayne, dans **People That Time Forgot** tourné l'année suivante, mais avec un excédent d'effets spéciaux appartenant au film précédent, d'aller rechercher son ami d'enfance MacClure. Pendant les trois années qui séparent les deux actions dramatiques (la première se passe en 1914, la seconde en 1917), les monstres ont, si j'ose dire, repris du poil de la bête; mais s'ils sont plus convaincants physiquement. Le découpage dans lequel ils s'insèrent est fort maladroît, annulant toute crédibilité. Seuls demeurent quelques beaux plans et travellings qui permettent de garder un assez bon souvenir de l'ensemble.

La même année (1977), Alan Grasshoff et Tom Kotani s'associent avec une compagnie japonaise pour produire **The Last Dinosaur** qui, décidément ne sait plus où donner de la mâchoire: encore un monde perdu, encore sous la calotte glaciaire, encore découvert par une foreuse géante ! Mais cette fois-ci, le monde en question est

réquisitionné d'office par un milliardaire qui prétend se payer une chasse au tyrannosaure pour lui tout seul ! (Steven Spielberg se serait-il souvenu de ce film ?). Les effets spéciaux dus à Kazuo Sagawa rappellent irrésistiblement ceux de **Godzilla** et sont obtenus de la même manière: un homme dans un costume de lézard, procédé avec lequel nous sommes désormais familiers.

À l'origine réservé aux circuits en salle, mais vu sa médiocrité, les producteurs furent bien contents de le vendre sans trop de pertes à une chaîne populaire de télévision où, de temps en temps, on le voit ressurgir.

**The Crater Lake Monster**, tourné en 1977 par Will Stromberg n'est guère meilleur. Le monstre — un plésiosaure, reptile marin — n'y apparaît que rarement, sauf pour un engagement, assez réussi, avec...une souffleuse à neige ! Le grand Nord sert de cadre à l'histoire et la résurgence du monstre est provoquée — idée amusante — par une météorite tombant dans Crater Lake et, de ce fait, «couvant» l'oeuf du monstre par le réchauffement des eaux. David Allen, qui avait travaillé pour **When Dinosaurs Ruled the Earth**, est responsable de l'animation — fort moyenne — du plésiosaure.

Auparavant, entre 1974 et 1977, Syd et Marty Krofft avaient tenté de créer et maintenir une série télévisée intitulée **Land of the Lost** dans laquelle une certaine famille Marshall, en excursion dans le Grand Canyon du Colorado, se trouve prise dans un violent tremblement de terre. Une faille s'ouvre dans le sol et provoque une gigantesque cataracte qui entraîne les radeaux pneumatiques dans les entrailles de la Terre, jusqu'à, vous l'avez deviné, ce Pays Perdu. Des tas de sauriens

gigantesques, des humanoïdes simiesques et des descendants mi-humoïdes, mi-reptiles (je ne plaisante pas) d'une race disparue issue d'une mutation de tyrannosaures, se partagent le scénario, l'écran et les effets spéciaux. La série, d'abord bien accueillie, va se maintenir de plus en plus péniblement pendant trois années, en luttant à armes par trop inégales avec les reprises de **Star Trek**, **Twilight Zone**, **Dark Shadows**, etc... Pourtant, les scénaristes, avec une certaine dextérité, il faut bien le dire, ont toujours tenté de maintenir l'intérêt d'épisode en épisode en introduisant des personnages de légende comme le Hollandais Volant, la Méduse, le Yeti, etc...par le biais de portes multidimensionnelles. Les responsables des effets spéciaux (Gene Warren et Wah Chang) avaient carte blanche pour leur travail: créer et animer un T. Rex, un allosaure, un bébé brontosaurus, un triceratops (qui, vêtu différemment, doublait le styracosaurus) et un coleophysis. En dehors de maquettes animées image par image, de marionnettes à gaine et de jeunes garçons en costume de lézard, Warren et Chang, en plus du composite printer imprimante à plans multiples, purent pour la première fois utiliser sur une grande échelle une révolutionnaire technique de pointe, qui allait, non seulement révolutionner l'industrie, mais permettre toutes les possibilités avec un réalisme jamais égalé: le dessin ou graphisme par ordinateur, dont le **Jurassic Park** de Steven Spielberg marque actuellement l'aboutissement extrême.

Lorsque Bruno Bozzetto, en 1977, réalisa son dessin animé **Allegro non Troppo**, avec l'humour corrosif qui le caractérisait, il n'avait qu'une idée (irrévérencieuse !) en tête: enfoncer le poing de

King Kong vs Godzilla de Thomas Montgomery et Inoshiro Honda (1962)



# GORGO

de Eugène Lourie (1961)



l'humour à fond dans **Fantasia**, mais oui, le chef-d'oeuvre de Walt Disney ! Et ce sont les restes énergisés d'une bouteille de coca-cola qui conjurent les grands sauriens à la Stravinsky, sauf qu'ici, c'est le Boléro de Ravel qui déroule ses volutes lancinantes et finalement fort drôles, lorsqu'on voit ce qu'elles sous-tendent !

Pour mémoire: en juin 1978, Doug Beswick et Stephen Czerkas vendent au réseau NBC **Planet of Dinosaurs**, mis en chantier dès 1976, dont le tournage fut interrompu faute de fonds, et peut-être aussi parce que le scénario ne brillait pas par son originalité: des astronautes venus de l'avenir s'écrasent sur une planète inconnue (en fait la terre à l'ère secondaire) et essaient de survivre parmi les T Rex, rhédosaures, stégosaures et autres styracosures. Le film ne fut jamais présenté en salle et n'est passé que deux fois à la télévision à une heure tardive.

Un autre projet, abandonné hélas! car il semblait promettre: celui de Jim Danforth (1976) intitulé **Timegate**, dont le thème semble un croisement entre **Jurassic Park** et **Westworld**. Dans un avenir où les voyages dans le Temps sont monnaie courante, la gigantesque Chromex Corp. prépare des tours organisés qui s'échelonnent tout le long de la route du Temps, dans des parcs spécialement créés à cet effet. Or, un groupe de touristes envoyé dans un de ces parcs qui se trouve en pleine ère secondaire se fait envahir sans crier gare par une horde de grands sauriens affamés (et animés par Douglas Beswick). Danforth avait spécifiquement recommandé que l'environnement soit écologiquement correct (tout comme Steven Spielberg qui ne cessait de consulter les experts paléontologistes qu'il avait engagés pour constamment vérifier l'authenticité de ses interventions). Mais, en 1978, American International, le producteur, décida que le groupe de touristes devraient en réalité être de méchants prospecteurs désireux de prendre des grands reptiles au piège pour — voyez l'originalité — les exhiber dans un zoo du XXI<sup>e</sup> siècle... Danforth, écoeuré, laissa tomber... Tout récemment, le film a été annoncé en vidéo, mais on ne sait pas dans quel état.

Puis, en 1980, Paul Picha raconta dans **Le Chaînon manquant** les aventures érotico-rocamboliques de Oh ! rejeté à sa naissance par des parents horrifiés. Adopté par Igua, un gentil brontosauve et mentorisé par Croak, micorbeau mi-ptérodactyle, il ira de découvertes en inventions, le tout dans un graphisme merveilleusement percutant. Le dessin des dinosaures est particulièrement drôle et réussi.

La même année voit la réalisation d'un petit film espagnol de série B, **Le Mystère de l'île aux monstres**, de Juan Piquer Simon dans lequel les monstres en question, un mélange d'iguanes vivants trafiqués et de tyrannosaures de carton-

pâte, sont du dernier risible. Il n'y a que Peter Cushing, le malheureux, qui ne rit pas du tout, et qui semble constamment se demander — probablement à juste titre — ce qu'il peut bien faire là.

Parlant de personnalités, c'est l'ex-Beatle Ringo Starr qui a décidé de s'amuser dans le **Caveman** (1981) de son copain et complice Carl Gottlieb. Un scénario délirant, résolument ancré dans la parodie et l'irrévérence nous vaut de réjouissantes séquences comme l'invention du feu, celle de la musique et la chevauchée fantastique de Ringo sur un lézard hystérique ou un superbe ptérodactyle en carton. De quoi amuser toute la famille et même les autres!

1985 est une année faste pour nos sauriens. Tout d'abord dans un film en coproduction Italie/Brésil **Prisonnières de la vallée des dinosaures**, dirigé et monté par Michael E. Lemick (inédit au Québec), sauf qu'on n'y trouve pas le moindre dinosaure, malgré le titre. En revanche, des piranhas, des sables mouvants, des crocodiles et des flèches empoisonnées comme s'il en pleuvait.

Ensuite, **My Science Project**, infiniment plus intéressant, scénario et réalisation de Jonathan Betuel: deux étudiants découvrent une étrange machine dans un entrepôt militaire. Il s'agit en fait d'un très puissant émetteur de champs magnétiques que les deux jeunes déclenchent sans le vouloir, ce qui provoque de dangereuses interférences entre le passé (antédiluvien) et l'avenir. Parmi les créatures venues du passé, un gigantesque tyrannosaure, animé en partie par Michael Lantieri, le gourou de Disneyland, le héros anonyme de **The Last Starfighter** et aussi **Jurassic Park**.

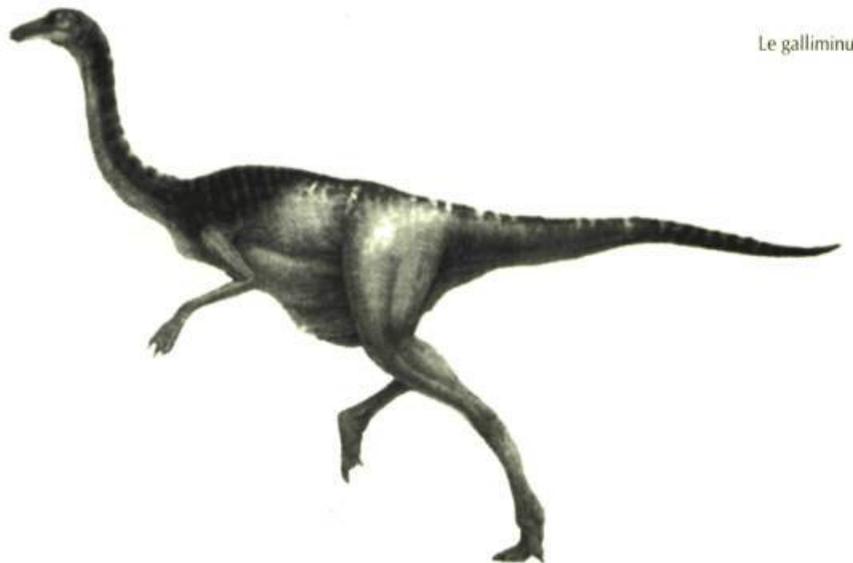
Et c'est des studios Disney que nous arrive **Baby...Secret of the Lost Legend**, dirigé B.L.W.

Norton. Il s'agit cette fois d'un bébé...diplodocus (un homme à quatre pattes dans un costume, et dirigé par radio, ce qui ne facilitait pas les choses!) qu'un couple d'explorateurs découvre par hasard en Afrique. Tout le monde veut naturellement s'emparer de l'a-do-ra-ble bestiole pour (tous en chœur, s'il vous plaît) la montrer dans un cirque ! Le film marche pendant le premier tiers, mais s'enlise rapidement dans une série de poursuites répétitives. Seule la musique d'atmosphère de Jerry Goldsmith tire fort élégamment son épingle de la bande sonore.

Malgré un vague succès d'estime, **Baby** ne rentrera même pas dans ses frais, et continue une carrière plus qu'épisodique en vidéo. Impavides, les studios Disney récidiveront huit ans plus tard, en 1993, avec **Super Mario Brothers**, dont l'idée originale provient du jeu vidéo fort populaire du même nom. L'adaptation est délirante et il faut avouer que les scénaristes ne manquent pas d'air !

Deux plombiers (parfaitement) et une archéologue se retrouvent transportés dans un monde parallèle et confrontés à une humanité (enfin...si on peut dire) directement issue génétiquement des grands sauriens du secondaire. Ce n'est déjà pas mal ! On a droit aussi à un «adorable» bébé T.Rex, surnommé Yoshi, et un beau combat d'allosaures au début, le tout généreusement animé par David Snyder (qui avait présidé aux destinées techniques du **Blade Runner** de Ridley Scott) sous la direction d'Annabel Jankel et Rocky Morton.

Dans **House II, The Second Story** (1987), le réalisateur Ethan Willey mélange gore, horreur, fantastique et... préhistoire dans ce qui se veut la continuité (et non pas une suite) de **House** (1986): deux des protagonistes se retrouvent à un moment donné dans un monde préhistorique peuplé des créatures animées brillamment par Chris Walas



Le gallimimus

(**Gremlins, The Fly**). Le film demeure pourtant chaotique, ennuyeux et inutilement compliqué.

Beaucoup plus intéressant est **The Land Before Time** (1988) de Don Bluth, le transfuge génial des studios Disney qui, après les aventures de l'amusante souris juive Fievel, transporte ses spectateurs ravis à la fin du crétacé: le petit dinosaure Littlefoot perd sa mère dans un tremblement de terre et devra affronter comme il pourra les pièges et les dangers qui l'attendent le long de la route qui le conduira à la Vallée des Merveilles, le paradis où ses grand-parents l'attendent. Bien sûr, il sera aidé par des copains triceratops, ptérodactyles et lémuriniens. L'animation est superbe, l'histoire chaleureuse sans être trop sentimentale, et fait parfaitement passer le message d'entraide, de solidarité et de respect avec autant d'humour que de simplicité. L'accueil réservé au film lors de sa sortie en salle avait été extraordinaire. La vidéo a pris le relais avec autant de succès, et c'est tout dire !

En revanche, peu de chose à dire sur **Adventure at Saurcity** (1991) de Brett Thompson, qui utilise des acteurs en costume, dans un contexte depuis longtemps éculé et **Nymphoid Barbarian in Dinosaur Hell** (1991 également) de Brett Piper, dont le titre est déjà tout un programme et qui utilise un humour corrosif à coup de massues. Drôle, mais ringard.

Enfin, **Prehysteria** de Charles Band et Albert Barrio (1992), impatientement attendu, vient de sortir en vidéo, personne n'ayant voulu l'acheter pour les circuits de salles. Le scénario de Greg Suddeth raconte la découverte par deux enfants de cinq oeufs fort étranges dans un coin de leur ferme du Nebraska. Couvés, ils éclorement en libérant cinq dinosaures qui seront rapidement adoptés par la famille, sous

la garde du papa tyrannosaure (toujours lui: c'est vraiment la bestiole qui a la cote ! On le retrouve partout et tout le temps !). Et tout ce monde-là, sauriens et humains mêlés ne sera pas de trop pour déjouer les plans des méchants paléontologues qui veulent les bêtes pour eux. En vidéo, le film est un peu crampé mais tient mieux le coup qu'on aurait cru.



Film de Don Schaffey (1966)

**Carnosaur**, d'Adam Simon (1993), qui sort également en vidéo, bénéficie d'effets spéciaux soignés malgré le budget réduit (marionnettes géantes et modèles réduits) supervisés par le paléontologue John Gluth. De plus, le scénario, à mi-chemin entre le thriller scientifique et l'horreur *gore*, s'avère assez divertissant.

Enfin, nous arrivons à **Jurassic Park** de Steven Spielberg qui, non seulement est le film de dinosaures le mieux réalisé, le plus intelligent, le plus angoissant, mais qui marque aussi le début d'une ère totalement nouvelle techniquement: les effets spéciaux (avec des logiciels créés par une firme québécoise) ont été réalisés par la meilleure équipe jamais assemblée sous la direction de

Dennis Murren. Industrial Light and Magic, à qui fut confiée la réalisation, utilise les techniques de pointe du graphisme par ordinateur; un logiciel spécial a même été créé par ILM: le D.I.D. (Dinosaur Input Device) qui définit très précisément et au millième de seconde le mouvement à exécuter. Et il faut bien être conscient que ces mouvements, qui concernent des maquettes de plusieurs tonnes, sont presque toujours reproduits à l'échelle ! Si donc vous voyez un tyrannosaure renverser une voiture ou courir après une autre, c'est une maquette de vingt mètres que manoeuvrent les techniciens. Bon. Mais lorsqu'on voit le résultat — à cet égard, la poursuite des enfants dans la cuisine va certainement devenir un morceau d'anthologie —, on en a le souffle coupé. Déjà, le requin de **Jaws** n'était pas mal; la petite créature de **E.T.**, frappante de vérité; quant à l'apparition de la soucoupe mère dans **Close Encounters of the Third Kind**, sa beauté n'avait d'égale que sa poésie et sa perfection technique. Aujourd'hui,

les monstres de **Jurassic Park**, venus de la préhistoire, nous font entrer de plein-pied dans l'avenir. ✧

