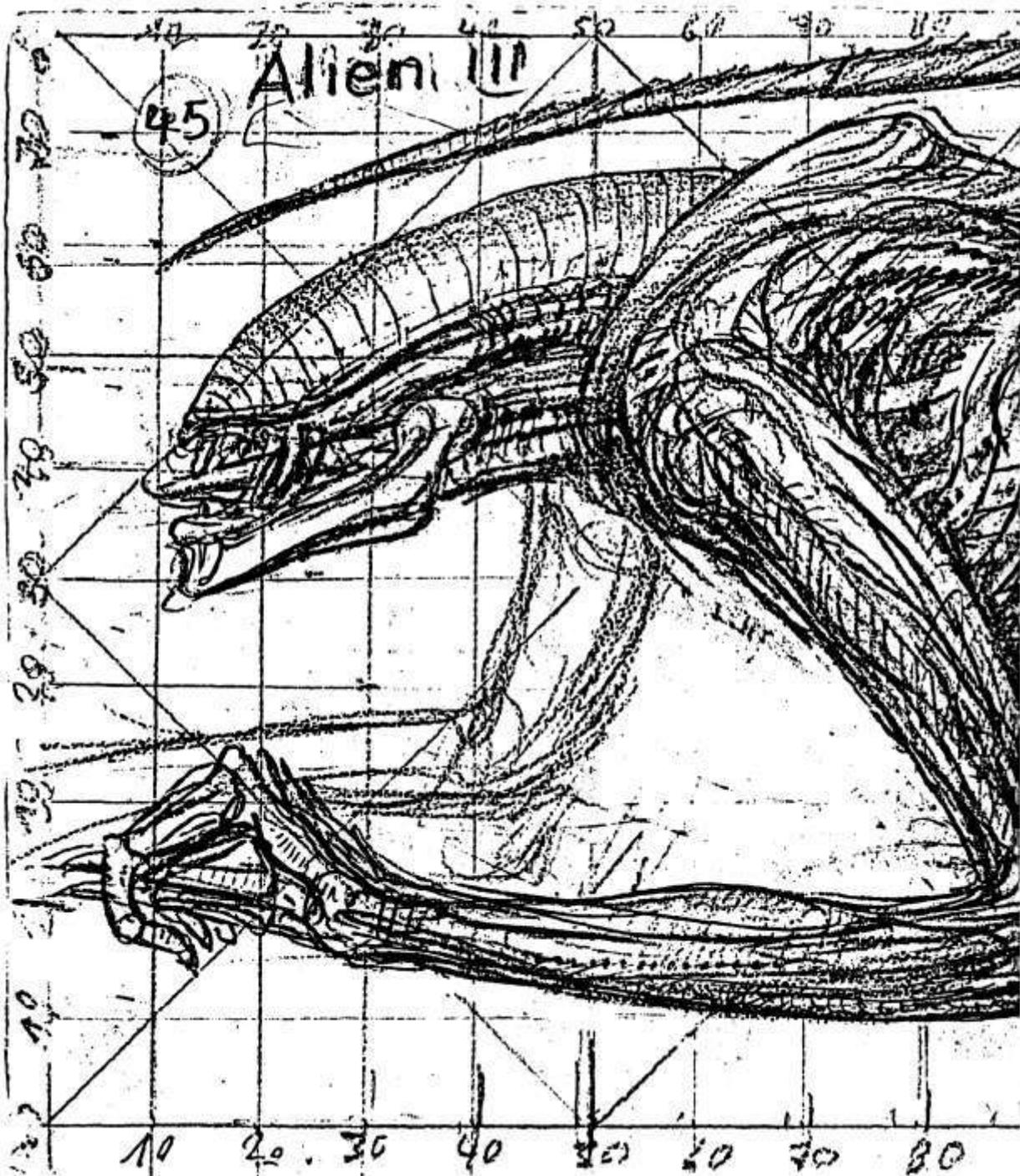


GIGER BAR



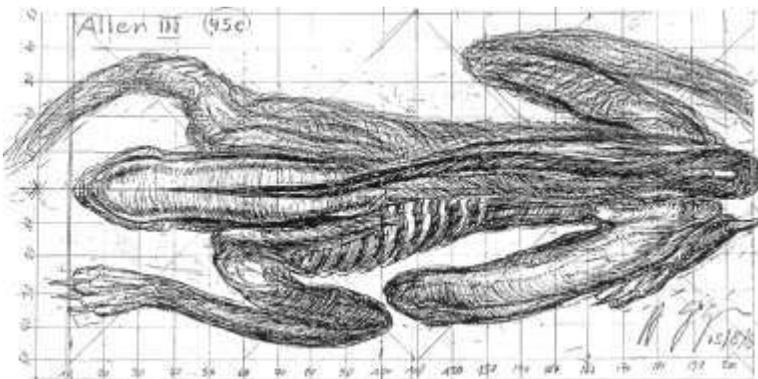
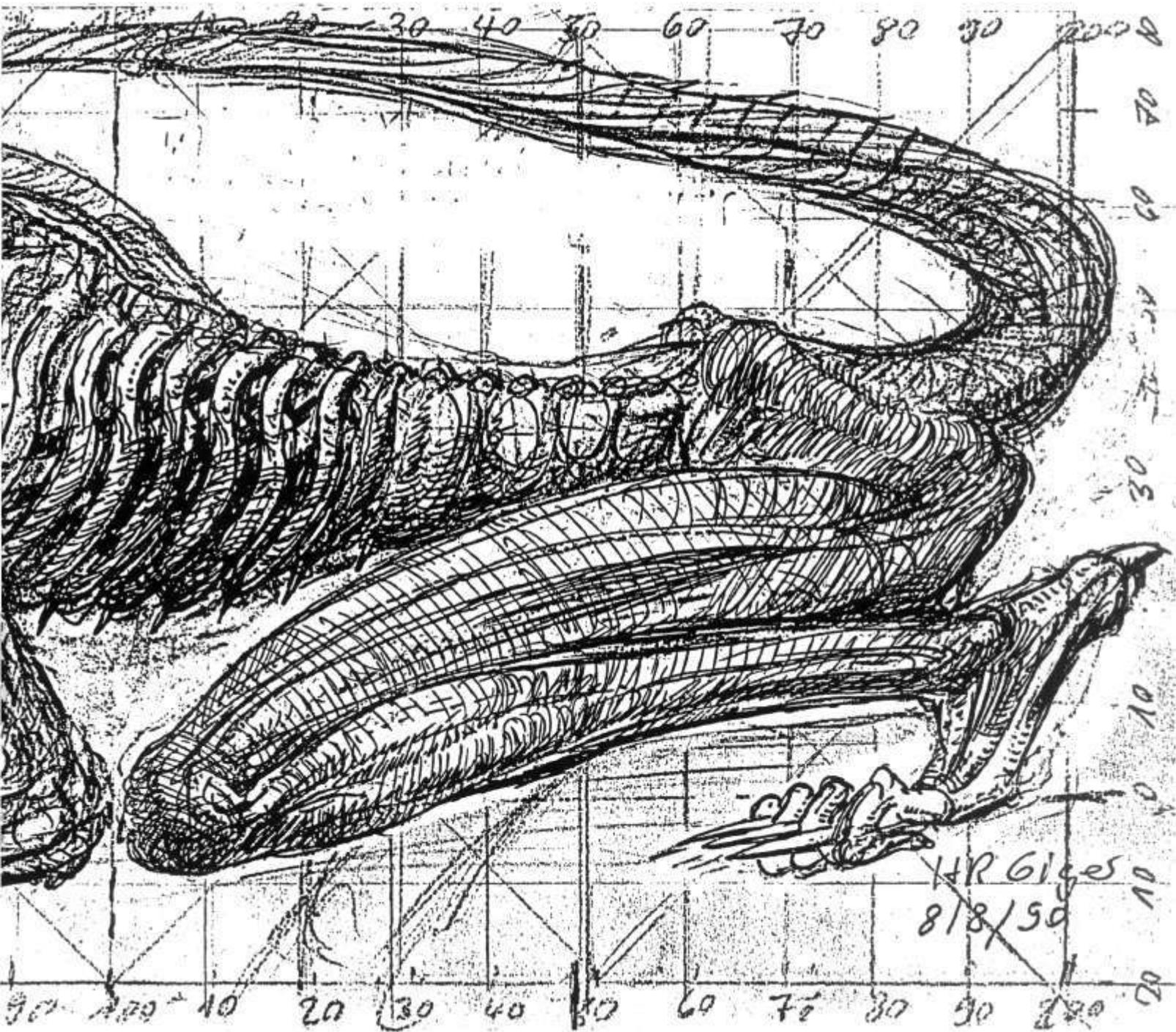
Le maître au seuil de son antre.

H.R. Giger L'alchimiste



Les croquis impressionnants que Giger a réalisés pour *Alien 3*.

Créateur du monstre du premier *Alien*, peintre et sculpteur tourmenté, Giger a donné vie aux cauchemars malsains de Lovecraft. Son œuvre, synthèse alchimique entre Jérôme Bosch et Salvador Dali, multiplie les anatomies défigurées, les excroissances métalliques et les symboles ésotériques. Mis à l'écart de la production de *Alien 3*, il évoque, avec humour, les déboires qui l'ont amené à ne plus faire confiance à personne.





DR
Wrack (détail), 1978.



L'étrange vaisseau d'Alien.

Comment avez-vous abordé le cinéma ?

Au départ, j'ai travaillé sur un film de F.M. Murer, *Swiss-made*, un moyen métrage qui m'a permis de faire mon premier extra-terrestre, un personnage avec une caméra à l'intérieur de la tête... Seul problème, l'imbrication de ses sept histoires rendait le film trop complexe. Si Freddy Murer avait expliqué son film avant de le montrer, peut-être aurait-on eu une chance de saisir ce qu'il voulait dire (rires). J'ai également fait, pour ce film, un chien extraterrestre que j'ai envoyé ensuite à Dali, mais qui ne lui est jamais parvenu. Par la suite, j'ai réalisé un making of sur le premier *Alien* dont on pourra revoir dix minutes sur un nouveau making of *Alien* reconstitué par la Fox actuellement. (A ce propos un pack de trois cassettes regroupant les trois making of des trois *Alien* vient de sortir aux Etats-Unis NDLR)

Avez-vous gardé certaines maquettes conçues pour le film ?

Non. Le grand modèle de l'épave était fait de plasticine. C'était bien fait, mais pas pour durer longtemps. Suite à des problèmes de transport, je n'ai pas, non plus, pu récupérer les œufs. (*Giger nous montre le petit modèle du pilote de l'épave qui dort dans un coin de la pièce*) Je l'ai reçu il y a six mois de quelqu'un qui n'a rien à voir avec le film. Le pilote de l'épave, grandeur nature, a été brûlé par quelqu'un après le tournage. Il n'existe plus, mais il reste les moules, je ne sais où.

Dans votre livre *Giger's Alien*, vous dites que votre ardeur sur le tournage semblait parfois déplacée aux yeux des techniciens.

Je voulais que les choses soient bien faites. Une personne qui travaillait sur les effets spéciaux m'a dit un jour : « *Vous êtes un artiste ! Que faites-vous ici ?* » (rires). A la première vision d'*Alien*, j'ai été très critique.

J'avais énormément travaillé, et il n'en restait presque rien.

Quels souvenirs gardez-vous du tournage, douze ans plus tard ?

Je vois toujours le « H stage », aux studios de Shepperton, rempli de fumée et d'huile brûlée. Dehors, le soleil brillait et on entraînait soudain dans ce brouillard (rires), c'était fou ! Il fallait que je sois là tous les jours pour que rien ne m'échappe. C'était complètement stressant. Jamais, je n'ai travaillé en si peu de temps. Même le dimanche. Ouf!

Dès sa sortie, *Alien* s'est imposé par sa cohérence visuelle et la crédibilité du monstre et des décors. Comment avez-vous travaillé avec Ridley Scott ?

Si le film est bon, c'est parce que le monstre a été mal construit ! Rien ne fonctionnait, alors on ne l'a pas beaucoup montré. Et ça, c'est le point fort du film. La queue du monstre n'a jamais marché (*Giger agite son bras d'un mouvement ample*). Ridley voulait qu'elle batte l'air : jamais ça n'a fonctionné. C'était horrible (rires). On n'a rien eu de ce que l'on voulait dès le départ. Nous voulions que le monstre soit translucide. Au bout du compte, ce fut un homme habillé d'un costume...

L'équipe du tournage a fortement réagi

devant votre première version, très vaginale, de l'œuf.

Oui (rires).

Touchez-vous de l'argent sur le merchandising de la série ?

Oui, j'ai eu la chance de négocier un pourcentage dessus à l'époque d'*Alien*. Et ça marche de plus en plus, depuis quelques années, grâce aux comics. Hormis le merchandising, un film auquel je participe me rapporte moins que ma carrière d'artiste.

Dans votre premier tome du *Necronomicon*, vous expliquez l'importance de vos rêves dans votre peinture. En a-t-il été de même pour le cinéma ?

Je ne me rappelle plus quelle sorte de rêves je faisais à l'époque d'*Alien*. Mais aujourd'hui, je fais de nombreux rêves de stress, de « passages », de claustrophobie, dans lesquels je manque d'air. Ou des rêves de service militaire (rires).

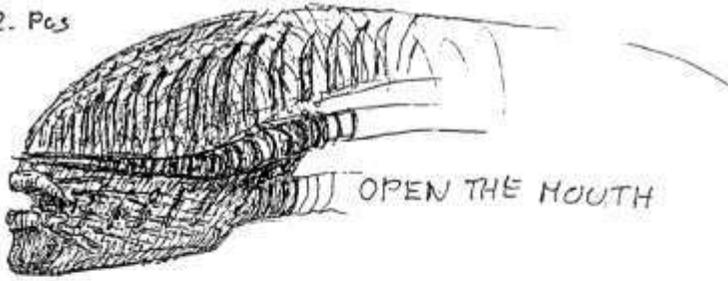
Quels contacts avez-vous gardés avec Ridley Scott ?

Je voudrais retravailler avec lui car il tire le maximum de votre travail. Il vous donne énormément. Il y a deux ans de cela, j'ai travaillé pendant six mois sur un de ses projets, *The Train*. J'ai fait des esquisses et il m'a dit : « *J'espère que ça va marcher* ». Puis plus de nouvelles et après quelques mois il a

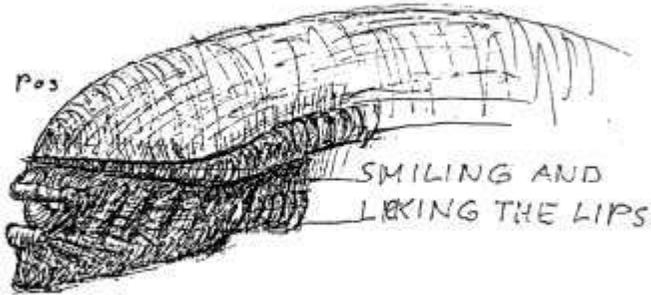


Non pas armé jusqu'aux dents, armé de dents !

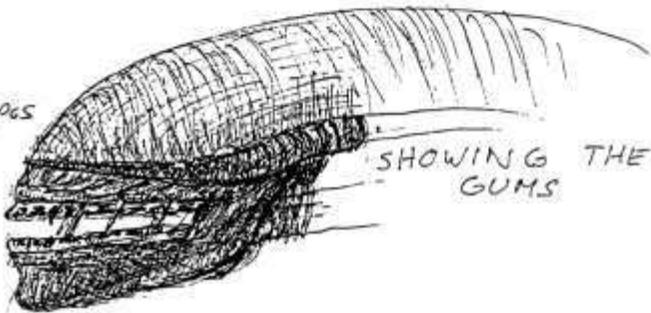
2. Pos



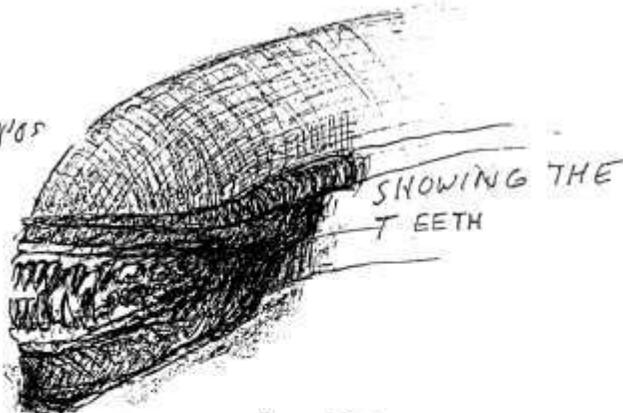
3. Pos



4 Pos



5 Pos

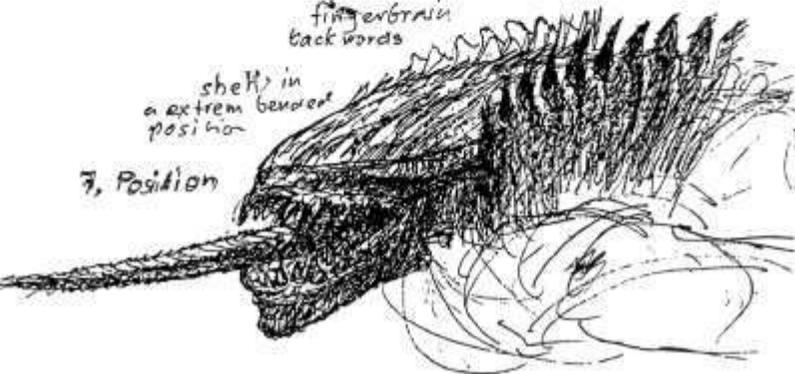


6 Pos Tongue inside

fingerbrain
backwards

shek in
a extreme
bent
position

7, Position



D'autres croquis détaillant le mécanisme de la gueule de l'Alien.

« Si *Alien* est un bon film, c'est que le monstre a été mal construit ! Rien ne fonctionnait, alors on ne l'a pas beaucoup montré. Et ça, c'est le point fort du film. »

ajouté : « *Oh, mais ce n'était rien* » (rires). Peut-être ce film sortira-t-il un jour... Ridley pensait que ça ne pouvait se faire qu'avec une grande liberté, que là était notre chance. Et puis, tout ça a mal tourné. Alors, il m'a dit : « *Je veux faire Alien 3.* »

Ridley Scott voulait sur *Alien 3* mettre en avant le comportement des Aliens.

J'ai eu la chance de présenter mes idées et mes plans, mais je me demande pourquoi ils m'ont demandé de travailler. J'avais un plan d'une tête tout en détail, et, récemment, j'ai vu quelques photos du résultat. Cela n'a rien à voir. En fait, je crois qu'ils ont repris des trucs d'*Aliens* sur lequel avaient déjà travaillé Woodruff et Gillis (les créateurs des effets spéciaux d'*Aliens*). Pourtant, d'ici, jour et nuit, je leur ai envoyé de grands plans par fax. J'ai même modelé en grand un alien dans ma cave. Ils n'avaient rien à payer, seulement le transport, et ils ont refusé. Maintenant, je sais pourquoi. Ils ne voulaient pas faire un autre alien, mais garder le même. Nous avons parlé d'un alien érotique, joli, élégant qui se transformait avec de multiples nuances, mais il coûtait très cher. Dans la SF et les films d'horreur, c'est le monstre qui est important, et c'est là que l'argent est utile.

Votre parti pris esthétique n'était-il pas trop ambitieux pour la production : vous partez en fait du principe que l'alien est d'autant plus terrifiant qu'il est impressionnant par sa beauté plastique.

J'aime cette idée. Je voulais qu'on voit un alien dans un état toujours différent, et qu'il soit beau. Penser que tout alien est un instrument de musique. La détermination du réalisateur est très importante. Ridley

... DK





Pilote dans le cockpit de l'épave d'*Alien* (acrylique sur toile).



Alien de Ridley Scott.

●●●
 Scott s'est beaucoup battu sur le premier épisode d'*Alien*. Ça n'a pas été facile. Les producteurs n'étaient pas en Grande-Bretagne, ils restaient à Los Angeles, mais j'avais quand même des problèmes. Même si Ridley défendait mes idées. Sur *Alien 3*, les producteurs ne voulaient pas que je vienne (rires), prétextant que les artistes sont compliqués, qu'ils posent problème. Mais, il n'existe pas de film sans problème. Quelquefois même, il en faut. Déjà pour *Poltergeist 2*, je n'étais pas sur place. Je devais me contenter de donner les dessins qu'ils utilisaient selon leur bon vouloir, sans que je puisse intervenir ensuite, et c'est dommage. Plus question maintenant pour moi de faire des films où je n'ai pas le contrôle, et où je ne suis pas sur place. Avec le film que j'ai en projet *The Mystery of San Gottardo*, j'espère avoir le contrôle car j'en ai écrit le scénario. C'est une sorte de comics que j'aimerais faire avec Clive Barker (*Hellraiser*). Pour moi, c'est LA personne qui peut le faire.

Le spot de pub que David Cronenberg a réalisé pour Nike Air est très inspiré d'*Alien*...

Je ne l'ai pas vu, et nous n'avons jamais été en contact.

Quel est le sujet de *The Mystery of San Gottardo* ?

Les personnages de ce film sont des figures constituées d'un bras et d'une jambe. Ils peuvent accomplir de multiples choses : servir de pied de lampe, skier, ou demander de l'argent avec un chapeau. J'ai inventé ça en 1963. Ils sont six cents. On les transporte par camion dans des tubes. Dans chaque tube, ils sont six. Ce sera un long métrage. Tous les dessins sont déjà faits. Quand nous aurons le temps, Clive

Barker et moi, nous parlerons de ce film. Comme nous avons les mêmes vues, ça doit coller. Lui aussi a un parti pris pour le fantastique, et c'est son problème parce que les fantasmes sont mal appréciés dans le domaine de l'art. Ce n'est pas convenable. C'est une mafia (rires).

Etes-vous satisfait des meubles que vous avez conçu pour le Giger's bar à Tokyo ?

Le résultat est décevant, je n'étais pas sur place pour la réalisation. Ceci dit, l'atmosphère y est intéressante, on trouve là-bas tous les gens qui ne veulent pas être vus, peut-être des gangsters (rires). J'ai également fait une étiquette de vin (une grappe de raisin dans laquelle on devine une tête de bébé).

La ville de Zurich est-elle fière de votre renommée internationale ?

Le musée de la ville possède une de mes toiles, mais elle est à la cave. On ne la voit pas, c'est pénible. Il y a un musée qui a toutes mes gravures, mélangées à des œuvres de Giacometti : c'est le BûnderKunst Museum à Coir. Et un autre, la Maison d'Ailleurs, à qui j'ai confié certaines de mes œuvres. C'est le premier musée de science-fiction d'Europe et il se trouve en Suisse, à Yverdon. Avant, c'était une prison et aujourd'hui la Maison d'Ailleurs est composée de cellules dont une

« Giger's cellule ». Je leur ai donné une « Har-konnen Chair » (une des chaises construites pour la version avortée du film *Dune* par Alejandro Jodorowski), une table, la tête d'alien et l'original de la fresque sur la reproduction des aliens. Cette cellule fait deux mètres sur trois. J'ai gardé les autres peintures du film,

mais on m'en a volé plusieurs comme celle du grand Alien vu de côté. Faire des films est mal perçu dans le monde de l'art. Les gens me connaissent, pour beaucoup, à travers le cinéma et cela me pose des problèmes. En fait, je fais trop de choses différentes : des meubles, de l'architecture intérieure, du design...

Et vous avez aussi conçu plusieurs

pochettes de disques pour Emerson Lake & Palmer, Debbie Harry...

Oui, Magma également. La première fois que Alejandro Jodorowski m'a demandé de travailler sur *Dune*, on était à Paris et il m'a emmené à un concert de Magma. Ça a commencé avec deux heures de retard. J'étais fasciné car jamais je n'avais entendu quelque chose de si fort. Je n'aime pas la pochette que j'ai faite pour eux. Ils me donnaient trop de « conseils » (rires).

Le procès et la censure aux Etats-Unis de la pochette intérieure des Dead Kennedy's a fait beaucoup de bruit. Comment l'avez-vous vécu ?

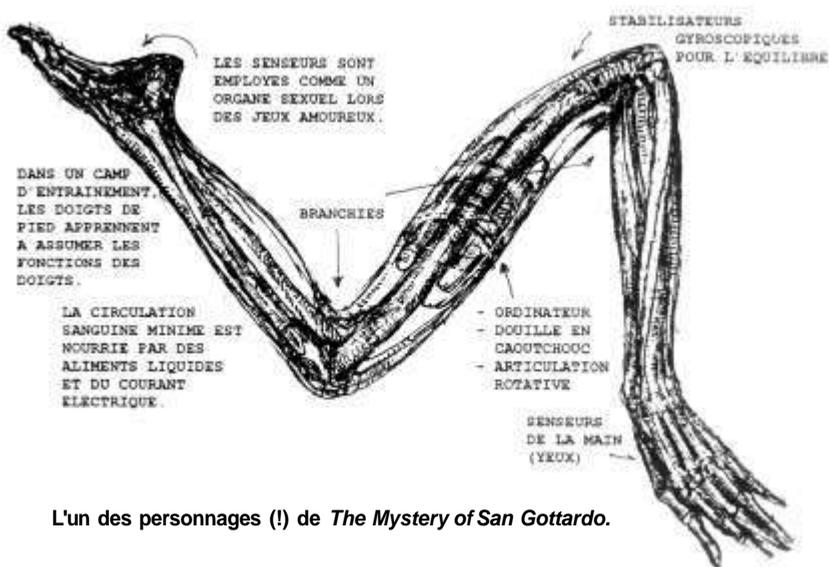


L'intérieur du Giger Bar de Tokyo : ça donne soif.



Rien n'est jamais vraiment efficace contre un alien (*Alien 3* de David Fincher).

« Les personnages de *The Mystery of San Gottardo* sont six cents. Ce sera un long métrage. Tous les dessins sont déjà faits. Quand nous aurons le temps, Clive Barker et moi, nous parlerons de ce film. »



L'un des personnages (!) de *The Mystery of San Gottardo*.

On m'a envoyé un reportage d'une heure et demie fait par la télévision sur les conséquences de cette pochette (rires). C'est fou ! Le type des Dead Kennedy's, Jello Biafra, était engagé politiquement et les disques qu'ils faisaient lui permettait d'exprimer ses idées. En raison de cette affaire, sa vie a changé et il a arrêté de faire de la musique. Malgré certaines sollicitations, je suis resté en retrait. Quand tout est devenu trop chaud, j'ai précisé que j'avais fait ces peintures il y a treize ans de cela, bien avant que je gagne l'oscar (pour les décors d'*Alien*).

Nous avons gagné le procès, mais de peu, d'une voix. Aujourd'hui, peut-être aurait-on échoué. Mais tout ça m'a bien énervé (rires). C'était une peinture de 1973, un des trois « paysages » (une forêt de verges et de culs imbriqués, du plus bel effet). J'ai d'ailleurs racheté cette toile. Parfois, je rachète mes toiles pour la quatrième ou la cinquième fois (rires).

Votre maison est en partie décorée par vos œuvres et vous semblez y passer le plus clair de votre temps. Comment vivez-vous ?

J'aime les livres. Mon imaginaire y est davantage sollicité. En particulier la SF,

William Gibson... Je lis aussi des magazines, des journaux. Quand on est artiste, il est nécessaire de se tenir informé sur ce qui se passe dans le monde. Sinon on se perd. En revanche, je regarde peu la télé car elle sollicite peu l'imaginaire. Tout y est servi.

Vous aimez introduire des touches de fantastique au sein du réel...

C'est vrai. En fait, je n'aime pas que le côté fantastique envahisse tout. J'aime, au contraire, que le réel soit encore très présent, y compris au moment ultime.

Propos recueillis par Antoine Laroche et Rip O'Neil