

## Sur la représentation de la démolition au cinéma Que c'est drôle, la fin du monde !

Marco de Blois

---

Number 160, December 2012, January 2013

Apocalypse Now? Visions de fins du monde

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/68294ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

de Blois, M. (2012). Sur la représentation de la démolition au cinéma : que c'est drôle, la fin du monde ! *24 images*, (160), 18–19.

# Sur la représentation de la démolition au cinéma

QUE C'EST DRÔLE, LA FIN DU MONDE!

par Marco de Blois



KING KONG (1933) de Schoedsack et Cooper et GODZILLA (1954) de Ishiro Honda



CE TEXTE DÉCOULE DE LA CONSTATATION SUIVANTE: LE SPECTACLE DE LA DÉMOLITION AU CINÉMA EST jouissif, captivant, ludique. Né du désir de son auteur d'exprimer une délectation cinéphilique qui date de son plus jeune âge, il démontre, au moyen de quelques exemples, la foudroyante capacité du cinéma de représenter de façon spectaculaire l'altération, voire l'abolition du monde tel qu'il nous est familier. Peu importe le type de film : comédie ou drame, la démolition, à petite ou grande échelle, fascine, et ce, depuis un des films pionniers du genre, le documentaire *San Francisco Earthquake and Fire* (1906) qui montre une vaste cité dévastée. Sa puissance d'évocation de la destruction, le cinéma la connaît bien. Il s'y abreuve depuis longtemps... et l'exploite encore aujourd'hui.

On pose habituellement la question de la naissance du spectacle cinématographique en termes d'une dichotomie entre deux esthétiques à la fois complémentaires et antagonistes : celle des frères Lumière – le réalisme et le naturalisme – et celle de Méliès – l'artifice et le merveilleux. Or, s'il faut ici jongler avec les esthétiques, pourquoi n'en pas ajouter ici une troisième, fondatrice, celle de la démolition ? En effet, si les Lumière et Méliès ont en commun de construire des mondes vivants, achevés, d'autres prennent à revers cette conception du spectacle cinématographique pour saccager les mondes qu'ils mettent eux-mêmes en scène. Ainsi, quelques années plus tard, dès les années 1910, quelques grands comiques – Mack Sennett en tête comme inventeur de la comédie *slapstick* violente, ensuite Laurel et Hardy et d'autres – pensent le cinéma dans le sens d'une esthétique de la démolition. On construit un décor, on trouve des accessoires puis on fracasse tout. De Sennett, il faut voir par exemple *Lizzies of the Field* (1924) qui dépeint une course automobile se terminant dans un chaos total et hallucinant. Et le public a suivi. Comment expliquer

cette joie de voir les symboles de la société contemporaine – voitures, maisons cossues, etc. – ainsi démolis ? Au-delà du dévouement offert aux spectateurs démunis pouvant vivre au cinéma la catharsis de la vengeance des classes, il y a peut-être aussi que le cinéma de fiction découvre alors pour la première fois sa capacité de nous présenter, sur le mode de l'humour, le monde à un moment charnière de son existence, celui où l'accélération de son progrès coïncide avec le commencement de sa chute.

Si le cinéma comique américain muet a fait grand usage de la démolition, il en est allé autrement à l'arrivée du parlant, alors que la comédie américaine se réfugiait dans une veine dite sophistiquée reposant sur des dialogues et des personnages. Ouste la violence destructrice jubilatoire ! On retrouvera par la suite de temps à autre des relents de démolition *slapstick* dans quelques superproductions humoristiques qui rendent surtout un hommage nostalgique au cinéma comique muet, comme *It's a Mad Mad Mad Mad World*, *The Party* et *The Blues Brothers*, sans en avoir la candeur.

Curieusement, à l'arrivée du parlant, c'est le drame et la science-fiction qui s'approprient la figure de la démolition à la faveur de l'invention de certaines techniques d'effets spéciaux comme l'intégration d'animation en volume et les miniatures. *King Kong* inaugure ainsi l'ère parlante du film de destruction. Le spectacle n'y est d'ailleurs jamais aussi intéressant que lorsque le grand singe arrive à New York, ville où, contrairement à la jungle, il y a quelque chose à détruire, quelque chose qui est de plus bâti par l'homme, sorte de représentation grandiose de sa vanité et de ses ambitions... Mais c'est d'un des pays ayant connu la violence la plus dévastatrice du XX<sup>e</sup> siècle que naît un cinéma de la destruction tout aussi imposant que ludique et foisonnant : le Japon. On sait – c'est un truisme – que les films de monstres japonais, apparus après l'occupation suivant la Deuxième Guerre mondiale et à la faveur de la renaissance de l'industrie cinématographique nipponne, trouvent leurs origines dans le traumatisme subi par les Japonais à la suite du tremblement de terre de 1923 et des bombardements atomiques de 1945. Godzilla, par exemple, est un monstre préhistorique qui réapparaît à la suite d'expériences nucléaires, un flirt avec la science ayant provoqué le réveil des monstres et, par conséquent, la destruction des villes. Il est intéressant de noter, pour comprendre un peu mieux le succès durable de ces nanars, que les villes qui y sont représentées ne sont pas des cités imaginaires représentant de façon stéréotypée une grande métropole anonyme (du genre Gotham City), mais des villes réelles. Ainsi, les onze monstres (dont Godzilla, apparu la première fois en 1954) réunis dans le célebrissime *Les envahisseurs attaquent* (1968) s'en prennent chacun à des villes dont les principaux monuments et édifices sont connus partout sur terre : Paris, Moscou, Pékin, Tokyo, New York. L'engouement des Japonais pour les *kaijus* (films de monstres) a été grand et la déferlante à l'international, plus grande encore. Ces films ont longtemps d'ailleurs été le fonds de commerce des cinémas de quartier du Québec : les enfants et adolescents des années 1960 et 1970 se sont délectés des ravages spectaculaires causés par ces bêtes au caractère primesautier. Deux jeunes Québécois facétieux (Franco Battista et Stéphane Dupuis) ont rendu un hommage parodique aux *kaijus* par le court métrage *Le poulailler des temps perdus* (1977), qui dépeint Montréal saisi de frayeur à l'arrivée d'une... poule géante.

Si le réveil de monstres résultant d'expériences nucléaires désastreuses était le sel du cinéma industriel japonais de l'époque, c'est simultanément surtout du côté des extraterrestres et des phénomènes intergalactiques qu'il faut – préconquête spatiale et hantise de l'influence étrangère du communisme obligent – trouver les grands

démolisseurs de l'Amérique du XX<sup>e</sup> siècle (*When Worlds Collide*, 1951, *The War of the Worlds*, 1953, les deux films devant beaucoup au génie du cinéaste d'animation George Pal). Dans les années 1970, lors de la grande vague du cinéma catastrophe, les forces destructrices se transforment en événements imprévisibles, des « acts of God » dont la gravité résulte en partie d'erreurs humaines : naufrage (*The Poseidon Adventure*), tremblement de terre (*Earthquake*), incendie (*The Towering Inferno*). L'action se déplace des campagnes aux grandes villes : San Francisco, Los Angeles, etc. Les cinémas se dotent d'un système sonore conçu pour exploiter ce nouveau genre, le Sensurround, dont les vibrations exacerbent la jubilation et l'ébahissement des spectateurs devant les spectacles de démolition. Depuis *Mars Attacks!* en 1996 (versant comico-parodique) et *Independence Day* la même année (versant politico-chauvino-dramatique), le cinéma hollywoodien actuel, qui recycle tout, de Godzilla aux extraterrestres en passant par les phénomènes naturels et l'ésotérisme (2012, film dont la seule valeur réside dans ses scènes apocalyptiques de démolition), amalgame les multiples déclinaisons de la démolition en jouant continuellement la carte du ludisme à saveur quasi cartoon, cela à l'intention de spectateurs qui sont en majorité de jeunes gens. Cette résurgence s'explique assurément en partie par la souplesse des trucages numériques et de la modélisation 3D, qui remplacent les marionnettes animées image par image et les miniatures. En revanche, comme le démontre 2012, il ne s'y détruit plus réellement grand-chose (pas de maquettes, pas de décors), car nous sommes dorénavant dans l'ordre du virtuel.

En même temps que cette nouvelle vague hollywoodienne, les sites de partage de vidéos nous renvoient régulièrement le spectacle de la démolition réelle saisie sur le vif. Les images tournées lors du tsunami de Fukushima au Japon ont été vues et revues à satiété, certaines dépeignant l'horreur de la situation de façon involontairement spectaculaire. Si cette prolifération est peut-être le signe d'une fascination morbide, il ne faudrait pas conclure qu'il s'agit là d'un phénomène de type *snuff*. En effet, dans les vidéos de Fukushima, la mort est tenue à distance ; on la devine à cause de la gravité du désastre, mais on ne la voit pas. Cette mise à distance de la mort caractérise d'ailleurs tout le cinéma de la démolition depuis ses débuts. Car quand la mort est évoquée directement, on ne rit plus... Ainsi, pour démontrer que le tsunami de 2005 en Asie du Sud-Est avait fait 100 fois plus de morts que les attentats du 11 septembre 2001 à New York, une publicité de 2005 commandée par le World Wildlife Fund présentait, à l'aide de trucages numériques, non pas deux, mais des dizaines d'avions se lançant vers les tours jumelles. Controversée, elle avait été rapidement retirée des médias... Mais on la retrouve encore sur certains sites Web.

La représentation fictionnelle de la démolition implique des moyens relevant des industries cinématographiques les plus fortunées établies dans des pays industrialisés. Pour cette raison, le cinéma américain domine historiquement dans cette catégorie. Toutefois, il est ironique de constater que le confort matériel, les ressources techniques, technologiques et économiques – la science, les technologies, la richesse – qui sont fracassés dans ces superproductions sont aussi ce qui a rendu possible leur existence. Autodérision ? Masochisme ? Au fond, toute cette fascination à l'égard de la démolition du monde tel que conçu, imaginé, bâti, célébré et protégé par l'homme s'apparente peut-être au plaisir simple d'un jeune enfant qui, ayant réussi à empiler quelques blocs, les flanque par terre d'un rire franc. ■



INDEPENDENCE DAY (1996) de Roland Emmerich