

LA FORTERESSE NOIRE : le golem maudit de Michael Mann

Olivier DOBREMEL

Une unité allemande s'installe dans une zone isolée des Carpates, lors de la Seconde Guerre Mondiale. En fait, celle-ci a pour ordre de protéger le col voisin censé être une place stratégique. Les choses prennent une tournure tragique lorsque plusieurs soldats nazis, avides de pillage, s'en prennent à des croix incrustées dans les murs de l'ancienne forteresse roumaine qui devait servir de base aux troupes : à cause d'eux, une force maléfique prisonnière de l'édifice en question s'est échappée et provoque la mort violente de plusieurs personnes.

Croyant que des résistants locaux s'en prennent à eux, le commandant de l'unité fait appel à des renforts SS pour lui prêter main forte. Le village voisin est donc encerclé, afin de faire un exemple dans la population et de faire cesser tout acte de terrorisme à l'encontre des soldats allemands. Les officiers Woermann et Kaempffer se rendent finalement compte que la menace qui plane au dessus d'eux n'est pas prête d'être éradiquée. En dernier recours, ils font appel à Théodore Cuza, un vieil universitaire juif, et à sa fille Eva afin de savoir comment et qui ils doivent affronter.

Dans le même temps, un être de lumière nommé Glaeken est inéluctablement attiré vers cette région de l'Europe de l'Est, pour mener son propre combat contre la bête qui vient d'émerger de son sommeil. Ce personnage très mystérieux ne semble avoir pour but que l'affrontement inévitable avec la créature noire, qui ne cesse de tuer et de provoquer de nombreux conflits chez les hommes. Cuza finit même par être séduit par la force maléfique, et pactise avec celui qui désormais se fait appeler Molasar afin de détruire préventivement la menace nazie...

Lorsque Glaeken arrive enfin, seule la fille de Théodore Cuza semble pouvoir être son alliée. Tous les protagonistes finiront alors par converger vers la forteresse pour sceller leur destin : Eva par amour pour Glaeken, Cuza qui lui choisira finalement de lutter contre Molasar, et Glaeken qui est l'incarnation même de la lutte contre ce mal surnois libéré par l'avidité des hommes.

1) *Une production extraordinaire...*

A bien y réfléchir, *La forteresse noire* a tout d'un véritable film de monstres. En effet, il nous présente d'abord la matérialisation d'un mal puissant, hideux, qui tient tout autant de l'humain et de ce qui ne l'est pas. La créature connue sous le nom de Molasar devient ici l'avatar même de la malignité : un colosse d'obsidienne aux yeux rougeoyants qui n'aura de cesse de détruire, et de convertir les esprits à sa cause. Par ailleurs, l'utilisation de protagonistes nazis nous ramène à une représentation de la « simple » monstruosité humaine, avec le florilège de scènes (plus ou moins convenues) liées à la délation, à la souffrance infligée arbitrairement à celui qui est dissemblable, mais aussi aux pelotons d'exécution sommaire, au calcul froid et à la volonté de dominer ceux qui sont considérés comme « inférieurs ».

Sur le fond les choses sont claires, le spectateur baigne dans une atmosphère oppressante et fantastique dont les motifs narratifs restent traditionnels : la (re)découverte d'un mal ancien, une lutte quasi-manichéenne des antagonistes, le dilemme de l'homme aux prises avec des situations désespérées, l'amour impossible, la sauvegarde de l'humanité jusqu'à la réapparition prochaine d'un nouveau danger/messie... Mais ici, la forme tient une place tout aussi importante que le fond, dans la mesure où cette production liée à l'horreur est elle-même un film monstre : un film dont la conformation s'écarte du modèle type de cette époque.

En fait, le fantastique des années 1980 a souvent usé d'un style narratif simplement et directement lié au protagoniste principal. D'un centre urbain aux territoires les plus isolés, ce dernier affrontait souvent l'inconnu, les ténèbres et l'horreur (comme avec *The Thing*, *le loup-garou de Londres*, *Wolfen*, *La mouche*, *Vidéodrome* ou encore *Angel Heart...*). Ici, le double récit issu du livre original a donné lieu à un montage alterné, rythmant l'œuvre dès le réveil de la sombre créature au sein de sa prison mystique. De plus, cette structuration « déviante », proche du travail de l'écrivain du roman initial F. Paul Wilson¹, a été malheureusement « retravaillée » par les coupes franches de la Paramount, estimant l'œuvre de Mann trop lourde : les ellipses au montage sont donc nombreuses, et le soin apporté aux personnages plus simpliste qu'à l'origine.

Pour *La forteresse noire*, le choix de la bande sonore elle-même était quelque peu étranger aux normes filmiques de l'époque. En effet, on doit l'orchestration de ce long métrage au groupe *Tangerine Dream*, dont les membres fondateurs ne sont autres que les pionniers européens de la musique électronique. Par la suite, ils développeront cette activité sur des films comme *Risky Business* en 1983, *Charlie* en 1984, *Legend* et *Vampire vous avez dit vampire* en 1985, ou bien encore *Aux frontières de l'aube* en 1987... D'ailleurs, plusieurs membres du groupe se spécialiseront dans cette voie de composition en solo, à l'instar de Christopher Franke (*Universal soldier*, *Tarzan et la cité perdue*, de très nombreuses séries TV comme *Babylon 5...*) ou bien encore de Paul Haslinger (*Minority Report*, *Braquage à l'italienne*, *Underworld...*). Cet univers sonore électronique a largement contribué à la (dé)construction de cette insolite production, au regard bien évidemment des travaux de grands spécialistes contemporains, tels que James Horner, Howard Shore, Trevor Jones, Ennio Morricone, ou bien encore Elmer Bernstein...

Alors que penser de cette adaptation gothique, tronquée, qui était déjà le signe d'une fiction composite ? Que dire de ce film déjà bien étrange, à compter du moment où le studio a débuté son travail de coupe/mutilation, ayant donné naissance à plusieurs versions montées différemment² ? Comment approcher cette production-réécriture manquant d'argent, que certains traitent d'adaptation incomplète, peu fidèle (voire ratée), durant laquelle le responsable des effets visuels Wally Veevers (*The Rocky Horror Picture Show*, *2001 l'odyssée de l'espace...*) est décédé, et qui n'a provoqué chez le public et la critique qu'un désintérêt profond ? En fait, suite à ce film monstre, Michael Mann ne reviendra au cinéma qu'avec *Le sixième sens*, un film moins expérimental et plus réaliste, basé sur une œuvre du célèbre romancier Thomas Harris (et préquelle de son célèbre *Silence des agneaux*).

2) L'hybridation d'un genre

Lorsque l'on sait que *La forteresse noire* est l'adaptation d'un livre, lui-même largement influencé par les écrits fantastiques de l'auteur américain Howard Philips Lovecraft³, on ne doute plus de l'orientation gothique et effrayante que voulait lui donner Michael Mann. Mais ici, la narration renvoie l'horreur fantastique la plus viscérale à la simple monstruosité humaine. L'originalité du traitement vient clairement d'ailleurs : en l'occurrence, le genre fantastique traditionnel (impliquant une créature malfaisante) qui fusionne littéralement avec le film de guerre et ses attributs. Ici, le surnaturel historico horrifique place donc l'univers de la guerre au centre de la diégèse.

De façon très générale, le cinéma fantastique nous avait déjà habitué à montrer la réponse militaire comme seul moyen de régler une situation qui avait dégénéré (du fait ou non des militaires eux-mêmes) : des années 1950 aux années 2000, de *La chose d'un autre monde* (Christian Nyby/Howard Hawks, 1951) en passant par *Des monstres attaquent la ville* (Gordon Douglas, 1954) jusqu'à *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998), l'armée n'était, à quelques exceptions près, qu'un *diabolicus ex machina/deus ex machina* qui venait perturber ou régler une situation donnée. Peu de protagonistes, en situation de guerre (avec toute la rhétorique que cela entraîne), découvraient alors une source phénoménale de pouvoir ou d'effroi qui les mettait en péril.

En ce qui concerne *La forteresse noire*, on assiste plutôt à un travail sur la peur et la vulnérabilité totale, démultipliées par les circonstances d'un conflit. Nous sommes donc bien loin d'un concept aventureux tel que l'esprit « serial » des *Aventuriers de l'Arche perdue* (Steven Spielberg, 1981) où l'humour prime, ou bien encore de l'invincibilité des personnages comme pour le film *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004), où les « antihéros » se trouvent aux prises avec des Nazis en quête d'objets de puissance... Le film de Michael Mann a, semble-t-il, ouvert par la suite (au début des années 2000) une brèche pour de multiples réalisateurs qui désiraient lier des soldats en nombre restreint à des événements surnaturels, ou perçus comme tels par des spectateurs pouvant alors se faire manipuler.

Des metteurs en scène de longs métrages tels que *The Bunker*, *Abymes*, *La tranchée* ou bien encore *Dog Soldiers* semblent tous avoir suivi cette voie singulière, et ont inconsciemment ou non marché dans les traces d'un géant : John Ford. En effet, sa *Patrouille perdue* de 1934 (adaptation de l'ouvrage de Philip MacDonald et remake du film de Walter Summers de 1929) peut être considérée comme l'un des films précurseurs dans ce domaine : la force narrative de Ford nous y dévoile les péripéties d'une petite troupe de soldats britanniques, lors de la Première Guerre Mondiale, errant sans espoir dans le désert mésopotamien, harcelés par des bandits agressifs qui ne cessent de disparaître tels des fantômes...

- Rob Green dans son *Bunker* (2001) nous projette durant la Seconde Guerre Mondiale, où plusieurs soldats allemands se retrouvent enfermés dans une sorte de blockhaus. Stressés et paranoïaques, se sentant entourés de soldats ennemis à la surface, ils s'enfoncent toujours plus bas dans la terre en découvrant un vaste système de tunnels souterrains. Se doublant d'une forte introspection au sein d'un groupe d'hommes liés malgré eux, ce récit oppressant s'attarde surtout sur un fort étiolement psychologique des protagonistes jusqu'à l'acharnement fratricide. Tout ceci alors que d'inexplicables événements se déroulent/se sont déroulés dans ce lieu chthonien : le surnaturel est une des explications (mais pas la seule) de la montée crescendo du comportement extrêmes de ces monstres humains...
- David Twohy a choisi, pour son *Abymes* (2002), la même période troublée. Il utilise tout autant la claustrophobie comme élément d'intégration du spectateur à la narration, mais cette fois dans un contexte assez différent : ici, l'équipage d'un sous-marin américain reçoit l'ordre de secourir un navire britannique en grande difficulté dans l'Atlantique. Malheureusement, il devient par la même occasion la cible de *U-boats* allemands de la *Kriegsmarine*. Ayant récupéré à son bord les rescapés, le bâtiment s'enfonce au plus profond de l'océan, là où le manque d'oxygène, la suspicion, les illusions sensorielles et des événements mystérieux vont pousser inexorablement tous ces hommes (et une femme, jouant ici le rôle du Jonas de service) dans un état second...
- Pour *La tranchée* (2002), Michael J. Bassett a quant à lui misé sur la promiscuité des trous d'hommes de la Première Guerre Mondiale. En effet, de jeunes soldats de l'armée britannique, séparés de leur unité, se retrouvent perdus en territoire ennemi, sans aucun repère dans le brouillard et la boue. En prenant une tranchée ennemie et en essayant de la tenir jusqu'à l'arrivée hypothétique de renforts, ils vont peu à peu perdre pied dans la réalité jusqu'à l'horreur la plus totale. Une force les fait se retourner les uns contre les autres dans la peur et la panique, au sein d'un environnement paranoïaque et monstrueux...
- Dans un cadre plus contemporain, Neil Marshall (le réalisateur du très éprouvant *The Descent* en 2005) s'est resserré d'une unité de soldats anglais pour *Dog Soldiers* (également en 2002). En situation de « simple » exercice en pleine nature hostile des Highlands écossais, ces militaires retrouvent les corps mutilés de leurs camarades des Forces Spéciales. Sans radio et sans munitions, ces combattants surentraînés vont devoir affronter à la pleine lune de véritables loups-garous pour leur propre survie. Ici, l'utilisation de monstres classiques du fantastique anglais se combine avec l'outrance du gore, des effets spéciaux traditionnels (à l'inverse de ceux générés par ordinateur), et surtout une bonne dose d'humour noir...

Alors donc que *La forteresse noire* marquait les esprits en combinant symboliquement les éléments du genre fantastique et ceux des films liés à la guerre, cette nouvelle vague de l'horreur usant et abusant des clichés allait surtout elle-même réactiver le sous-genre du *survival*⁴ : des structures filmiques ultra stéréotypées, où la monstruosité des agresseurs (humains ou autres) n'aura d'égale que celle de ceux qui leur ont survécu... Des films tels que *Détour mortel* (Rob Schmidt, 2003), *Creep* (Christopher Smith, 2004), *The Descent* (Neil Marshall, 2005), entre autres, qui doivent tous beaucoup aux « fondateurs » tels que

Délivrance (John Boorman, 1972), *La colline à des yeux* (Wes Craven, 1977), ou bien encore *Sans retour* (Walter Hill, 1981)...

3) *De l'intertextualité du film : alchimie et littérature fantastique*

Le mal délivré de sa réclusion est un motif remarquablement récurrent dans les mythes, ainsi que dans le traitement du fantastique contemporain. Que Molasar émerge enfin de sa prison grâce à l'avidité des nazis rappelle la curiosité malade de Pandore ayant provoqué l'ouverture de la jarre de Zeus, ainsi que la propagation de tous les maux à l'humanité. Molasar nous est présenté comme la matérialisation d'un Mal qui ne pourra être vaincu que par la présence d'un talisman ainsi que celle de Glaeken Trismégistus (son nom est important), l'avatar de lumière « réveillé » en même temps et devant terrasser le monstre de noirceur. Il faudra donc que les 3 éléments puissent être réunis afin qu'une transformation s'opère à la fin du film... La symbolique de changement/transmutation semble avoir une signification précise dans ce film (Cuza, Glaeken et Radu Molasar opérant eux-mêmes des mutations profondes). En effet, les alchimistes voyaient le monde tel l'agencement de trois principes et cette conception tripolaire renvoie à celui qu'ils considéraient comme l'initiateur de tout savoir, la figure divine égyptienne Thot (plus connu sous le nom d'Hermès Trismégiste).

Voilà donc que *La forteresse noire* prend une dimension quasi alchimique de par la présence d'un protagoniste nommé ainsi en toute connaissance de cause. Ici, l'occultiste Glaeken vient détruire la créature monstrueuse, destructrice et incontrôlable, qu'est Molasar dans un environnement où la notion d'alchimie prend un sens singulier : une petite communauté où celui qui comprend rapidement le potentiel de Molasar est juif, épargné avec sa fille par les camps de la mort. La référence est donc ici parfaitement cabalistique puisque que Molasar est une puissance qui cherche sa forme (il a besoin de temps pour se matérialiser définitivement), et qui a besoin d'une aide magique pour être autonome (avec l'aide du sage Cuza et du talisman tant convoité) : Molasar n'est pas un simple avatar du mal comme on pourrait le croire à l'origine, il a surtout tous les attributs d'un véritable golem maléfique.

Ce colosse à l'allure monolithique n'est donc qu'une version pervertie du messie vengeur des kabbalistes déjà utilisé à l'écran en 1920 (*Der Golem*, Paul Wegener), et surtout mondialement connu depuis le livre éponyme du romancier et occultiste autrichien Gustav Meyrink (*Le Golem*, 1915). Dans ces versions, le monstre n'est qu'une création alchimique élémentaire liée à la terre, à laquelle est insufflée la vie dans un but purement défensif de la communauté juive, et qui finira par être un géant destructeur. Dans le film de Mann tout semble corrompu : la créature, l'érudit, les symboles religieux, ainsi que les notions de prière, de sacrifice et de protection...

D'autres homoncules (créatures fabriquées par les alchimistes) d'un type plus douteux seront utilisés par le cinéma fantastique, allant de l'aspect « trash » de *It!* (Herbert J. Leder, 1966) jusqu'au mauvais goût absolu du Golgothan (un golem de matières fécales...) du très irrespectueux *Dogma* (Kevin Smith, 1999). Mais rien à voir, de quelque façon que ce soit, avec l'aspect lovecraftien que l'artiste Enki Bilal⁵ a créé pour *La forteresse noire*. Ici, la créature et son environnement menaçant renvoie à un style puissant, jouant sur l'ombre et la lumière, le climat oppressant, et une forme gothique sur-esthétisée.

4) *De la malédiction à la consécration...*

Les thématiques liées à la déshumanisation (la monstruosité, la barbarie, l'anormalité...), mais aussi au double (Glaeken est le nemesis de Molasar, deux officiers nazis s'opposent, Cuza hésite entre deux voies...), ainsi qu'aux décors torturés et brumeux (pour lesquels l'éclairage souligne la confrontation/dualité), renvoient indubitablement au champ de l'expressionnisme cinématographique. En effet, on retrouve dans *La forteresse noire* un travail tirant fortement parti du jeu de lumière, ce qui a fait dire à ses nombreux détracteurs que le long métrage n'était simplement que « forme sans fond ».

Montrant l'horreur surnaturelle tout autant que la monstruosité des passions humaines, Mann glisse en fait vers le gothique en mettant en scène une créature maléfique commettant des atrocités parfaitement explicites (gros plans, effets gore...), dans une atmosphère parfois irréaliste (brume, lumières, ellipses...). La romance peu conventionnelle/réaliste entre Glaeken et la fille de Cuza ainsi que les actions et lieux stéréotypés nous orientent plutôt vers les idéaux et le manichéisme des courants dramatiques fondateurs du style (XVIII^e au XX^e siècle : Goethe, Wilde, Poe, Shelley, Stevenson, Stoker...). Et Mann de préciser sa pensée en axant sa narration sur un mal très ancien, chtonien, en perpétuelle lutte contre le bien pour asservir l'humanité (respectant ainsi la vision originale de Wilson, influencée par Lovecraft).

Malgré son insuccès flagrant auprès du public de l'époque, ce film « hors norme » a su gagner à sa cause des amateurs du genre (notamment sur la durée, grâce aux K7 louées dans les vidéoclubs et aux diverses rééditions du livre de Wilson). Son côté maudit (décors et matériel détruits, dépassement de budget, décès pendant le tournage...) a créé par ailleurs un phénomène que l'on retrouve aussi pour d'autres long métrages, marqués du sceau du destin (tels que *Poltergeist* de Tobe Hooper, *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola, ou bien récemment *L'homme qui tua Don Quichotte* de Terry Gilliam...). Au final, *La forteresse noire* a atteint au fil du temps le statut de véritable film culte, poussé en cela par la notoriété toujours plus grande d'un Michael Mann dont la filmographie récente est devenue référence : *Le dernier des Mohicans* (1992), *Heat* (1995), *Révélations* (2000) ou encore *Ali* (2002). Notons d'ailleurs que le très acclamé *Collateral* (2004) permettra au réalisateur Michael Mann de dépeindre une autre histoire de monstre : celle, bien singulière, d'une nuit complète de « labeur » pour Vincent, tueur professionnel atypique fraîchement débarqué à Los Angeles...

La forteresse noire (The Keep)

Film de Michael Mann.

Production : Associated Capital et Capital Equipment Leasing. Pays : Etats-Unis. Durée : 96 minutes (plusieurs versions existent). Année : 1983. Couleurs.

Scénario : Michael Mann, d'après le roman de F. Paul Wilson datant de 1981. Images : Alex Thomson. Décors : John Box. Montage : Dov Hoenig et Chris Kelly.

Interprétation : Scott Glenn (Glaeken Trismegestus), Alberta Watson (Eva Cuza), Jürgen Prochnow (Capitaine Klaus Woermann), Gabriel Byrne (Major Kaempffer), Ian McKellen (Theodore Cuza).

Notes :

¹ F. Paul Wilson, *The Keep* (William Morrow, 1981) - traduit en 1982 aux Presses de la Cité, réédité chez Fleuve noir en 2003, et réadapté en format comics en 2005 (chez IDW). Wilson a écrit plusieurs ouvrages liés à la créature Molasar (Rasalom dans ses textes).

² Pour la sortie du film, Mann n'a pas eu le final cut, et a dû subir la censure/coupe du studio (il n'y a qu'à lire le livre pour se faire une idée des failles elliptiques). Différents montages plus ou moins compréhensibles existent donc, tant sur le plan sonore que filmique, et les fans attendent toujours une réelle exploitation d'un hypothétique DVD avec version « complète »...

³ Continuateur américain du fantastique littéraire des années 1920-30. Auteur culte de l'horreur, contemporain d'écrivains tels que Robert Ervin Howard, Clark Ashton Smith et des débuts de Fritz Leiber.

⁴ Sous genre horrifique, propre aux années 1970, où comme dans les *slashers movies* les protagonistes perdaient la vie un à un dans d'affreuses circonstances. Le côté campagne y était fortement appuyé, montrant ainsi une ruralité mortifère frôlant la discrimination régulière des autochtones, forcément arriérés au USA...

⁵ Illustrateur, décorateur et réalisateur de films (*Bunker Palace Hotel*, *Tykho Moon* et *Immortel*) qui, pour sa trilogie BD Nikopol, avait mis en place une esthétique de l'être surnaturel nu et qui s'en resserrera dans sa version de Molasar.