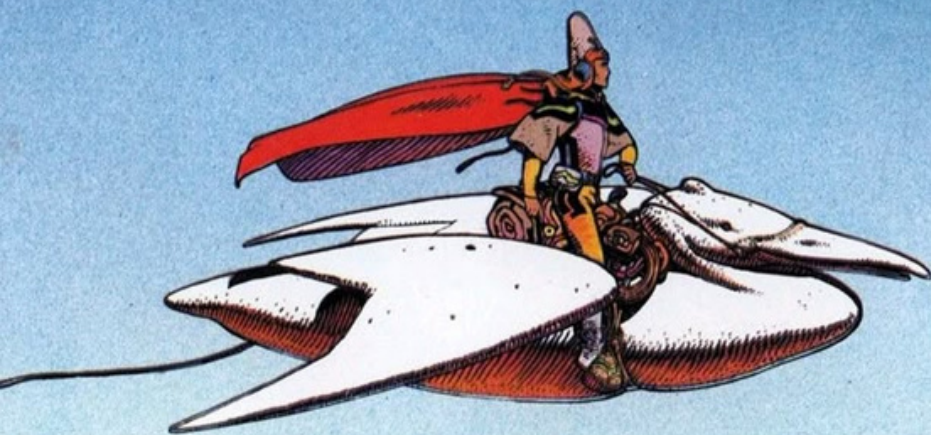


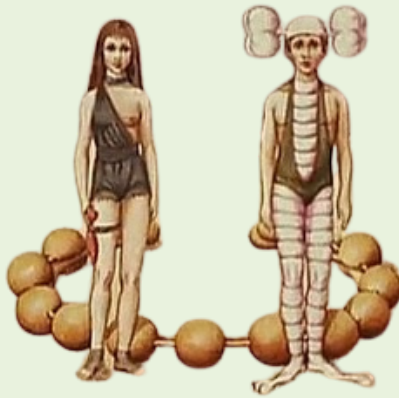


# Critique de la critique critique



## L'edito de la rédaction

“Tout est politique”. Aussi creuse que populaire, cette expression plus que commune n’en est pas moins porteuse d’une certaine part de vérité. Comme nous l’avons déjà évoqué dans nos numéros précédents, le cinéma est évidemment indissociable de l’idéologie et par conséquent des problématiques politiques qui le traversent. Tout support artistique, en partageant une vision du monde, porte un discours traduisant un positionnement vis-à-vis du système en place.



La création de nouvelles formes d’art suivant les grandes vagues révolutionnaires du XXème siècle, fut pour cette raison l’un des chevaux de bataille de l’URSS, notamment à travers le cinéma. Le contrôle idéologique du médium artistique, avait ainsi pour objectif de promouvoir un nouvel idéal, une vision alternative à celle portée à l’ouest par les Etats-Unis. Le penseur révolutionnaire Victor Serge critiquera néanmoins vivement cette stratégie, visant à imposer par le haut, à travers des artistes officiels du régime, une culture nouvelle contrôlée par la bureaucratie soviétique. Quelques années plus tard, Léon Trotsky et André Breton écriront à ce sujet dans leur *Manifeste pour un art révolutionnaire indépendant* l’un des préceptes clef de leur vision d’un art social et révolutionnaire :

“Toute licence en art”.

Du côté étasunien, l'art n'est pas moins contrôlé, l'industrie cinématographique locale est mise au pas, jugée trop favorable aux idées socialistes. En effet, la peur rouge atteignant son apogée avec le MacCarthysme au début des années 50, régulera le cinéma hollywoodien, imposant une vision conservatrice et radicalement anti-communiste, dont les effets se ressentent encore aujourd'hui. Ainsi, comme en témoigne notre histoire, le cinéma est avant tout une industrie productrice d'idées, son rôle est par conséquent éminemment politique. Nous l'avons montré à plusieurs reprises, la politique au cinéma ne se cantonne pas à une catégorie spécifique et traverse les barrières génériques. Néanmoins, nous avons également eu l'occasion de montrer que certains genres sont particulièrement propices à la diffusion d'idées politiques, parmi ces derniers, le genre de l'horreur évidemment mais également celui de la Science-fiction.

Il est difficile de définir précisément la science fiction en tant que genre, mais nous ne pensons pas nous éloigner de la réalité en empruntant la définition proposée par Philip K Dick, qui abordait cette dernière comme "La conceptualisation d'une idée qui pourrait seulement être réalisée dans un monde différent, avec une science différente et des prémices différents [...] notre monde disloqué par une sorte d'effort mental de l'auteur, notre monde transformé par ce qui n'est pas encore". Au cinéma comme dans les autres formes d'art, la SF se développe à travers de multiples ramifications, allant de sous genres en sous genres, du Space-Opéra à la Hard SF, en passant par la Space Fantasy, le tout à travers des films divers allant de *Stalker* à *Mars Express*, en passant par la *Soupe aux choux*.



Si le cadre proposé par la science-fiction est si propice au discours politique, c'est en grande partie en raison de son caractère souvent futuriste et prospectif. L'auteur de SF s'inscrit en effet dans une fiction cherchant à questionner une alternative, que cette dernière soit positive, négative ou nuancée. Le genre permet ainsi de toucher à l'anticipation en proposant des visions pouvant toucher à l'utopie comme à la dystopie. Parfois la science-fiction se teinte d'une forme de réalisme et ne fait advenir ses principes génériques qu'après nous avoir convaincu de la proximité entre nos deux mondes, nous pouvons notamment penser à *Sorry to Bother You* de Boots Riley, où une société au départ très semblable à la nôtre, voit ses vices exacerbés par l'intégration d'une mécanique nouvelle. La dystopie n'est ici pas si lointaine, simplement exagérée et rendue plus visuelle pour le spectateur, jouant sur le dégoût et la colère pour susciter l'indignation. Si les conséquences semblent différentes à l'écran, les causes restent les mêmes, l'idéologie capitaliste structure les pensées et ne fait qu'utiliser de nouveaux outils.

Dans un cadre de société alternatif, le trait est grossi par l'auteur qui rend certaines questions plus saillantes pour son spectateur. Philip K Dick, encore lui, avait résumé l'action politique de l'écrivain de science fiction de la manière suivante : "Les écrivains de SF sont comme des activistes politiques, dans le sens où ils imaginent comment les choses pourraient être différentes et peuvent souhaiter voir les réalités actuelles drastiquement changées. Mais leur manière de le faire est de vivre dans un espace intensément imaginé, où ils peuvent montrer ce que ces changements et leurs conséquences pourraient être".



C'est ainsi que dans des productions purement hollywoodiennes telles que *Alien*, *Starship Troopers*, ou même *Avatar*, nous retrouvons des thématiques féministes, anticapitalistes, anti-impérialistes et même écologistes. Cette forme d'anomalie culturelle, produit alors parfois des résultats paradoxaux ; le film *Starship Troopers*, au discours radicalement antifasciste et anti-impérialiste, fut largement diffusé et récupéré, au delà même de sa base politique, allant même jusqu'à être revendiqué par l'extrême droite. En effet, si le décalage produit par la science-fiction permet parfois un certain recul, il prend également le risque de lui faire rater sa cible, trop peu sensible aux métaphores.

## Critique à l'aveugle

Aujourd'hui, pour notre critique à l'aveugle, nous avons fait le choix de ne pas nous déplacer pour James Cameron qui décide visiblement de nous refaire une troisième fois le même film. Jeunes et insoucians, nous avions à l'époque regardé le premier volet au cinéma, étrange adaptation de *Dances with Wolves*, avec moins de moustache, mais davantage de bleu et d'effets numériques. Quelques années plus tard, avec un peu plus de recul, nous nous sommes également laissé tenter par la suite, qui comme tu t'en doutes, ne nous a pas persuadé de prolonger l'expérience. Mais alors pourquoi ? Qu'est ce qui nous déplaît dans cette franchise pourtant si populaire ?



Et bien nous allons y venir. Commençons par les qualités évidentes de la série, effectivement visuellement c'est réussi, Cameron repousse les limites de la technique film après film, et oui c'est franchement beau. A travers les contrées imaginaires de Pandora, le réalisateur tente de partager son amour pour le vivant ainsi qu'un discours gentiment anti-impérialiste, sur le papier pourquoi pas. Mais dans les faits, la franchise *Avatar* tient malheureusement très mal ses promesses, le propos politique de l'œuvre fait l'effet d'un filet d'eau tiède et le scénario plus que bancal et déjà vu, se donne des airs radicaux mais ne constitue qu'une redite de l'éternel trope du sauveur blanc. Dans le deuxième opus, on retrouve un semblant d'espoir, Cameron explore le motif de l'eau qui semble lui tenir à cœur depuis qu'il y a jeté Dicaprio. Malheureusement on déchanté rapidement, retour à la structure classique il nous faut un élément perturbateur, alors on fait revenir le méchant du film précédent. Il est mort ? Pas grave c'est de la SF, faisons le revenir. Tu l'auras compris, à la critique, la paresse ça nous énerve et en sortant de *Avatar: The Way of Water*, nous étions en colère. Par conséquent nous n'irons pas voir le troisième volet qui semble comme nous pouvions nous en douter, n'être qu'un clone des deux précédents.

Mais tu as de la chance James Cameron, en cette année 2026, nous avons décidé de prendre de bonnes résolutions et nous sommes prêts à te laisser une dernière chance. Si ton prochain *Avatar* prend une forme documentaire et se dédie exclusivement à la découverte de la faune et de la flore de pandora, nous retournerons en salle et nous lâcherons un billet. La balle est dans ton camp James.



# La bonne parole

## Redline

Si le genre de la science-fiction est, comme nous avons pu le voir, l'un des plus politiques, il serait malhonnête de ne le considérer qu'à travers sa puissance idéologique. En effet, ce n'est pas le propos mollement décolonial d'*Avatar* qui attire le public, mais bien la promesse d'univers fantasmés et d'innovations techniques étonnantes. Cet attrait particulier pour l'imagerie de la SF est notamment lié à un amour immodéré du spectateur, pour l'éventail d'objets iconiques propres au genre, à l'image du sabre laser de *Star Wars* ou du tardis de *Doctor Who*. Les mondes de science fiction n'étant au final que des projections de notre propre univers, les objets techniques que l'on y retrouve ne sont souvent que des versions améliorées et/ou décalées de nos propres outils. Sachant cela, s'il existe bien une catégorie d'outils particulièrement fétichisée dans nos sociétés modernes, c'est bien celle des véhicules, si possible motorisés.

A ce sujet, nous aurions pu te présenter toute une myriade d'œuvres donnant la part belle à la bagnole modifiée, la plus évidente étant probablement la série des *Mad Max*, où le monde post apocalyptique devient le terrain de jeu parfait pour des road trips suffocants. Mais tu connais probablement déjà les films de George Miller et nous avons décidé de te parler d'un film moins connu par le grand public : *Redline*.



Réalisé par Takeshi Koike et produit par le studio Madhouse, *Redline* est un film d'animation sorti en 2010 après 7 longues années de production. On y suit JP, un pilote participant à différentes courses intergalactiques clandestines, et s'apprêtant à concourir dans la légendaire Redline. Pour le scénario, on peut s'arrêter là, il s'agit grosso modo d'une version des fous du volant sous stéroïdes. L'histoire tenant comme nous avons pu le voir sur une ligne, ne sert qu'à justifier la mise en scène, et c'est tout ce qu'on lui demande. Le film ne porte pas un propos incisif sur la société, il nous parle de bagnoles ; de bagnoles qui vont vite.

La matérialité est ici centrale, les véhicules et les corps se confondent dans un déchainement d'images portant le spectateur dans un rodéo infernal. Les formes incarnent la vitesse, elles se détaillent, se détendent, puis se déchirent. Les corps, exagérés et érotisés sont traités de la même manière que les véhicules, brillants, métalliques, à la fois froids et brûlants. Les pilotes et leurs machines fusionnent souvent métaphoriquement, parfois littéralement, dans un seul et unique objectif : la ligne d'arrivée.

Le soin accordé à l'animation est impressionnant, les dessins marquent évidemment par leur qualité mais aussi et surtout par leur nombre ; l'image est constamment en mouvement, représentant tour à tour le vent contre la carlingue ou les vibrations des moteurs. Cette étonnante fluidité est en effet rendue possible par les plus de 100 000 dessins faits à la main, expliquant en grande partie le temps de production de l'œuvre finale. En ce qui concerne la fluidité de l'animation, *Redline* est en quelque sorte l'opposé de *l'Oeuf de l'ange* dont nous avons parlé dans le numéro précédent.



## La planète sauvage

Au fil de ces quelques pages, tu auras très certainement remarqué les magnifiques illustrations que nous avons sélectionnées pour ce numéro spécial de la Critique. Si la couverture ainsi que quelques dessins ont été empruntés à l'immense Jean Giraud, plus connu sous le nom de Moebius, le reste des images est entièrement issu des dessins du tout aussi immense Roland Topor. En effet, si nous ne devions retenir qu'un film d'animation pour parler de science fiction, il s'agirait probablement de *La Planète Sauvage*. Aussi fascinant que singulier, *La planète sauvage* est un film d'animation réalisé par René Laloux, sur les bases de l'imaginaire graphique de Roland Topor.

Dans cet univers étonnant, les hommes sont des nuisibles vivant à l'état sauvage, ou des animaux de compagnie appartenant aux Draags, immenses extraterrestres bleus technologiquement et spirituellement supérieurs à l'humanité. Au cours de notre étrange voyage parmi les Draags, nous sommes perdus au milieu d'une œuvre surréaliste particulièrement poétique. Les planches, plus belles les unes que les autres, ont nécessité le travail minutieux de 25 artistes, créant en moins de quatre ans, les 1073 plans composant l'œuvre finale. En parallèle de cet exploit visuel, nous sommes bercés par l'hypnotique bande originale d'Alain Goraguer, traduisant à la perfection l'ambiance planante typique des années 70, représentée dans le film. Nous ne pouvons que te conseiller le visionnage de cette œuvre magistrale que nous avons eu la chance de voir projetée sur grand écran.



## The thing

A ce stade de la gazette, nous vient une problématique sur laquelle il nous faut trancher : est-il possible de parler de science fiction sans parler de *The Thing* ? La réponse est oui évidemment, mais nous souhaitons tout de même en parler. Si tu n'as pas passé le dernier demi siècle congelé en antarctique, tu as probablement déjà entendu parler de ce classique du cinéma d'horreur, si tu étais en effet coincé sous la glace, voici un petit récap.

Une équipe de chercheurs en poste en Antarctique tombe un jour sur un chien, rescapé d'une violente attaque menée par une équipe norvégienne. Après avoir éliminé les inconnus, ils décident d'adopter l'animal. La suite, tu la connais probablement et si ce n'est pas le cas, nous t'encourageons fortement à lancer le film. Mais qu'est ce qui fait de *The Thing*, une œuvre aussi marquante ? Pour commencer nous précisons que nous ne parlons pas ici de la version de 2011 réalisée par Matthijs van Heijningen Jr. mais bien de celle de John Carpenter sortie en 1982.

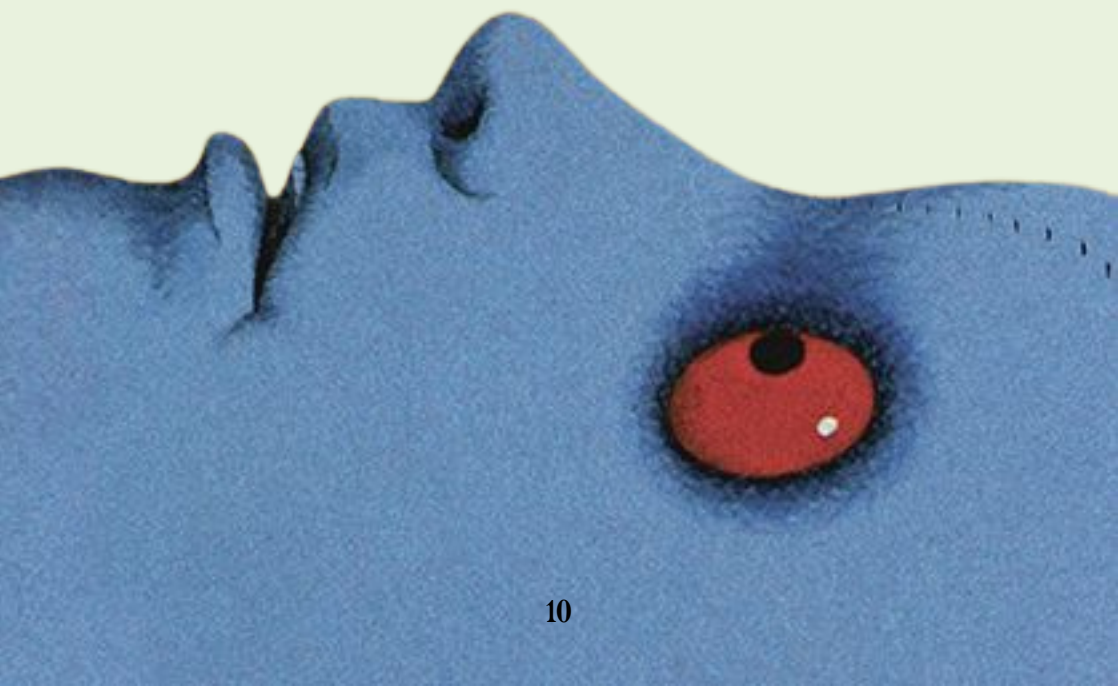
Adaptation du film *The Thing from Another World* sorti 30 ans plus tôt, le film de Carpenter s'inspire d'imaginaires divers notamment liés à la littérature, on retrouve évidemment des références aux travaux de Lovecraft et plus particulièrement à sa nouvelle *At the Mountains of Madness*, avec la chose monstrueuse et l'ambiance paranoïaque dans laquelle les personnages semblent sur le point de sombrer dans la folie à tout moment.



On peut également repérer des références plus étonnantes avec un style se rapprochant parfois d'un livre d'Agatha Christie dans sa forme de huis clos où les personnages se questionnent et cherchent à savoir d'où vient le danger.

Cette tension propre au genre du thriller, nous suit pendant tout le film, largement amplifiée par l'iconique bande originale signée Ennio Morricone, honteusement nommée aux razzie awards dans la catégorie pire BO de l'année. Mais là où Carpenter marque véritablement, c'est par l'utilisation d'effets pratiques magistraux donnant un charme tout particulier à la chose et à ses différentes transformations.

Ces déformations physiques, aussi inventives qu'écœurantes sont animées avec brio et n'ont pas pris une ride en plus de 40 ans, contrastant avec une grande partie des productions de notre siècle, dont les effets numériques, deviennent horribles après seulement quelques années. Pour finir, les acteurs servent le film à merveille avec un jeu impeccable et prenant, mention spéciale pour le chien, vous comprendrez en voyant le film.



## Tetsuo

S'il y a bien une chose que l'on peut retenir en lisant notre Critique, c'est bien notre amour immodéré pour les films étranges, si possible en noir et blanc. Dans cette catégorie, il existe un film de science-fiction qui nous semble incontournable, *Tetsuo : The Iron Man*, de Shin'ya Tsukamoto. Vous le comprendrez vite, le budget n'est pas au programme, Tetsuo est un film totalement fauché, dont les qualités visuelles sont dues à sa son approche expérimentale et aux nombreuses idées de son réalisateur. On y suit la trajectoire chaotique d'un homme, qui après un accident de voiture, commence à se transformer en un être partiellement métallique, perdant le contrôle de son corps puis de son esprit.

Parmi les nombreuses qualités du film, nous noterons notamment sa mise en scène jouant sur la stop motion dans un film en prise de vue réelle. Cette technique couplée à un montage rapide et agressif, plein de jump cuts et d'images crades, sont portés par une bande son industrielle venant perturber le visionnage par des sons stridents et des musiques semblant enregistrées dans une usine métallurgique.

En plus du discours critique porté sur la sur-industrialisation ainsi que sur la déshumanisation engendrée par la technologie, Tsukamoto propose un body horror étrangement érotisé n'étant pas sans rappeler d'une part les travaux de Giger, et d'autre part le film *Crash* de David Cronenberg qui sortira quelques années plus tard. En bref, *Tetsuo* est un film particulièrement barré qui vous maltraitera à la fois visuellement et auditivement et à la critique, on aime ça.



## The Rocky Horror Picture Show

As-tu déjà entendu parler des midnight movies ? Oui ? Pas grave on t'explique quand même. Ces films américains, en marge des productions hollywoodiennes, se caractérisent par leur petit budget ainsi que par leur diffusion tardive lors des fameuses séances de minuit qui leur ont donné ce nom. Ces œuvres, hors du circuit de diffusion traditionnel, gagnent leur reconnaissance par le bouche à oreille et proposent souvent une vision alternative, en opposition frontale avec les conventions et la morale de l'époque.

Ces films marginaux traitent ainsi de populations tout aussi marginalisées, notamment par le système étasunien, c'est par exemple le cas de *Freaks* de Tod Browning, de *Pink Flamingos* de John Waters mais aussi d'*Eraserhead* de David Lynch. Le film dont nous souhaitons te parler ici fait également partie de cette joyeuse bande, et il s'agit du maintenant cultissime *Rocky Horror Picture Show*.

Si tu ne le connais pas encore, le *Rocky Horror* est une œuvre se situant à la frontière des genres ; mêlant comédie musicale déjantée, stéréotypes de l'horreur et comme tu peux t'en douter science-fiction. Relativement classique bien que très kitsch dans sa mise en scène, il doit en grande partie son succès à ses numéros musicaux, à son ton et évidemment à ses thèmes.



Hommage direct à la contre-culture américaine, le film joue avec tout ce que la morale conservatrice blanche abhorre. Il traite frontalement et intelligemment des questions de genre et de performativité, par le biais de la transidentité et de la performance drag des propriétaires du manoir dont le chef est brillamment interprété par le magnifique Tim Curry.

Le conservatisme blanc incarné par les deux héros Janet et Brad, est plus que sous-entendu dès les premières minutes avec la scène du mariage, reconstitution peu subtile du fameux tableau de Grant Wood, *American Gothic*. Il sera par la suite totalement secoué, par sa rencontre avec l'altérité queer extraterrestre.

Avec ses numéros musicaux cultes, son humour de série B et son ambiance queer complètement assumée, il est rapidement devenu le phénomène d'une génération, transformant chaque diffusion du film en véritable spectacle en salle, auquel tous les spectateurs prennent part durant la séance. Ici, le motif de la science-fiction permet de développer la notion d'altérité, présentant un modèle de contre-culture à travers un groupe d'extraterrestres, la marginalité est acceptée et devient une véritable valeur esthétique.





## Godard a dit

Aujourd'hui dans Godard a dit, une petite citation de notre grand maître au sujet de ce cher Steven Spielberg :

“Je pense qu’il est honnête avec lui même, mais il n’est pas très intelligent”



# Un air de déjà vu

## Ready Player One

Comme nous le rappelle avec ses mots notre regretté Jean-Luc, Steven Spielberg, bien que très populaire, est loin d'être le cinéaste le plus affûté de sa génération. Après une série de grands succès populaires dans les années 70 et 80, la qualité des films de Steven a commencé à battre de l'aile. Réalisant tour à tour des films moyens voire oubliables, Spielberg semble atteindre un étonnant niveau de médiocrité avec l'un de ses derniers films : *Ready Player One*.

Empilement maladif de références mal digérées, *Ready Player One* est à la culture populaire ce que les funko pop sont à l'art, une série de citations pavloviennes, dont le seul effet est de faire retentir une petite sonnerie dans la tête du spectateur lorsque ce dernier reconnaît quelque chose à l'écran.

Le scénario franchement pathétique est accompagné par une ribambelle d'acteurs peu convaincants enchaînant une série de punchline pseudo nostalgiques, ne produisant comme seule émotion qu'un désagréable malaise. Il est difficile de dire qui de Spielberg ou de Cline est le véritable responsable de la qualité de l'œuvre, mais dans le doute nous accuserons les deux.



Ainsi, si comme nous tu as été déçu par ce film, nous avons une œuvre tout à fait originale à te proposer. *ExistenZ*, de David Cronenberg, est un film traitant aussi de la place des mondes virtuels dans nos vies, mais également de l'aliénation et de la place des artistes et des créateurs. Ici nulle présence de références de pop culture invasives, de méchant caricatural ou d'éternels propos moralisateurs.

Nous suivons une conceptrice de jeux vidéos qui après une tentative d'assassinat ratée, doit fuir une étrange secte dénonçant la déformation de la réalité par les jeux en réalité virtuelle. Dans ce film, Cronenberg nous plonge, comme à son habitude, dans un univers qui lui est propre, dans ce dernier, l'électronique devient organique et le body horror permet de questionner le rapport de l'homme à la technique. Tu y retrouveras Jennifer Jason Leigh ainsi que Jude Law, dans une aventure aussi fantastique qu'intrigante.

## 12 Monkeys

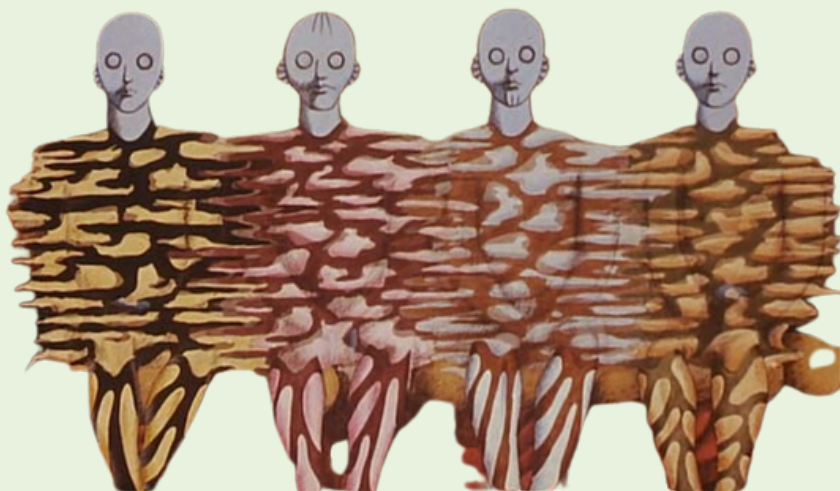
Si tu t'intéresse comme nous à la science-fiction, tu as probablement déjà entendu parler du classique de Terry Gilliam, *12 Monkeys*. Ce film met en scène un personnage vivant enterré sous les décombres d'un monde ravagé, qui est envoyé dans le passé pour trouver des informations sur l'origine de la catastrophe. Ce voyageur temporel, incarné par Bruce Willis, rassemble voyage après voyage, les pièces du puzzle qu'on lui demande de résoudre.

Ici, 10 ans après son excellent *Brazil*, Gilliam se lance avec brio dans un nouvel univers de science-fiction, mais une fois n'est pas coutume, son scénario ne sort pas de nulle part et s'inspire d'une œuvre déjà existante. Si *Brazil* était une libre adaptation du classique 1984 de Georges Orwell, *12 Monkeys* est également issu d'une œuvre antérieure, cette fois cinématographique et française.

Tu t'en doute bien, si nous prenons la peine de trouver une alternative à l'excellent film de Gilliam, c'est bien parce que nous avons quelque chose d'incroyable à te proposer. *La Jetée*, est un court métrage expérimental réalisé par Chris Marker et prenant la forme d'un photo-roman.

Nous suivons ici un individu, renvoyé dans le passé après une troisième guerre mondiale ayant ravagé la surface de la terre. Son objectif est de créer une forme de couloir mental permettant d'acheminer des ressources, d'autres époques vers le présent. Dans cette œuvre magnifique, Marker utilise la forme du photo-roman pour délivrer un récit puissamment poétique.

L'ambiance à la fois onirique et mélancolique est permise par un noir et blanc mystérieux lié par une ambiance sonore et une narration pesante. Ce chef d'œuvre de 1962, ne dure pas plus de trente minutes et peut être trouvé gratuitement sans problème, alors plus d'excuses, fonce le voir, tu nous en diras des nouvelles.



## La proposition du mois

### Mad God

Comme à notre habitude, nous souhaitons te conseiller dans cette dernière section un film plus confidentiel qui nous tient particulièrement à cœur et qui, nous l'espérons, te marquera autant qu'il nous a marqués. Véritable OVNI en animation stop-motion, le projet *Mad God* voit le jour à la fin des années 80 avant d'être interrompu puis relancé à l'aide d'une campagne de financement participatif et du travail acharné d'une vingtaine de collègues du réalisateur.

Aux commandes, Phil Tippett, l'une des plus grandes légendes hollywoodiennes des effets spéciaux ; on le retrouve notamment derrière les effets spéciaux de la première trilogie *Star Wars* et d'autres grands classiques du cinéma américain tels que *Jurassic Park*, *Starship Troopers*, *Indiana Jones*, ou encore *Robocop*.

*Mad God* se distingue d'emblée par l'absence d'un schéma de narration classique. On suit un assassin créé par un scientifique démiurge et envoyé dans une ville désolée et habitée par des créatures aussi étranges que repoussantes. Pour ne pas nous faciliter la tâche, notre protagoniste caché derrière son masque à gaz, reste muet et ne constitue que le vaisseau à l'aide duquel nous, spectateurs, explorons cet univers infernal.



Nous voyageons ainsi à travers une série de tableaux cauchemardesques, n'étant pas sans rappeler les œuvres de Giger ou de Jérôme Bosch, témoignant de l'effondrement d'une société post industrielle. On y voit l'horreur humaine et la violence guerrière, accentuées par une étrange forme de poésie mêlée à un certain cynisme. Le film n'explique rien, il montre.

Affranchi des contraintes de l'industrie cinématographique actuelle, *Mad God* est une proposition radicale, une plongée sensorielle dans un univers minutieusement construit, où le spectateur est invité à se perdre dans l'imaginaire de l'artiste. Le reste t'appartient, à toi de te faire ton idée et de découvrir l'univers dantesque de Tippett.

