

Fantasia 2021 : Visions pandémiques

Alexandre Fontaine Rousseau

Number 333, Winter 2022

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/97283ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (print)

1923-0915 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Fontaine Rousseau, A. (2022). Review of [Fantasia 2021 : Visions pandémiques]. *Liberté*, (333), 83–85.



Fantasia 2021 : Visions pandémiques

Alexandre Fontaine Rousseau

Le cinéma est un art lent, qui semble toujours accuser un léger retard sur le réel. Il existe plusieurs façons de justifier ce décalage naturel qu'entretient le septième art avec l'actualité. On pourrait notamment évoquer la lourdeur du médium en tant que tel – les moyens de production convoqués par celui-ci impliquant un retard plus ou moins subtil qui se ressent de manière générale dans le résultat final. Mais la pandémie paraît avoir figé le monde pendant un long instant. La situation « évoluait », bien évidemment. Mais ce que l'on retient tout d'abord du confinement, c'est cet étrange sentiment de fixité artificielle ayant parasité notre perception même du temps. Le cinéma, une fois n'est pas coutume, a su tabler sur cette urgence lente. Cette pause forcée lui a donné le temps de rattraper momentanément le réel. Tant et si bien qu'après un an, le « cinéma pandémique » semble bel et bien offrir un reflet de l'instant présent.

La programmation de la plus récente édition de Fantasia, particulièrement riche et diversifiée malgré une envergure réduite par les circonstances, s'est avérée représentative de cette tendance. Le cinéma de genre, depuis toujours obsédé par les infestations et les épidémies, aurait pu simplement se replier sur de telles valeurs sûres pour traiter des événements actuels.

Alice Lenay
Dear Hacker
France, 2021, 60 min

Shunji Iwai
The 12 Day Tale of the Monster That Died in 8
Japon, 2020, 82 min

Junta Yamaguchi
Beyond the Infinite
Two Minutes
Japon, 2021, 70 min

On reconnaît, par les temps qui courent, une qualité quasi prophétique aux images du cinéma d'horreur et de science-fiction des années 1950 et 1960. Mais les auteurs contemporains ont su aller au-delà de la simple répétition, signant des œuvres dont la forme même reflète la transformation de notre rapport au réel au cours de la dernière année. On pense, évidemment, aux inévitables « films Zoom » qui sont nés des conditions de production inhabituelles. Sauf que le résultat final va bien au-delà du simple constat d'une année vécue par écrans interposés.

Premier film de la réalisatrice française Alice Lenay, *Dear Hacker* est un documentaire exploratoire prenant la forme d'une enquête philosophique que mène la cinéaste au sujet d'un mystérieux intrus ayant pris le contrôle de sa webcam. Au fil d'échanges avec ses amis, tous, semble-t-il, plus ou moins informaticiens, Lenay livre ici une réflexion sur la place qu'occupe désormais l'ordinateur. « Je suis en train de parler de conditions d'existence à propos d'une machine », réalise un intervenant après avoir expliqué que la chaleur tue un ordinateur et que celui-ci serait plus acclimaté à un environnement avoisinant les -200 °C. Il y a, dans la perspective adoptée par le film de Lenay, une volonté assumée de faire de l'intermédiaire informatique une sorte d'entité pensante

qui participerait même, d'une certaine manière, à l'élaboration de l'œuvre. L'écran, en tant qu'interprète régissant les échanges, est un protagoniste du film de Lenay au même titre que les individus interrogés.

On le sent, tout d'abord, à la façon qu'a le montage d'assumer des détails simples tels que les innombrables temps d'attente liés à des problèmes de connexion. Lenay décrit bien son projet lorsqu'elle parle d'une volonté d'interroger les images numériques depuis le cœur et l'intérieur de celles-ci. *Dear Hacker* contourne en effet certains des écueils inhérents au concept d'un cinéma d'écrans en les embrassant d'emblée. Voici un

*Aux foules paniquées du
cinéma d'un Ishiro Honda,
par exemple, se sont
substituées les images
étrangement calmes d'une
métropole endormie où les
passants se font rares.*

objet qui est conçu en fonction de l'idée qu'il serait lui-même regardé sur un ordinateur. La mise en scène, très consciente des implications conceptuelles de sa proposition esthétique, place le spectateur dans une position de voyeur immatériel, espionnant les conversations entre Lenay et ses interlocuteurs. Implicitement, la cinéaste associe ainsi le regard du public à celui de ce parasite qui aurait infiltré sa caméra. Le « virus », dans *Dear Hacker*, s'installe dans ce nouvel espace entre l'intime et l'informatique qui se déploie sous nos yeux.

Car le véritable enjeu du film, par-delà ce dont il y est explicitement question, c'est l'ensemble des rapports humains qui sont forcés de se développer dans le cadre désormais familier de la conversation virtuelle. Après avoir rappelé que les logiciels comme Zoom coupent le son lorsque personne ne parle afin d'économiser la bande passante, quelqu'un fait la remarque « qu'ils n'ont pas compris que le silence, il y avait quelque chose dedans ». C'est aussi de cet intangible, disparu dans ce nouveau paradigme social, qu'il est question. Comme si, finalement, la pandémie avait surtout accéléré une sorte de migration sociale générale vers ce territoire numérique que le film cherche à définir. Difficile de dire si celui-ci, au moyen des interrogations qu'il soulève, transcende réellement son

époque; mais il a très certainement le mérite d'avoir les deux pieds dedans.

Dear Hacker, en ce sens, est surtout un film sur la nature particulière de l'isolement engendré par la technologie ainsi que par la pandémie. Toutes les conversations théoriques n'y sont finalement que des manières détournées de garder le contact avec l'autre. On cherche, dans le film de Lenay, des prétextes pour se parler. L'échange d'idées sert surtout à entretenir des liens qui ne sont plus possibles autrement. Mais ce contact est hanté par l'hypothèse de sa propre facticité, comme si cet appauvrissement du langage à la simple combinaison objective de l'image et du son impliquait un simulacre de relation. Sommes-nous seulement en face de quelqu'un, ou sommes-nous réduits par ce moyen de communication à de simples amas de données? Saurons-nous nous retrouver, quand tout ceci sera terminé? Ou notre rapport à l'autre, dans cette ancienne réalité, aura-t-il été irrémédiablement transformé?

« Ce n'est pas que j'ai peur de la covid, déclare le cinéaste Shinji Higuchi dans *The 12 Day Tale of the Monster That Died in 8* de Shunji Iwai, c'est que je ne sais plus comment interagir avec les autres. » Higuchi, comme plusieurs autres membres de la communauté cinématographique japonaise, accepte de jouer son propre rôle dans le plus récent long métrage de l'auteur d'*All About Lily Chou-Chou* (2001) et d'*A Bride for Rip Van Winkle* (2016). Autre film tourné par Zoom interposé, *12 Day Tale* offre une méditation mélancolique sur l'imaginaire de la catastrophe et l'expérience collective de l'isolement dans le sillage de la pandémie. Campé dans un Japon où les récits fantastiques de la culture populaire relèvent de la réalité généralement admise, le film s'intéresse au quotidien d'un acteur qui décide d'élever des monstres géants chez lui dans l'espoir de sauver le monde du mal l'affligeant.

Mais, malgré sa prémisse extraordinaire, *12 Day Tale* se déroule dans un contexte on ne peut plus banal selon les étranges standards de la dernière année. Les amitiés s'y déploient à distance, dans l'intimité redéfinie des vidéoconférences. Les gens parlent de l'ennui qui les guette et de ce qu'ils se font à manger, se diffusent sur internet et suivent d'autres youtubeurs pour tromper la solitude imposée par le confinement. Iwai emploie à bon escient les moyens limités à sa disposition. Ses « monstres géants » sont représentés par des figurines en pâte à modeler grossièrement sculptées, qui insufflent aux images familières d'écrans et d'appartements une poésie à la fois naïve et désillusionnée. Car, par-delà le réconfort qu'ils procurent, ces artifices narratifs assument ouvertement leur nature illusoire – comme autant de fictions qui serviraient à tolérer un réel où s'effacent tous les autres points de repère.

Entrecoupée d'une série de plans contemplatifs nous montrant les rues de Tokyo presque vides, cette mosaïque de conversations virtuelles donne à voir un monde en suspens où les rapports humains paraissent de plus en plus compliqués, où les interlocuteurs ne

savent plus de leur propre aveu comment communiquer entre eux. Alors que le protagoniste cherche au moyen de ses fantaisies héroïques à donner un sens à sa vie, une de ses amies parle de fuir la Terre avec un extraterrestre qu'elle vient d'adopter. Comme bien d'autres, Shunji Iwai a de la difficulté à tirer de véritables conclusions de l'expérience pandémique. Son film s'achève sur une sorte d'espoir convenu, ne trouvant pas de résolution plus convaincante que la promesse d'un vaccin qui permettrait un éventuel retour à la normale. Mais l'insolite tristesse de tout ce qui précède est d'une telle justesse que l'on pardonne au cinéaste ce cul-de-sac relatif.

Car *The 12 Day Tale of the Monster That Died in 8*, par son minimalisme situé aux antipodes de ce qu'on a l'habitude de voir, remet en question toute une tradition spectaculaire de la mise en scène apocalyptique. Aux foules paniquées du cinéma d'un Ishiro Honda, par exemple, se sont substituées les images étrangement calmes d'une métropole endormie où les passants se font rares. Ce n'est plus la terreur qui s'empare des humains, mais plutôt un ennui né de l'attente et de la confusion. Iwai, en convoquant de manière totalement inusitée un imaginaire familial, interroge les clichés par lesquels nous nous représentons généralement la fin des temps. Saurons-nous même la reconnaître, si elle ne prend pas la forme attendue ?

Tourné durant la pandémie par la troupe de théâtre japonaise Europe Kikaku, *Beyond the Infinite Two Minutes* est un autre film à échelle réduite témoignant de la créativité qui peut découler des contraintes engendrées par de telles circonstances. Relevant à la fois de l'humour absurde et de la science-fiction, le premier long métrage de Junta Yamaguchi repose sur un concept simple qui devient compliqué par la force des choses. Le propriétaire d'un café y découvre en effet que les images captées sur un écran placé dans son commerce sont relayées dans son appartement, situé à l'étage, deux minutes dans le passé ; ou, inversement, que l'écran se trouvant dans son appartement diffuse des images se déroulant deux minutes dans l'avenir au rez-de-chaussée. À partir de ce principe, le scénario s'amuse à construire et à déconstruire une boucle temporelle de plus en plus étourdissante au fur et à mesure que ses protagonistes cherchent à accroître l'étendue de leur prescience.

Filmé à l'aide d'un téléphone, l'ensemble prend la forme d'un vertigineux plan-séquence orchestré avec brio – le dispositif lui-même renvoyant à cet écartèlement qui s'amplifie exponentiellement lorsque les deux « écrans temporels » sont placés l'un en face de l'autre afin de créer une fenêtre potentiellement infinie vers le futur. Le tout relève bien entendu du tour de passe-passe ludique rondement mené. Le film de Yamaguchi assume d'ailleurs très ouvertement sa parenté d'esprit avec l'œuvre de Fujiko F. Fujio, célèbre duo d'auteurs dont la série la plus connue demeure *Doraemon*. Dans cette bande dessinée, un chat venu du futur tente de sauver son jeune maître d'un avenir misérable en l'empêchant de commettre certaines des

erreurs ayant gâché sa vie. Les échos névrosés de cette prémisse se font ressentir chez Yamaguchi, le conte pour enfants dévoilant d'une certaine façon l'ampleur de ses implications.

Car, par-delà ses habiles jeux de décalages et ses mises en abyme servant de ressorts comiques et de moteurs narratifs, *Beyond the Infinite Two Minutes* emploie le thème du voyage dans le temps afin d'explorer des angoisses plus senties à propos de l'avenir. Lorsque nos héros tentent de se consulter eux-mêmes et de savoir ce que celui-ci leur réserve, leurs homologues du futur décident de leur faire une blague en simulant quelques instants la fin des temps. Voici un récit de science-fiction bien de son époque, dans la mesure où la capacité même de ses protagonistes à se projeter dans le temps y est extrêmement limitée. L'avenir plafonne quelques minutes plus tard, comme si le concept lui-même n'avait plus le potentiel d'autrefois. Dans *Beyond the Infinite Two Minutes*, on peut tout au plus voir les erreurs à venir... et s'empêcher de mettre les pieds dans les plats.

Mais, une fois de plus, le véritable noyau émotionnel du film se situe sur le plan des liens personnels – qui sont encore déformés par le filtre de la technologie. On pourra s'amuser à voir, dans ce décalage de deux minutes, une métaphore des échanges au temps de la vidéoconférence. C'est d'ailleurs en se libérant de cette boucle dans laquelle ils finissent par s'enfermer que les protagonistes du film arrivent à retrouver leur liberté. On pousse, en même temps qu'eux, un soupir de soulagement lorsqu'ils prennent la décision de fermer pour de bon leur écran à voyager dans le temps. Car, en plus de mettre un terme à une sorte de médiation permanente de leur propre vécu, ils se redonnent le luxe infini d'un avenir qui n'est plus prédéterminé. On pourrait certes accuser *Beyond the Infinite Two Minutes* de n'être, au bout du compte, qu'une sorte de *feel good movie* au diapason de son époque. Mais, après l'année qu'on vient de traverser, peut-être l'a-t-on mérité.

En faisant le pari de mettre de l'avant des propositions hybrides, alliant par exemple documentaire et science-fiction ou encore drame intimiste et récit apocalyptique, Fantasia a su prouver la pertinence de ce virage amorcé au cours des dernières années vers un certain type de cinéma d'auteur ancré dans les référents du genre. Plus que jamais, les thèmes et les obsessions du cinéma de genre semblent en effet refléter des préoccupations bien réelles – comme si la prescience d'autrefois avait trouvé dans le paysage du présent une forme de concrétisation angoissante. En continuant de repousser les frontières de ce qui peut être apparenté au « cinéma de genre », le festival Fantasia contribue non seulement au renouvellement de celui-ci, mais il permet aussi de faire évoluer le regard que l'on pose sur lui. À cet égard, il me semble que cette seconde édition à distance était plus pertinente encore que la précédente. Car les films présentés avaient, cette fois-ci, eu tout le temps nécessaire pour métaboliser la situation actuelle. 