



Sci-néma

« Sci-néma » parcourt tous les genres de l’imaginaire pour assembler ses chroniques et celle-ci ne fera pas exception, allant des films animés pour enfants aux technothrillers, aux nouvelles approches pour les super-héros, et aux hybrides SF/horreur. Il y en aura donc pour tous les goûts... peu importe les goûts.

Aventures animées pour enfants

Il y a quelques décennies, ceux qui voulaient voir des films d’animation au cinéma en Amérique du Nord n’avaient essentiellement qu’un choix : attendre le prochain Disney. Personne d’autre ne produisait de tels films. Mais de nos jours, nous sommes *très* loin du monopole. Selon l’Internet Movie Database, près de 264 longs-métrages d’animation furent lancés rien qu’en 2016. Si on se limite aux films qui ont reçu une bonne diffusion dans les salles nord-américaines, il reste quand même treize titres... soit plus d’un par mois, tous appartenant aux genres de l’imaginaire.

Curieusement, il est rare de voir un film d’animation destiné au grand public récolter un consensus critique négatif : cette constance révèle les rouages d’une machine optimisée pour un succès garanti. Suivez la formule ! Privilégiez un film aux personnages animaux anthropomorphisés. Assurez-vous d’une équipe de scénaristes fonctionnant « à la Pixar », dont les processus de scénarisation et de mise en scène sont soumis à la critique d’une équipe de créateurs et de nombreuses itérations de perfectionnement. N’oubliez pas les numéros musicaux, les montages rythmés et les courses-poursuites spectaculaires.

À voir trop de ces films coup sur coup, une impression de déjà-vu s'impose : ils sont réussis, certes, mais ils sont réussis de la même façon ! D'autant que les plus grands succès mènent à des suites. Il n'y a rien de particulièrement mauvais dans **How To Train Your Dragon 2**, **Hotel Transylvania 2** ou **Kung-Fu Panda 3**, mais ces films offrent des plaisirs identiques à leur antérieures. L'absence de chiffre romain dans un titre n'est pas nécessairement une garantie d'originalité : les films de la série **Despicable Me** ont mené aux **Minions**, **Ice Age : Collision Course** camoufle le fait qu'il s'agit du *cinquième* volet de la série, **Angry Birds** est l'adaptation du populaire jeu vidéo, et **Trolls** s'inspire d'une série de... poupées.

Même ce qui échappe aux adaptations n'est pas toujours plus original en soi. **Sing** est une remise à neuf anthropomorphisée de la bonne vieille prémisse où une bande de marginaux réussit à tenir un concert-bénéfice pour une bonne cause, tandis que **The Secret Life of Pets** renoue avec l'intrigue où des animaux domestiques sont forcés de coopérer pour revenir à la maison. Puisque **Sing** et **The Secret Life of Pets** sont des films tout à fait recommandables (divertissants, rythmés, bien exécutés au point d'être émotionnellement efficaces), il est utile de rappeler que nous ne sommes pas ici à la recherche de la qualité, mais de l'*originalité* : qu'est-ce qui sort suffisamment des sentiers battus pour intéresser les lecteurs de **Solaris** ?

Il est parfois nécessaire d'accepter que l'originalité prime sur la vraisemblance. D'un point de vue adulte, **Storks [Les Cigognes]** est un invraisemblable charabia de mythologie comique visant à expliquer comment, autrefois, les cigognes livraient les bébés... et ce dans un film pour enfants. On se contentera donc de sourire à l'idée que les cigognes se sont depuis recyclées dans les livraisons de produits commandés en ligne et on ne réfléchira pas trop aux implications vertigineuses d'une machine à faire des bébés à livrer... ou à ce qui se passe lorsqu'elle est réactivée après des années d'inactivité. Mieux vaut se concentrer sur la quête d'une orpheline qui s'allie avec une cigogne ambitieuse pour livrer un bébé fabriqué accidentellement. On remarquera au passage l'essentiel des méthodes éprouvées des films d'animation d'aujourd'hui : les courses-poursuites, le montage rythmé, les scènes d'action, l'emploi de musique populaire, la courte durée (90 minutes) et ainsi de suite. Cependant, on y retrouvera aussi une intention un peu plus ambitieuse au niveau de la conception... de la conception.

Mais il y a mieux à s'offrir. Pour de la couleur et une influence différente, **The Book of Life [La Légende de Manolo]** offre un contraste fascinant. Conçu par le réalisateur Jorge R. Gutiérrez pour



la compagnie d'animation américaine Reel FX, c'est un film intensément coloré qui met au premier plan le style flamboyant de l'imagerie reliée au Jour des morts mexicain. L'intrigue s'inspire des classiques (un protagoniste se hasarde en enfer pour ramener sa bien-aimée), mais l'exécution est époustouflante : ce film vaut la peine d'être vu sur un très grand écran pour en percevoir les moindres détails. Des décisions créatives originales font plaisir (les personnages taillés de bois de leur vivant sont taillés d'os dans l'au-delà), mais on sent surtout l'influence bienvenue d'une culture différente pour un résultat unique et charmant.

Plus près de la culture partagée des lecteurs de **Solaris**, on saluera aussi la parution au grand écran de l'adaptation du **Petit Prince**. On aurait pu s'attendre au pire d'un film d'animation moderne s'inspirant de l'œuvre classique d'Antoine de Saint-Exupéry – après tout, le texte original est court, lyrique et impossible à adapter tel quel dans un film en trois actes. Il ne faut donc pas être surpris de constater que le film encadre, développe et ose même offrir une suite aux éléments abordés dans le texte original. Ici, l'héroïne est une jeune fille au futur déterminé d'avance par sa mère. Mais un voisin excentrique offre un peu d'imprévisibilité... et c'est grâce à lui qu'elle découvre l'histoire du Petit Prince. Partant à l'aventure, elle se lance



sur les traces du Prince... finit par découvrir ce qui lui est arrivé... et décide de le secourir d'un destin aussi ennuyeux que celui qui était planifié pour elle. Si ce résumé paraît vider la magie de l'œuvre originale, donnez au film la chance de faire ses preuves. Car **Le Petit Prince** s'avère assez réussi, dans la lignée de l'œuvre originale. Malgré une structure plus conventionnelle et l'audace d'avoir imaginé ce qui aurait pu arriver au Prince, le film médite sur la vie et ses chemins possibles dans une veine qui devrait plaire et satisfaire. Cette coproduction canado-française démontre bien une sensibilité qui n'est pas celle des films d'animation américains.

Mais si vous voulez vraiment voir de quoi est capable le cinéma d'animation moderne et aller jusqu'au bout du dépaysement, il est recommandé d'aller voir du côté de **Kubo and the Two Strings** [**Kubo et l'épée magique**], un film d'animation abondamment augmenté d'ajouts numériques. Production des studios Laika (dont la courte feuille de route est d'une qualité étonnante jusqu'ici), le film nous amène au Japon médiéval où légendes et monstres sont bien réels, et où la quête d'un jeune homme pour retrouver une armure magique l'amènera à des découvertes surprenantes.

Avouons que **Kubo and the Two Strings** ne s'adresse pas à un très jeune public : les thèmes abordés s'adressent plus aux adultes et aux adolescents, et une tension existe entre les gags faciles et les thèmes plus matures abordés. Pour le reste de la famille, **Kubo and the Two Strings** est mémorable pour plus d'une raison. L'intrigue est subtile et complexe, ne se contentant pas d'un énième affrontement cataclysmique pour se résoudre. Mais il faut surtout mettre l'emphasis sur la qualité de ses images : **Kubo and the Two Strings** est le type de



film qui peut servir de démonstration pour n'importe quel nouveau cinéma-maison haut de gamme. Le mélange de l'animation traditionnelle et numérique permet de combiner l'aspect tactile des modèles physiques avec la perfection et l'ambition que permettent les ajouts numériques. En un mot, c'est un film époustouflant. On aura compris que l'on n'abordera pas **Kubo and the Two Strings** de la même manière que la plupart des autres films discutés dans cette section. En tant que pièce d'art, en tant que voyage, peut-être même en tant que rêve. Le cinéma d'animation est capable de tout, n'est-ce pas ?

C'aurait été de la SF il n'y a pas si longtemps...

« Sci-néma » s'intéresse à la science-fiction, mais à la vitesse à laquelle le futur rattrape le présent, il est ici approprié de s'intéresser à deux films qui auraient appartenu à la SF il y a dix ans, mais s'approchent maintenant dangereusement de la réalité.

On prendra ainsi le thriller pour adolescent **Nerve** [**Nerve: voyeur ou joueur ?**] comme un bon sujet d'étude. Car une fois combinés les médias sociaux, les téléphones intelligents omniprésents et une audience captive et prête à tout suivre par goût du risque, on obtient la prémisse centrale du film : un site de média social mettant au défi des adolescents d'accomplir des défis sans cesse plus dangereux. Quand notre héroïne timide se porte volontaire pour quelques épreuves initiatiques, elle ne se doute pas dans quel engrenage elle a mis le doigt. En une nuit, elle rencontrera un jeune homme sympathique au passé mystérieux et gravira les échelons du défi. Partout, on la regarde et l'encourage à continuer... mais jusqu'où iront les défis ?



Réalisé avec énergie, **Nerve** est une adaptation du roman éponyme de Jeanne Ryan, mais dont le propos original a été adouci pour livrer un divertissement un peu moins dérangeant. Ce qui ne veut pas dire que le résultat est devenu inoffensif : **Nerve** souligne comment les pires excès des médias sociaux ne sont rendus possible que par leur audience – et le parallèle avec le spectateur friand de thrillers n'est pas perdu. Nous sommes tous des voyeurs, et notre enthousiasme pour « le drame » contribue à le justifier. Alors qu'il est plus facile que jamais d'être spectateur, peut-être est-il temps de se demander si nous regardons les bonnes choses...

Zero Days [v.o.a.], quant à lui, propose un scénario plus sombre : imaginez un ver informatique répandu à l'échelle planétaire. Un ver tellement sophistiqué qu'il n'a pu être développé que par des experts en plusieurs domaines. Un ver habituellement inoffensif, sauf quand il détecte un type d'équipement industriel utilisé dans des centrifugeuses de purification d'uranium du programme nucléaire iranien. Imaginez les experts en cybersécurité découvrant un tel logiciel. Imaginez les réactions des ingénieurs nucléaires qui constatent que leurs centrifugeuses s'autodétruisent dans des circonstances mystérieuses. Imaginez les frustrations des journalistes qui se heurtent à des dénis officiels. Mais imaginez aussi les dilemmes éthiques des développeurs du logiciel, qui en viennent à contacter des journalistes pour révéler le pot au rose et essayer d'empêcher que d'autres cyberarmes soient déployées contre les populations civiles.

Un dernier détail : ceci n'est pas de la fiction*.

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Stuxnet>



Car **Zero Days** est la plus récente œuvre du documentariste Alex Gibney. Avec des entrevues, beaucoup d'infographie et un scénario astucieux qui explique clairement les enjeux technologiques, **Zero Days** explique les événements ayant entouré la détection du ver Stuxnet en 2010. Celui-ci a longtemps été entouré de mystère. Qui pouvait avoir les moyens et les motifs de le développer ? Ici, Gibney est sans équivoque, à l'aide de détails techniques, de reportages et de délations : ce sont les Américains et les Israéliens qui ont développé Stuxnet. Gibney démontre aussi que le ver n'était qu'une partie d'une plus grande stratégie : après tout, il s'est activé presque en même temps qu'une série d'assassinats visant des scientifiques nucléaires iraniens. Quand, à la fin du film, Gibney rediffuse une annonce de Barack Obama au sujet d'une entente avec le gouvernement iranien pour mettre fin à leur programme de développement d'armes nucléaires, la conclusion est claire : les États-Unis et Israël ont mené une guerre occulte contre l'Iran... et ils ont gagné.

Mais Gibney a une autre surprise en stock : les délateurs de la NSA ayant confirmé le développement de Stuxnet révèlent l'existence d'un ensemble de cyberarmes visant l'infrastructure nationale iranienne. Des armes, jamais utilisées, avec le potentiel de détruire une partie de l'infrastructure civile du pays, qu'il s'agisse d'électricité, de télécommunications ou d'eau potable. Des armes qui dorment toujours...

Alors que les journaux parlent maintenant de tensions grandissantes entre les Américains et les Russes, alors qu'ils révèlent l'existence de cyberarmes américaines déployées en Russie, de cyberarmes russes testées en Ukraine, de tentatives russes d'influencer les élections américaines (et un déni de ces dangers par l'administration

Trump, elle-même associée à des manigances russes), le visionnement de **Zero Days** s'avère un choc futuriste dérangeant. Jusqu'à quel point ces cyberarmes menacent-elles nos vies ? Quels systèmes sont compromis ? Quel pays sera la première victime d'une attaque concertée ? Comment des touches sur un clavier peuvent-elles entraîner misère et morts humaines ?

Et vous qui pensiez que les dangers énoncés par la SF pouvaient rester confinés à la fiction... avez-vous un générateur électrique à la maison ?

Nouvelles approches des superhéros

« Sci-néma » commente depuis si longtemps le cinéma adapté de bandes dessinées super-héroïques qu'il serait peut-être utile d'inventer un terme portemanteau pour décrire le drame entourant l'évolution du sous-genre : un *métacinéroman super-héroïque*, peut-être ? Chose certaine, le plus récent constat était que le sous-genre courait un réel risque d'essoufflement créatif. Ayant réussi à mettre à l'écran les visions des bandes dessinées, comment éviter de répéter ce qui a déjà été accompli ? Les audiences cinématographiques ne sont pas les mêmes que celle qui achètent les BDs, et leur tolérance pour la répétition a ses limites... ainsi que le prouve le désintérêt soudain pour les dystopies adolescentes.

Heureusement, les studios aux commandes des grandes franchises super-héroïques semblent avoir compris le défi, et un examen des plus récents titres montre une authentique volonté de faire différent. Évidemment, reste à voir ce que « différent » veut dire...

Du côté du *Marvel Cinematic Universe* (MCU), la tendance au renouvellement est déjà bien amorcée. Non satisfait de miser sur les valeurs sûres ébauchées depuis les débuts de la série en 2008 et de planifier des films-événements dans la lignée des *Avengers*, le MCU continue d'ajouter des cordes à son arc. **Guardians of the Galaxy**, **Ant-Man** et **Doctor Strange** représentaient, chacun à leur manière, des percées plus poussées que la maquette maintenant familière du MCU : des superhéros inhabituels, légèrement (mais pas trop) différents. À ce moment-ci, peu après la parution de **Guardians of the Galaxy 2** et une autre réinvention de **Spider-Man : Homecoming**, le MCU semble engranger des profits avec des retours à la familiarité. Mais alors que les prochains volets de la série *Thor*, *Ant-Man* et *Avengers* pointent à l'horizon, voici que **Captain Marvel** et **Black Panther** annoncent des couleurs différentes avec des personnages qui s'éloignent des mâles blancs qui ont jusqu'ici dominé le cycle. Marvel a montré depuis une décennie un flair inégalé pour



anticiper ce que désirent les audiences... sont-ils toujours en tête de file du domaine ?

En comparaison, leurs rivaux de DC/Warner semblent toujours faire du rattrapage, et même leur tentative récente de faire quelque chose de neuf n'a pas donné les résultats escomptés, soit par timidité ou par excès « juvénile ». On prendra pour exemple deux parutions de 2016 pour démontrer les écueils de l'innovation bâclée.

Ce n'est pas un secret que DC/Warner a choisi un ton plus sombre et réaliste pour son univers partagé, mais personne ne demandait vraiment à ce que cette approche rejoigne la série de films d'animation produits depuis 2007. Contrairement aux films précédents de la série, **Batman : The Killing Joke** [v.o.a.] s'adresse carrément à une audience adulte, ou plus précisément plus âgée : car dès les premières minutes, où les sacres fusent et Batgirl se révèle être l'amante de Batman (sacrilège !), **The Killing Joke** semble être plus puéril que mature. Dans un effort pour ajouter suffisamment de contenu à l'intrigue de la BD pour en faire un long-métrage, les scénaristes se sentent obligés d'ajouter un long prologue qui semble déterminé à mal présenter Batgirl : une jeune femme impulsive et immature. Ceci est d'autant plus problématique que **The Killing Joke** tourne autour d'une séquence très désagréable dans laquelle elle est agressée et paralysée par le Joker. La séquence était dérangeante dans la BD : ici, elle devient insupportable, car mise au centre d'un film qui n'a pas la maturité nécessaire pour bien traiter les enjeux complexes suscités par l'événement. Le résultat, loin de renouveler la série animée Batman pour un public plus âgé, est repoussant comme ne le sont pas les films destinés aux plus jeunes. Tel est le



paradoxe du « contenu adulte » : il demande un plus grand doigté pour être efficace, autrement il devient rebutant.

Dans le cas de **Suicide Squad** [*L'Escadron suicide*], le mauvais calcul est ailleurs. Car DC/Warner – voyant peut-être l'engouement populaire pour les super-vilains charismatiques – s'est donné comme mission d'aller piger dans une source d'inspiration moins qu'héroïque : une équipe de super-vilains contraints d'accomplir des missions pour le bien de tous, mené par une implacable agente du gouvernement avec un pouvoir de vie et de mort sur eux. L'idée, avouons-le, est intéressante. Éviter le scénario manichéen habituel du cinéma super-héroïque n'a pas perdu son intérêt. Confié à des scénaristes compétents, on aurait pu imaginer des super-vilains affronter des super-héros rendus fous, ou autrement incapables d'être confrontés par des gens ordinaires.

Mais ce n'est pas ce que **Suicide Squad** décide de faire. Plutôt que de profiter de ses atouts, voilà que notre équipe se voit confier le type de mission que Superman aurait pu accomplir dans son sommeil : éliminer une menace surnaturelle ayant mis à feu et à sang une métropole américaine. Quel ennui. Ce qui n'aide en rien, c'est que cette carence conceptuelle est renforcée par une exécution bâclée. La musique rock classique, les écrasements d'hélicoptère, le montage serré aux limites du vidéo-clip sont des choses intéressantes... à petites doses. Mais quand **Suicide Squad** enchaîne trois chansons rock en cinq minutes, trois écrasements d'hélicoptère et un montage ironique pendant trente minutes, assez c'est assez... le film devient punition plutôt que divertissement... et le résultat est beaucoup plus ordinaire qu'espéré.

Comparé à ces carences, il est presque inconséquent de se plaindre des personnages. Une Harley Quinn sexualisée jusqu'à la

caricature facile; Will Smith en Deadshot transformé en héros mal compris... et bien sûr chef de la bande plutôt que membre de l'équipe; Jared Leto en Joker plutôt insupportable pendant les rares minutes qui lui sont consacrées. Le reste de la distribution est terne à l'exception de Viola Davis, brillante en Amanda Walker capable de mener les super-vilains au doigt et à l'œil. Dommage que le film autour d'elle ne soit pas à la hauteur de son personnage... Bref, **Suicide Squad** est un autre échec pour DC et le studio Warner, qui semble décidément avoir de la difficulté à rattraper Marvel à ce jeu.

Pour une lueur d'espoir, il faudra regarder du côté des briques de construction. Car **The LEGO Batman Movie [Lego Batman le film]**, contre toutes attentes, s'avère être un traitement respectueux et astucieux du personnage. Loin des angoisses existentielles popularisées par les visions dramatiques à la Christopher Nolan, voilà une comédie familiale qui ose s'intéresser aux problèmes psychologiques communs à toutes les représentations de Batman jusqu'ici. En effet, nous montre-t-on à coup de briques Lego, la vie de Batman n'est pas simple. Une fois repoussées les attaques de ses ennemis, il accepte les applaudissements de la foule... et revient à un vaste manoir, vide à l'exception de son fidèle serviteur Alfred. Il mange seul, regarde des films seul et est prompt à faire des crises de rage enfantines qu'Alfred peine à canaliser. Bref, Batman, sans s'en rendre compte, est à la recherche d'une famille pour remplacer celle qu'il n'a jamais eue. Alors que le Joker élabore un plan complexe pour prouver à Batman qu'il est son ennemi numéro un, Batman lui-même doit commencer à faire confiance aux autres et se constituer une meilleure vie.



Ç'aurait pu être du matériel assez lourd, mais le tout est remarquablement divertissant grâce à la touche Lego. Plus ordinaire que l'extraordinaire **The Lego Movie**, ce **LEGO Batman** a la particularité d'être une comédie sur Batman et qui en a long à dire sur le personnage. Les gags se succèdent, l'aspect visuel est souvent étonnant, et la fondation émotionnelle est tout de même assez solide au cœur de tout.

Si on ne pensera pas nécessairement à **The LEGO Batman Movie** comme un authentique film de super-héros, son approche différente et la réussite de son propos montre bien qu'à ce moment-ci, il est nécessaire de renouveler l'approche. Pour DC/Warner, le futur pourrait être optimiste (les premières critiques de **Wonder Woman** sont enthousiastes, et ce pour des raisons similaires à ce que « Sci-néma » souhaite voir plus souvent), mais pour l'instant c'est du cas par cas. Contrairement au MCU, les nouvelles parutions de DC/Warner sont présumées décevantes jusqu'à preuve du contraire.

Mais, comme d'habitude dans cette saga métacinéromanesque super-héroïque, les studios Fox s'avèrent imprévisibles. Dans le cas de **Logan**, ils réussissent un film très satisfaisant, malgré la prise d'énormes risques avec un duo acteur/super-héros légendaire.

Car après neuf prestations en dix-huit ans, impossible de nier que la prestation de Hugh Jackman en Wolverine est iconique. Le personnage est, dès **X-Men** (2000), devenu une vedette incontestée de ce cycle super-héroïque, au point de faire des apparitions dans des volets autrement sans lien, et devenir le personnage principal d'une trilogie. Le plus récent de ces volets, **Logan**, prend le pari risqué de nous amener dans un futur (2029) où le personnage, après la mort de presque tous les mutants de l'univers *X-Men*, est devenu simple chauffeur de limousine taciturne et responsable d'un Charles Xavier à la limite de la démence. Quand on lui demande de protéger une jeune mutante issue d'un projet de recherche clandestin, il fait de son mieux pour refuser... avant d'être happé à nouveau dans l'aventure.

Abandonnant le souci de continuité à tout prix de la série *X-Men*, **Logan** est un intermède prenant place dans une autre continuité. Ce qui a ses avantages, puisque – libéré du souci de mettre en scène le prochain épisode de la série – **Logan** peut se permettre une intrigue avec des conséquences. Le ton est dramatiquement plus sombre que beaucoup d'autres films de super-héros : contrairement aux tentatives de Warner/DC de livrer des héros faussement dramatiques, Wolverine est un personnage idéal pour examiner les répercussions de la violence, les dilemmes d'un super-héros qui perd ses capacités, et sa culpabilité lorsqu'il ne lui est plus possible de protéger



ses proches comme avant. Le monde de **Logan** avait ses superhéros, les a vus disparaître, et ne semble pas trop regretter cette absence – il n'est pas exagéré d'y voir là un traitement original des prémisses propres à tous les films de super-héros. D'autres distinctions s'accumulent : les personnages sacrent à cœur joie, l'adolescente à protéger n'est pas sans défense, et les enjeux sont limités au sort des personnages plutôt que celui d'une cité ou d'un monde.

Malgré des scènes d'action professionnellement réalisées et une aventure à saveur western qui parcourt une partie du sud-ouest américain, **Logan** ne s'avérera pas le premier choix d'un spectateur en quête de simple divertissement. En revanche, c'est un film que l'on peut qualifier de réfléchi, malgré ses poursuites automobiles et ses combats entre mutants aux pouvoirs quasi paranormaux : la finale n'hésite pas à proposer une conclusion définitive qui n'implique pas une remise à zéro pour le prochain épisode. **Logan**, inhabituellement, est une histoire complète, ce qui est rafraîchissant par rapport aux continuités interminables. À une époque où le cinéroman en douze épisodes est devenu l'idéal, il y a quelque chose de presque audacieux à proposer une conclusion claire. Pour cela, et maintes autres raisons, **Logan** s'avère un modèle... à suivre.

Horreur spatiale

(Avertissement : la discussion qui suit au sujet des carences de **Life** et **Passengers** nécessite le dévoilement de détails de leur conclusion que certains lecteurs préféreront ne pas aborder avant le visionnement des films en question. Si c'est votre cas, passez à la prochaine section...)



Horreur et science-fiction font bon ménage depuis longtemps. La peur de l'inconnu permet aux éléments science-fictifs de devenir le moteur d'intrigues horribles, et on ne compte plus les films de science-fiction mieux cotés dans la catégorie horreur. Les invasions extraterrestres des années 1950 ont fait école, mais depuis 1979 c'est le paradigme d'**Alien** qui domine l'horreur SF.

Le public cinématographique se renouvelant sans cesse, personne n'a cru bon de faire remarquer aux cinéastes derrière **Life [Vie]** que l'idée d'un extraterrestre prenant d'assaut une station spatiale n'est plus très originale. Mais tel que le rappelle souvent « Sci-néma », c'est l'exécution qui compte. **Life**, dès ses premiers instants, profite visiblement de l'exemple laissé par **Gravity**, alors que, dix ans dans le futur, un long plan ininterrompu vogue à travers une Station Spatiale Internationale préoccupée par le retour d'une sonde martienne. Quand le sol martien – ramené en orbite terrestre – révèle une forme de vie meurtrière, le spectateur voit le film basculer de thriller scientifique à horreur cosmique : la forme de vie aux capacités extraordinaires, l'isolement des personnages, leurs erreurs empirant sans cesse la situation... Rapidement, une forme de vie extraterrestre sans conscience élimine les personnages les uns après les autres, de manière plus horrible chaque fois... et nous sommes de retour en territoire familial.

Si les premières minutes promettaient beaucoup, le tout devient progressivement plus familier et plus frustrant. Les innovations de **Life** ne sont pas nécessairement plaisantes : se débarrasser d'un acteur-vedette comme première victime est une chose, mais laisser la menace triompher à la fin donne au film un sentiment de futilité

qui n'est vraiment pas aidé par la nature arbitraire de la conclusion déprimante. C'est une chose que de livrer une conclusion sombre et surprenante, mais lorsqu'elle suit un film mené de manière mécanique, elle est plus agaçante que satisfaisante. Un film de monstre où le monstre gagne à la fin n'est pas, contrairement à ce que l'on pourrait penser par souci d'originalité, préférable à une conclusion plus conventionnelle.

En chemin vers la conclusion déprimante, il y a deux ou trois bonnes choses à souligner : les effets spéciaux sont très bien employés et rehaussent l'atmosphère d'une station spatiale où règne la microgravité. Ryan Reynolds, Jake Gyllenhaal et Rebecca Ferguson sont de bons acteurs faisant du mieux qu'ils peuvent dans un film moyen. Mais là s'arrêtent les modestes atouts du film, qui s'avère au mieux un divertissement qui donne le frisson.

Cela dit, il y a moyen de faire autre chose qu'une énième histoire de monstre lorsque vient le moment de situer l'horreur dans le vide interstellaire, et c'est dans cette optique que l'on choisira d'étudier **Passengers** [**Passagers**], un film de SF avec une prémisse relativement novatrice : et si un passager en cryosommeil se réveillait seul au début d'un voyage qui doit durer un siècle, sans possibilité de se remettre en cryosommeil ?

Soulignons qu'il s'agit ici d'une prémisse novatrice seulement selon les standards de la SF média. À l'écrit, les lecteurs aguerris auront pensé à la nouvelle « The Days Between » d'Allen Steele,



qui présente un point de départ similaire. Mais bon, à l'écran, le scénario de Jon Spaihts a le mérite d'offrir une situation nouvelle. Pendant la première demi-heure du film, nous assistons donc au réveil précoce d'un ouvrier, qui se retrouve seul à bord d'un vol interstellaire complètement automatisé. Des milliers de passagers l'entourent... mais ne se réveilleront pas avant quatre-vingt-dix ans. La barbe trahissant la dégénérescence de son équilibre mental, notre protagoniste passe un an à tenter de réparer sa situation, à se divertir en passe-temps futiles et à songer au suicide. Ce premier acte est prenant, pourvu que l'on parvienne à croire en un vaisseau spatial incapable de réveiller ses membres d'équipage en cas d'urgence, puis de leur permettre de se remettre en hypersommeil. L'esthétisme des décors et des effets spéciaux est remarquable.

Mais après un an de cet isolement, notre protagoniste a une idée qui fait basculer le film encore plus loin dans l'horreur. Examinant les fiches des 4999 autres passagers, voilà qu'il s'éprend d'une jeune femme et se met à rêver de compagnie. Sachant qu'il la condamne à un isolement mortel semblable au sien, il active son réveil... et se jure de ne jamais lui avouer la vérité.

Leur idylle dure environ trente minutes du film, pendant lesquelles elle surmonte sa propre horreur de la situation, et tombe amoureuse de celui qui l'a condamnée. **Passengers** demande ainsi à ses spectateurs d'éprouver un mélange complexe de sympathie et d'inconfort à voir une romance émerger de prémisses aussi faussées. **Passengers**, à son avantage, n'oublie jamais qu'il s'agit là d'une situation problématique : quand la vérité est révélée, la furie de la jeune femme est telle qu'elle passe à deux doigts de battre le héros à mort... et que celui-ci accepte son sort.

Mais attention : pour ceux qui craignaient un film nuancé, le dernier acte du film se plie en quatre pour minimiser l'horreur de la situation. L'impact du météorite qui a réveillé notre premier passager a causé d'autres dommages au vaisseau, et tous ses occupants vont périr si le héros et sa compagne involontaire ne s'allient pas pour réparer l'avarie. L'issue positive ne fait jamais aucun doute, ce qui permet une finale heureuse où tout est pardonné et où le protagoniste obtiendra la reconnaissance de tous pour ses actes.

Ceci aura de quoi en décevoir plus d'un : Hollywood, après tout, a la fâcheuse habitude d'imaginer des situations émotionnellement complexes pour finalement les résoudre de la manière la plus simple possible. Ce n'est pas un accident si cette section de la chronique aborde initialement **Passengers** comme un film d'horreur, parce qu'il est nettement plus satisfaisant sous cet angle. Quand **Passengers**

devient un film d'action/SF plus conventionnel, il renie ses avantages les plus marquants. Bref, malgré l'originalité de sa prémisse et l'excellence de son exécution, le film tel que présenté est une déception. Il n'est pas difficile de trouver, un peu partout sur Internet, des idées pour améliorer **Passengers**: la plupart de ces idées tournent autour d'une finale où la passagère endeuillée répéterait le cycle de réanimation involontaire.

Pour l'amateur de SF écrite pure et dure, **Passengers** a bien d'autres scories: même sans compter l'invraisemblance d'un vaisseau sans aucune supervision humaine pendant cent vingt ans, même si on tente d'oublier les éléments arbitraires de ce qui est disponible (ou non) au passager, les erreurs scientifiques deviennent de moins en moins faciles à ignorer. Une spectaculaire séquence de gravité zéro n'a aucun sens physique, et vient entacher un film qui, jusqu'à au moins, semblait coller à une certaine forme de hard-SF. Même en évitant les questions plus complexes de culpabilité et de manipulation émotionnelle, **Passengers** est... problématique. Certains y verront là une raison de ne pas voir le film. D'autres, au contraire, diront qu'il y a là beaucoup de matériel pour discussion. L'horreur n'est pas au goût de tous...

Prochaine chronique

Profitant de la conclusion de l'avant-dernière saison de *Game of Thrones*, « Sci-néma » 205 fera exception à son habituelle attention sur le cinéma et se penchera pendant une chronique sur les miniséries télévisées qui rivalisent maintenant avec le cinéma SF pour attirer le public. *Humans*, *Black Mirror*, *Stranger Things*, *Westworld* seront au programme. En attendant, bon cinéma !

Christian Sauvé est informaticien et travaille dans la région d'Ottawa. Pour les amateurs de SF & F, il est cependant connu comme animateur, au congrès Boréal, de la célèbre présentation annuelle de bandes-annonces ! Sa fascination pour le cinéma et son penchant pour la discussion lui fournissent tous les outils nécessaires pour la rédaction de cette chronique.

