

Final Fantasy — the Spirit Within

Bel essai

Fainaru fantaji, Japon / États-Unis 2001, 106 minutes

Alain Vézina

Number 216, November–December 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/59175ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Vézina, A. (2001). Review of [Final Fantasy — the Spirit Within : bel essai / *Fainaru fantaji*, Japon / États-Unis 2001, 106 minutes]. *Séquences*, (216), 52–53.



Une gestuelle fluide et organique

FINAL FANTASY: THE SPIRIT WITHIN

Bel essai

Lors de la sortie de *Jurassic Park* en 1993, Ray Harryhausen, véritable virtuose de l'animation image par image, déclara que, selon lui, l'ordinateur ne pouvait tout faire et que, comparativement à la traditionnelle *stop motion*, la faune antédiluvienne d'ILM manquait d'un certain charme et d'une certaine poésie. D'aucuns s'empresseront de soulever qu'un tel commentaire est normal lorsque formulé par un artisan dont le génie s'est exprimé par une technique devenue surannée depuis l'étalage des prouesses de l'animation par ordinateur. Que penserait ce bon vieil oncle Walt en voyant aujourd'hui *Shrek* ou *Toy Story* ?

Qu'en est-il maintenant du film *Final Fantasy: The Spirits Within*, annoncé comme une formidable avancée technologique, une œuvre capitale dans l'évolution du cinéma virtuel ? L'attente était d'autant plus grande que ces dernières années plusieurs projets de même nature (un long métrage avec des acteurs constitués à partir d'images de synthèse photoréalistes) furent abandonnés (*Avatars*, de James Cameron, et un *Frankenstein meets the Wolfman* produit par ILM pour le compte de Universal). Pari trop difficile à relever ? Avec *Final Fantasy*, les techniciens de *SquareSoft* se targuent d'avoir réussi à atteindre un degré de réalisme sans précédent en matière d'images générées par ordinateur. À la projection du film, force est d'admettre l'indéniable réussite technologique que constitue cette adaptation du célèbre jeu vidéo, reléguant ainsi aux oubliettes les passagers numériques de *Titanic* (qui de plus ne se retrouvaient que sur des plans éloignés et brefs). Les personnages virtuels de *Final Fantasy* se parent des tous derniers atours issus de l'animation numérique (rendu plus réaliste des vêtements, des cheveux, de la peau, etc.). Cependant, après seulement quelques minutes de projection, l'intérêt du spectateur peut se dissiper rapidement et faire place à une lassitude que les propos de Harryhausen expliquent sans doute : absence de charme, de poésie et, en extrapolant, absence de personnalité et de vie. Ce n'est pas le moindre des paradoxes lorsqu'on sait que pour certains *Final Fantasy* représente une réelle tentative de substituer des acteurs de synthèse à des acteurs en chair et en os.

Les petits personnages de *Toy Story* ou de *Shrek* nous amusent et nous touchent, ceux de *Final Fantasy* nous indiffèrent totalement.

Peut-être parce que justement le réalisme saisissant des personnages empêche toute réelle identification de la part du public. Dans son brillant ouvrage, *Understanding Comics*, Scott McCloud suppose que notre engagement émotif face aux personnages de dessins animés trouve son explication dans la schématisation de leurs traits physiques. La plupart des personnages de *Toy Story* par exemple affichent déjà une physionomie très *cartoonesque* de par leur nature première (ce sont des jouets). Les personnages de dessins animés représentent donc des figures abstraites dans lesquelles le lecteur de bandes dessinées ou le spectateur d'un film d'animation projette sa propre image. En d'autres mots, plus le dessin s'éloigne d'une représentation réaliste, plus grande sera son universalité et, par conséquent, sa capacité à condenser l'image d'autrui. Cette réflexion prend tout son sens dans *Final Fantasy* : le détail des personnages, leurs trop grandes spécificité et individualité engendrées par leur réalisme photographique empêchent le spectateur de se reconnaître en eux, condition essentielle à l'instauration de tout rapport émotif. Le jeu vidéo quant à lui permet une certaine forme d'identification dans la mesure où le joueur possède un certain contrôle sur la progression narrative, condition bien sûr qu'on ne retrouve pas à la projection d'un film (à moins qu'éventuellement se développe et se généralise une nouvelle forme de cinéma interactif). Ce réalisme des traits physiques des personnages s'accompagne inévitablement du réalisme des mouvements. Tous les animateurs l'affirment : la personnalité d'un personnage animé ne réside pas tant dans son aspect que dans sa manière de se mouvoir. Le mouvement caractérise le personnage. Encore ici, les héros de *Final Fantasy* ont cette façon trop humaine de bouger. Par conséquent, leur gestuelle fluide et organique obéit surtout à un standard découlant d'une froide et rigoureuse reproduction de la réalité (obtenue grâce à des capteurs de mouvements recouvrant des mimes). La stylisation du mouvement fait place à son uniformisation, ce qui sans conteste déroge à l'esprit même du cinéma d'animation, qu'il soit traditionnel ou numérique.

Beaucoup objecteront que *Final Fantasy*, en raison de ses ambitions, relève plus du cinéma en prise de vue réelle que du cinéma d'animation. Mais *Final Fantasy* est loin de se laisser regarder comme un film avec de véritables acteurs, peu importe ce qu'en disent d'inconditionnels partisans de l'animation par ordinateur. Beaucoup parmi eux nourrissent la ferme conviction que des acteurs synthétiques en viendront un jour à remplacer les véritables acteurs. On peut sans doute prétendre non sans un certain humour que certains personnages créés par ordinateur n'auront aucun mal à surpasser des acteurs au registre fort limité (un Schwarzenegger par exemple), mais de là à soutenir que l'essence même du jeu du comédien pourra être éventuellement simulée, on peut se montrer dubitatif. Le travail de l'acteur repose la plupart du temps sur des paramètres incalculables : incarner un personnage (conception relevant bien sûr ici davantage d'un jeu naturaliste) implique toute une dimension psychologique (on n'a qu'à évoquer la fameuse mémoire affective de Strasberg) qu'une machine et un programmeur peuvent difficilement restituer. Le jeu de l'acteur ne se réduit pas simplement à un éventail d'expressions faciales. Du reste, même le réalisateur de

Final Fantasy (et concepteur du jeu), Hironobu Sakaguchi, doute que les acteurs artificiels remplaceront un jour les acteurs réels. Pour lui, son film n'est qu'une étape vers une nouvelle forme de divertissement interactif qui amalgamera cinéma et jeu vidéo.

Si tel est le cas, **Final Fantasy** est un long *démo* qui enthousiasmera tous les *accros* de l'infographie et laissera de marbre plusieurs cinéphiles.

Alain Vézina

■ Fainaru fantaji

Japon/États-Unis 2001, 106 minutes — Réal. : Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara — Scén. : Hironobu Sakaguchi, Al Reinert, Jeff Vintar, Jack Fletcher — Photo : Motonori Sakakibara — Mont. : Christopher S. Capp — Mus. : Elliot Goldenthal — Son : Dennis Leonard, Randy Thorn — Déc. : Mauro Borelli — Eff. spéc. : Remo Balcells — Voix : Ming-Na (le Dr Aki Ross), Alec Baldwin (Grey Edwards), Ving Rhames (Ryan), Steve Buscemi (Neil), Peri Gilpin (Jane), Donald Sutherland (le Dr Sid), James Woods (le général Hein) — Prod. : Jun Aida, Chris Lee, Akio Sakai — Dist. : Columbia Pictures.

PLANET OF THE APES

Bel enrobage tourné sous vide

L'Homme a-t-il bien évolué ? À cette question complexe, nombre de réponses des plus contradictoires peuvent surgir. Une chose est certaine : au fil des siècles, l'Homme a développé des techniques multiples et mis au point des expériences fascinantes croyant améliorer le monde qui l'entoure. Plusieurs chercheurs et environnementalistes remettent en question certaines découvertes à l'heure des nombreux problèmes climatiques. L'Homme se serait-il déshumanisé au profit de la science ?

Cette question et plusieurs autres effleurent l'esprit lors du visionnement de la nouvelle mouture de **Planet of the Apes**. Le réalisateur Tim Burton explique en vain que sa version est un hommage au film de Franklin J. Schaffner tourné en 1968 et non un *remake*, mais le résultat final, bien qu'il comporte de nombreuses qualités artistiques, n'est justement qu'un bel enrobage et offre peu de contenu, et donne l'impression que la technique a certes évolué au détriment de la pensée. Il aurait pu en être tout autrement.

Tim Burton privilégie habituellement les univers sombres, voire même insolites, dans lesquels se révèlent des personnages d'une complexité psychologique étonnante. **Beetlejuice**, **Edward Scissorhands**, **Ed Wood** et même **Batman** en sont quelques exemples. Lui confier les commandes de ce projet semblait aller de soi. Burton n'a hélas que partiellement gagné son pari.

Au mieux, **Planet of the Apes** s'avère un spectacle visuel stylé impressionnant. Comment ne pas s'émerveiller devant une telle photographie signée Philippe Rousselot (**A River Runs Through It**) ? Les paysages, la plupart créés en studios, costumes, maquillages et effets visuels se démarquent et sont d'une réelle beauté. À noter, l'apport artistique incroyable du maquilleur Rick Baker (**Men in Black**, **The Nutty Professor**, **How the Grinch Stole Christmas**) qui humanise ces primates, surpasse haut la main les attentes et mériterait donc à nouveau un Oscar qu'il pourrait joindre à sa collection de six statuettes. De son côté, Tim Burton dirige le tout avec doigté et offre une mise en scène alerte et ingénieuse. Jamais a-t-on pu voir un si heureux mélange de mimiques humaines et simiesques.

Mais toute cette poudre aux yeux laisse pourtant miroiter un problème de taille : Où donc se cache le contenu de ce film ? Qu'en est-il des personnages ? A-t-on oublié l'essence même du message ? En tournant l'original en 1968, Franklin Schaffner avait démontré avec peu de moyens et malgré un montage inégal un savoir-faire irréprochable. Au centre de cette fable expérimentale sur la destruction de sa propre planète par l'Homme qui retourne à l'ère simiesque se tenait un discours philosophique on ne peut plus captivant : malgré toutes les avancées scientifiques, qu'advient-il de l'Homme lorsqu'il abuse de son environnement ? Le procès tenu dans ce film fascinait et soulevait de nombreuses questions.

Vide de toute psychologie et de toute réflexion, le film de Tim Burton est servi comme un plat froid qui laisse un goût amer et ne procure qu'un demi-plaisir. Le récit d'un homme qui atterrit sur la planète des singes et tente de s'enfuir ennue. La distribution est inerte : Mark Wahlberg, utilisé ici comme faire-valoir, n'apporte aucune subtilité à son rôle du capitaine Leo Davidson et Helena Bonham Carter en singe défenseur des humains n'a que très peu à se mettre sous la dent. Seul Tim Roth, dans la peau du méchant chimpanzé Thade, semble avoir un personnage un peu plus étoffé. Même la fin, quoique surprenante, n'apporte aucun frisson et suggère d'emblée une suite évidente. Les nombreuses ébauches de scénarios ainsi que les dates de sortie reportées ont peut-être nui au long métrage inspiré du roman de Pierre Boulle.

Quoi qu'il en soit, **Planet of the Apes** est un bel exemple de ce qui se fait à satiété chez les Américains : une production vide de sens mais avec tous les artifices nécessaires pour rapporter le plus gros magot au cours des premières semaines au *box-office*. Il est navrant de constater que Tim Burton ait choisi une telle voie. ❧

Pierre Ranger

■ La Planète des singes

États-Unis 2000, 120 minutes — Réal. : Tim Burton — Scén. : William Broyles Jr., Lawrence Konner, Mark Rosenthal, d'après le roman de Pierre Boulle — Photo : Philippe Rousselot — Mont. : Chris Lebenzon — Mus. : Danny Elfman — Déc. : Rick Heinrichs, John Dexter, Sean Haworth, Philip Toolin, Rosemary Brandenburg, Peter Young — Cost. : Colleen Atwood — Effets vis. : Bill George — Maquill. : Rick Baker — Int. : Mark Wahlberg (le capitaine Leo Davidson), Tim Roth (Thade), Helena Bonham Carter (Ari), Michael Clarke Duncan (le colonel Attar), Paul Giamatti (Limbo), Estella Warren (Daena), Cary-Hiroyuki Tagawa (Krull), David Warner (Sandar), Kris Kristofferson (Karubi) — Prod. : Richard D. Zanuck — Dist. : Twentieth Century Fox.

Un spectacle visuel stylé impressionnant

