

Une brève histoire de temps

Damien Detcheberry

Number 195, July 2020

Histoires de cinéma : l'expérience collective des films

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/94233ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Detcheberry, D. (2020). Une brève histoire de temps. *24 images*, (195), 153–157.

Une brève histoire de temps

par DAMIEN DETCHEBERRY, distributeur, Métropole

↑ The Longing, Studio Seufz (2020)

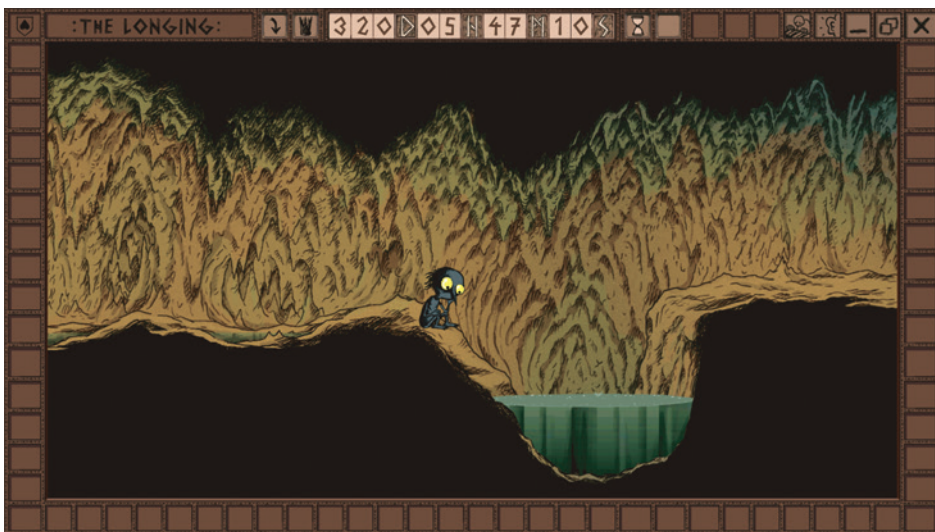


Quand on évoque l'expérience de la salle de cinéma, c'est une phrase du *Voyage au bout de la nuit* de Louis-Ferdinand Céline qui me revient en tête: «le cinéma, ce nouveau petit salarié de nos rêves, on peut l'acheter, lui, se le procurer pour une heure ou deux, comme un prostitué.»

Je l'avais citée il y a une dizaine d'années dans 24 images à propos de *Nénette* de Nicolas Philibert, qui n'avait malheureusement pas pu trouver le chemin des salles au Québec, et était sorti directement en DVD ; un sort qu'ont subi ces dernières semaines énormément de films qui auraient pu, qui auraient dû en temps normal tenter leur chance sur grand écran. Cette phrase m'interpelle toujours autant qu'à l'époque. Chaque mot y est parfaitement maîtrisé. Le « petit salarié de nos rêves » évoque à la fois le caractère ordinaire, quotidien de l'acte d'aller au cinéma et son je-ne-sais-quoi de sacré. Et derrière l'allusion à la prostitution se cache bien plus qu'une provocation célinienne sur l'intimité d'une œuvre partagée avec des inconnus : c'est une invitation à réfléchir au rapport particulier que la salle de cinéma nous fait entretenir avec le temps. Quel luxe plus délicieusement frivole, plus exotique en des temps basement matérialistes, que de pouvoir acheter, plutôt que la « chose » elle-même, simplement le temps de la « chose » ? Pensez-y un instant... Ce qu'on paie réellement, essentiellement, le temps d'un film en salle, c'est ce moment de captivité consentie, sans zapping, sans pause possible, idéalement sans sonnerie de téléphone.

La captivité, nous l'avons donc eue, mais bien malgré nous, et devant cette pause forcée dans l'actualité cinématographique, beaucoup se sont demandé quoi faire avec ce temps « retrouvé » : voir l'intégrale Syberberg qui manquait à notre répertoire cinéphile ? Dépasser enfin la page 147 de *L'homme sans qualité* de Robert Musil ? Mettre à profit ces 15 \$ investis un jour lointain d'hystérie euphorique dans *Le sanskrit pour les nuls*, histoire d'apprendre une langue morte à peu de frais ? Ou chercher une série dans laquelle s'engloutir sur Netflix ? Sachant que la moitié du confinement sera déjà passée simplement en parcourant le catalogue. Reste encore la possibilité de jouer... L'Organisation Mondiale de la Santé, qui il y a quelques mois encore fustigeait les jeux vidéo en les rangeant dans la catégorie des activités potentiellement nocives pour la jeunesse, a promptement corrigé

↑ The Longing, Studio Seufz (2020)



155

sa copie et recommandé les mêmes jeux vidéo pour les jeunes en période de confinement. Peut-être parce que, justement, beaucoup de jeux reposent sur des mécaniques de répétition des tâches (le *grinding*) et sur une logique de remplissage du temps qui ne sont pas si éloignées de ce que promettent certaines séries télévisées. Leurs personnages récurrents, leurs lieux familiers et leurs règles connues d'avance créent un univers rassurant qui aide à passer le temps et à tromper l'ennui.

IL VOYAGE EN SOLITAIRE

Par un heureux hasard du calendrier est sorti juste avant le confinement un jeu tombé à point nommé pour alimenter cette réflexion : *The Longing*, que l'on pourrait traduire en français aussi bien par « l'attente » que par « le désir ». Conçu, écrit et réalisé par Anselm Pyta, *The Longing* s'inspire de la légende germanique de Frédéric Barberousse – le Roi endormi – et débute au fond d'une grotte par une conversation entre un géant souverain et son serviteur, une

petite créature chétive qui ne sera jamais baptisée autrement que comme « une ombre ». Le roi épuisé doit impérativement s'endormir pendant 400 jours, afin de retrouver ses pouvoirs et mettre fin à la terrible « attente » du titre. La seule tâche qui incombe à l'ombre, et au joueur, est de le réveiller au terme de ces 400 jours. Dès lors, un compteur s'affiche en haut de l'écran, et les secondes s'écoulent en temps réel, même lorsque le jeu est éteint... Drôle de concept ! Que faire d'un jeu qui n'exige a priori rien d'autre du joueur que d'attendre plus d'une année pour en venir à bout ? Il suffit pourtant d'explorer ce monde souterrain et labyrinthique pour se rendre compte que sa richesse se dévoile à travers des mécaniques entièrement construites sur la durée. À commencer par le rythme exagérément lent de l'ombre, qui traîne un pied devant l'autre avec la fougue d'un octogénaire asthmatique, et ce malgré les encouragements les plus frénétiques de nos clics de souris. Chaque déplacement devient pour le gardien des lieux un périple et pour le joueur une opération mettant sa sérénité à rude épreuve. De même, une gigantesque porte en pierre met littéralement deux heures à s'ouvrir, il faut pour visiter une crevasse attendre que la mousse pousse au sol afin d'amortir la chute de l'ombre – comptez deux à trois semaines – et un fossé ne pourra être franchi qu'à condition d'être rempli d'eau, goutte par goutte, au bout d'un mois.

Au premier abord, on pourrait ne voir dans *The Longing* qu'une simple plaisanterie ; les commentaires souvent auto-dépréciatifs de l'ombre ne manquent d'ailleurs pas d'ironie. Mais s'il est normal de se sentir dérouté pendant les premières heures de jeu, on discerne peu à peu, avec patience et humilité, la véritable profondeur philosophique du dispositif qu'Anselm Pyta a inventé, comme le regard s'habitue à l'obscurité. Car il est possible, grâce à de subtils stratagèmes, d'accélérer le temps, d'abord imperceptiblement, puis de manière de plus en plus prononcée. En embellissant son modeste chez-soi par exemple, en construisant un lit de fortune pour pouvoir rêver, en fabriquant un instrument de musique ou en garnissant sa bibliothèque de

livres dénichés aux quatre coins de la grotte. De vrais livres, allant de *Moby Dick* de Melville à *Ainsi parlait Zarathoustra* de Nietzsche en passant par les fables d'Ésope, que l'on peut lire entièrement et qui font gagner une minute à chaque page tournée. C'est peu à l'échelle des 400 jours à passer en compagnie de l'ombre, mais mises ensemble, toutes ces actions permettent d'appréhender différemment le temps qui passe, selon que l'on est prêt à l'affronter ou que l'on préfère multiplier les ruses pour s'y soustraire. En cherchant bien, on finira par découvrir d'autres moyens d'échapper au temps, qui permettront au passage de mieux se connaître. Certains donneront même au jeu des accents schopenhaueriens, puisqu'il est envisageable notamment de contempler le néant et de mettre fin à l'attente tout simplement en se jetant dans le vide.

Pourquoi ce jeu m'a-t-il semblé si pertinent ici et maintenant, alors que l'accès aux salles nous est interdit ? Pour ma part, je lutte depuis longtemps avec l'idée que le temps est un espace vide qu'il faut absolument occuper, et la salle de cinéma m'a toujours paru être le meilleur antidote à cette pensée confortable. Qu'on songe à Antonioni, Tarkovski, au Kubrick de 2001, *l'odyssée de l'espace*, aux œuvres plus contemporaines d'Apichatpong Weerasethakul ou de Wang Bing, à ce cinéma qui affronte le temps, l'attente, voire parfois l'ennui. Ce cinéma existe avant tout pour et par la salle de cinéma. Il ne trouve sa raison d'être que grâce à ce moment de captivité consentie évoqué plus haut par Céline, et échappe à la tyrannie du remplissage pour tenter de toucher une réalité plus profonde, proche de la contemplation. *The Longing* est, à ma connaissance, la seule création vidéoludique qui m'a ramené à cette expérience particulière du temps, que jusqu'ici seul le cinéma en salle avait pu me faire ressentir. Un œuvre qui me rappelle que ce temps ne se remplit pas comme une outre vide, mais qu'il s'emprunte et se risque, s'explore et s'expérimente. Le premier jeu vidéo qui m'a rendu nostalgique de la salle de cinéma.