

JUNK HEAD MAD MOVIES

Un texte introductif nous apprend qu'à une époque indéterminée, l'espèce humaine a atteint l'immortalité via la manipulation génique, au prix de sa fertilité. Un cyborg est envoyé en éclaireur dans les profondeurs de la Terre afin d'y étudier la vie des Marigans, une espèce créée pour servir de main d'œuvre servile, entrée en rébellion 1600 ans plus tôt. Voilà pour le contexte, vite oublié dans un déluge de scènes d'un autre monde peuplées de créatures grotesques au regard oblitéré, d'araignées monstrueuses chiant par la bouche, d'un alien gigerien transformé en animal de compagnie au phallus pendouillant, d'humanoïdes barbabapa en mal de dieu. Le cyborg mandaté par les humains subit une chute mortelle. Il est ressuscité sous une forme inoffensive par les locaux, arpente les interminables couloirs du monde souterrain avec des yeux d'enfant apeuré. À nouveau détruit puis ressuscité, il se fond bon gré mal gré dans la masse grouillante et en découvre peu à peu les secrets. Le sordide des décors ferraille avec l'incongruité de ses habitants, la mélancolie post-apocalyptique danse un tango désaccordé avec un humour toujours dissonant. L'intrigue fait du surplace, bondit de plusieurs étages, revient en arrière, emprunte plusieurs montagnes russes d'affilée. Takahide Hori prend le risque insensé de perdre son public de scène en scène mais n'en a cure : avant de proposer un récit cosmogonique cohérent qu'il développera dans deux autres films, il souhaite par-dessus tout imposer sa vision toute personnelle d'une science-fiction organique. Celle-ci peut tout autant susciter la fascination que la répulsion par sa radicalité et sa saisissante singularité. Avec un peu de chance et ce qu'il faut d'ouverture d'esprit, vous voilà partis pour un trip de première bourre. Plaisir d'offrir, joie de recevoir, nulle prise de psychotrope ne sera nécessaire pour finir la tête à l'envers.

BITE GENERATION

Il y a, bien évidemment, la sidération propre à la magie

de la stop motion, d'autant plus admirable qu'elle se révèle le fruit d'un travail méticuleux jusqu'au vertige. Conscient que l'animation ne requiert pas nécessairement 24 images par seconde, Takahide Hori s'est néanmoins astreint à ce ratio pour garantir la fluidité – hallucinante – de l'ensemble. Il a créé chaque personnage de ses mains, a bricolé les décors de toutes pièces, a adapté tant bien que mal ses règles de grammaire cinématographique de prédilection à son univers. Cadrages et décadrages de guingois, renversements furieux de perspective, zooms, cuts brutaux... Le cinéaste improvisé ne s'est jamais posé la question de la faisabilité de telle ou telle séquence, de tel ou tel plan en mouvement : il s'est imposé de trouver les solutions pour concrétiser chacune de ses visions, tout au long des quatre années de tâtonnements qu'ont exigées les trente premières minutes de film. Ce premier court-métrage fait son petit effet : Hori finit par tomber sur une compagnie à même de lui apporter soutien financier et humain, dans le pur respect de sa liberté artistique, condition essentielle et non négociable pour le démiurge de cet univers en vase clos. Avec de la main-d'œuvre en renfort et un savoir-faire dompté à la dure, les 70 minutes restantes ne lui ont pris « que » trois années supplémentaires. **Junk Head** est un pur acte de foi, le témoignage de la volonté insubmersible d'un artiste possédé par sa vision et le besoin turgescant de la partager avec quiconque languit de sortir des sentiers balisés de la science-fiction traditionnelle. Outre sa beauté cinétique, **Junk Head** frappe par la puissance de son esthétique, fruit des amours dégénérés de William S. Burroughs, de Shinya Tsukamoto, de Tsutomu Nihei et de dizaines d'autres esthètes du chaos réunis dans une grande partouze tantrique. Ce monde suinte, exsude, vibre d'une forme de torpeur libidinale dérangeante, ne se laisse jamais enfermer dans ses décors pourtant propices à l'aliénation. La nervosité de la mise en scène et du découpage vient toujours à la rescousse du spectateur claustrophobe, dût-il pour ce faire subir l'un des

plus odieux – et donc géniaux – raccords de l'Histoire du cinéma d'animation, par pénis proéminent interposé.

DIEU FOU

Bouclé en 2017, bringuebalé en festivals et sorti sur les écrans japonais en 2020 dans une ferveur culte entièrement méritée, **Junk Head** entre en compétition malgré lui avec un autre film taré en stop motion, révélé au monde l'année dernière : le titanesque **Mad God** de Phil Tippett. Les deux films déploient un imaginaire souterrain labyrinthique aux multiples correspondances, des visions de cauchemar dialoguant entre elles, des creature designs consanguins, un humour louche. Forcément moins abouti que ce nouveau jalon du genre, **Junk Head** ne souffre pas vraiment de la comparaison et peut s'appréhender en complément bâtard de l'exploit de Tippett. Il semble même effarant de voir à quel point Takahide Hori partage avec **Mad God** des intuitions artistiques fécondes, ce même besoin de creuser et d'interroger l'évocation du genre par des versants sensoriels inexplorés. Il est acquis que dans la grande Histoire du cinéma, certaines idées planent dans l'éther créatif et sont saisies au vol, au même moment, par des sensibilités dissemblables. Pour reprendre l'un des exemples favoris des Madeux qui se respectent, David Cronenberg et Andrzej Zulawski ont raconté en 1979 avec **Chromosome 3** et **Possession** la même histoire, tous deux pour exorciser des séparations douloureuses. Il peut sembler hautement improbable qu'un amateur japonais, nourri à la frénésie du cinéma soviétique, ait conçu en autodidacte total une œuvre reflet de **Mad God**, projet développé sur trois décennies par un véritable dieu vivant américain de l'animation image par image. C'est pourtant ce qui s'est passé, à une période où la science-fiction a plus que jamais besoin de coups de pieds cloutés au cul. Takahide Hori a devant lui deux longs-métrages pour se hisser à la hauteur du maître Phil Tippett. Puissent-ils être encore plus dégoûtants.

ジャンク ヘッド

JUNK HEAD

CINEMA TEASER

Il est assez ironique que JUNK HEAD explore un monde où l'humanité est devenue stérile : on aura rarement vu un film aussi foisonnant que celui de Takahide Hori. Tout y est abondant, de sa myriade de personnages à la convergence de multiples univers en passant par un scénario arborescent. Les rhizomes d'un récit frénétique (pour faire court : la tête d'un des derniers humains part à la recherche des secrets de la procréation dans un monde souterrain labyrinthique laissé aux espèces mutantes) entremêlent classiques de la littérature de science-fiction (des visions de l'évolution de la société selon H.G. Wells aux vers dentés géants de DUNE) et influences de cinéma (un bestiaire fusionnant ceux de Del Toro ou de Miyazaki aux créations de Giger pour ALIEN). Pour autant c'est à l'esprit des tout débuts de Peter Jackson que l'on connectera JUNK HEAD. Autant pour l'esprit potache, dans les éclats gore ou anarchiques, que pour son pur artisanat. Comme Jackson à sa période BAD TASTE / BRAINDEAD, Hori a l'énergie et la créativité des plus brillants autodidactes : pendant sept ans ce Japonais aura tenu tous les postes, de la création et animation des poupées à leurs voix. Généreuse mais aussi bordélique, cette œuvre de démiurge – rien d'étonnant si le personnage principal est appelé Dieu – enthousiasme pleinement par la visible gestation d'un cinéaste révolutionnaire en devenir. ●

ジャンク ヘッド

JUNK HEAD *Le Monde*

Les mutants futuristes de Takahide Hori

Un ovni japonais arrive dans les salles, *Junk Head*, de Takahide Hori, auréolé de plusieurs récompenses dans les festivals de films de genre. Et pour cause : ce premier film d'animation à l'esthétique artisanale réussit à plonger dans les abysses d'un futur pessimiste sans jamais se prendre au sérieux, en préservant un filet d'humanité et d'humour à ses personnages de tôle et de papier mâché.

Né en 1971, issu du design et des arts plastiques, le réalisateur, peintre et créateur de marionnettes, s'est lancé dans le cinéma à la fin des années 2000, réalisant un premier court-métrage, *Junk Head 1*, lequel obtint en 2014 le prix du meilleur film d'animation au festival de Clermont-Ferrand. *Junk Head* fait office de version longue et de second volet. Homme-orchestre de cette œuvre nihiliste, Takahide Hori a passé plusieurs années de sa vie

à fabriquer ses figurines et à les mettre en mouvement, selon la technique de stop motion, dans un décor de tunnels en béton.

Tout un peuple hors norme

Armé de sa seule candeur, le personnage principal de *Junk Head*, Parton, a des faux airs du gentil droïde de *Star Wars*, C-3PO, le robot humanoïde doré. Mais Parton est tout blanc : on le découvre dans sa tenue de cosmonaute, en partance pour une mission. Nous sommes en 3385 : un virus menace la survie des humains, lesquels n'ont plus qu'une tête (leur ego) sur un corps stéréotypé. Parton embarque à bord d'une capsule en direction des lointains sous-sols où vivent les Marigans, des créatures immortelles, dont certaines ont muté, et se révèlent dangereuses. Parton doit trouver leur code génétique et le rapporter à la surface de la Terre. Rien ne se passera comme prévu, le héros

métallique va frôler la mort, se retrouver à la casse, avant de renaître sous d'autres traits.

Takahide Hori déploie un univers labyrinthique, sans issue ni loisirs (ou presque). Vissées au travail, les créatures s'expriment par borborygmes, évitent de mourir dans les interminables couloirs d'où surgissent d'horribles vers, répugnants, qui, à force de mutations, ne contrôlent plus leurs pulsions. Leurs attaques sont un poil répétitives, et *Junk Head* souffre de longueurs. Mais le cinéaste excelle dans sa galerie de portraits, réussissant à rendre émouvants des personnages qui ont des boulons à la place des yeux...

Les mouvements très réalistes, filmés à vingt-quatre images par seconde, donnent vie à tout un peuple hors norme, mi-humain mi-machine, parfois à la lisière de l'animal ou du végétal. Voici des taupes qui ressemblent à des gardiens de la paix ; voici un

médecin ferrailleur qui ressuscite les estropiés... Des femmes, felliniennes, turbinent dans la salle des machines. Un ouvrier se tient posté « depuis quatre mille ans », debout devant une cheminée ; un soldat zélé liquide au lance-flammes un mutant, lequel se transforme en arbre, etc. *Junk Head* imprime quelques images dans la rétine, invente une épicerie des plus potaches et fantasmagiques. Parton, lui, ne s'étonne plus de rien, fait ce qu'on lui dit, s'autorise quelques initiatives aussi. Quand il se met à fabriquer une chaise à partir d'un vieux bout de tôle, on se prend à imaginer qu'il est un alter ego du cinéaste, artisan bricoleur d'un *no future* ravageur. ■

CLARISSE FABRE

ジャンク ヘッド

JUNK HEAD

Midi Libre

“Junk Head” : la dinguerie animée

L'animation en volume, ou *stop motion*, est en soi déjà un exploit insensé puisqu'elle consiste à prendre une photo d'une scène fixe, modifier légèrement le contenu de ladite scène, prendre une autre photo, modifier une nouvelle fois la pause, etc. Jusqu'à un minimum de douze itérations pour chaque seconde souhaitée de film. Ainsi, aura-t-il fallu sept années à Takahide Hori pour tourner les quelque 140 000 plans nécessaires aux 100 minutes que dure *Junk Head* !

Il en est tout à la fois le réalisateur, l'auteur, le chef opérateur, le décorateur, le monteur, le doubleur, le compositeur... Et pour cause : fou de ciné, cet ancien étudiant en art gagnant alors sa vie comme décorateur d'intérieur s'est lancé tout seul dans l'aventure en 2009 comme un défi lancé à sa quarantaine. Complet autodidacte en matière d'animation (merci, les livres et

les tutos !), il s'est employé à donner vie, littéralement, à ses visions de cinéma pur en 24 images/seconde, sans considération pour leur faisabilité. Terminé en 2017, *Junk Head* a fait le tour des festivals, où il a partout retourné le cerveau, et a fini par sortir en 2020 au Japon, où il fait depuis l'objet d'un culte malade. Ils ont raison : *Junk Head* est une folie !

Plus que son animation d'une fluidité telle qu'on en oublie les circonstances de sa fabrication, ou que sa narration qui, elle, trahit par sa progression erratique ladite naissance compliquée, c'est sa mise en scène qui stupéfie par sa virtuosité azimutée, limite cartoonesque. Mais ce n'est rien en comparaison du monde mi-cyberpunk, mi-postapocalyptique, qu'il développe. Peuplé de créatures grotesques, humanoïdes louches, créatures arachnéennes, vers dentés et au-

tres affreusetés organiques, c'est un enfer labyrinthique et syncrétique, empruntant pêle-mêle à Tsukamoto, Nihei, Bosch, Tippett, Burroughs, Quay, Jodorowsky, Cronenberg, Giger et quelques autres bâtisseurs d'hallucinations féroces et chaotiques, sans qu'il soit besoin, au fond, d'en connaître aucun pour apprécier.

On ne rentrera pas plus loin dans le détail pour ne pas vous priver de la sidération devant cette dinguerie animée. Mais sachez, vous, qui entrez ici, qu'il vous faudra abandonner toute espérance... de ne pas en ressortir chamboulés !

Jérémy Bernède