

Cube² : Hypercube



Un film fantastique réalisé par Andrzej Sekula en 2003,
Une critique réalisée par Armoff le 07/01/2007 à 02h48



060659

Après le fiasco du premier épisode, niveau scénaristique, j'ai pensé que l'ensemble des spectateurs avaient eu le même avis que moi. Mais il faut croire qu'il en est tout autrement, et sûrement que *Cube* a marché, et c'est donc tout naturellement qu'on se retrouve avec une suite, à savoir *Cube 2 : Hypercube*.

Ce n'est pas sans appréhension que j'ai voulu faire un essai, une tentative de visionnage de cette séquelle, déjà plein de nervosité et prêt à assassiner le métrage, alors même que le générique n'est pas fini.

Pour l'histoire, inutile de se compliquer la vie, on avait déjà un concept renouvelable à l'infini, et on retrouve donc des gens, tous d'horizons différents, ne se connaissant pas, enfermés dans des pièces du cube, véritable casse tête chinois, ou plutôt, prison sans cohérence à tendance visuelle moderne.

Dans le désordre, nous avons droit à un mec super nerveux et violent (tiens, comme dans le premier) qui ne veut pas dire son métier (en fait, il est détective privé), une jolie blonde qui se la raconte Kathleen Keener psychothérapeute (tiens, une fille qui bosse dans la médecine, comme dans le premier), un gentil couillon qui a désigné les parois du cube (tiens...bah oui, encore), un jeune adulte qui programme des jeux vidéos, une grand-mère atteinte du syndrome d'Alzheimer, une aveugle asiatique étudiante et une pin-up avocate qui traîne dans la jet set. Tout ce petit monde va se croiser, et va décider de former un groupe, pour comprendre ce qu'ils font dans cet endroit, que nul ne connaît, et tenter d'en sortir. Comme dans le premier opus, les dialogues sont d'une nullité incroyable, et on entend plus souvent : « Mais qui es-tu ? Où sommes-nous ? » qu'une réelle réflexion, voir une réponse. Il faudra être patient pour enfin comprendre le minimum (qu'est-ce que ce cube, qui nous fait perdre notre temps depuis 2 films), quel est le lien entre ces gens, et comment on sort de ce bordel, vu que la solution de la première mouture tenait plus du miracle que du génie mathématique.

La première partie du film rame cruellement, et on a vraiment l'impression d'avoir à faire avec un petit truc amateur, super bien foutu, plutôt qu'à un film bien produit, avec de vrais comédiens. A ce propos, les comédiens sont d'un cran supérieur à ceux de *Cube*, et on ne se prend pas à pester plus de trois ou quatre fois devant l'écran, là où on manquait d'en arriver à une tentative de suicide avec la fournée précédente. Ce n'est pas le manque de moyens qui empêche le film de sonner pro, c'est le manque d'idées, et là encore, ce qu'on ne pouvait qu'aimer dans *Cube* se transforme en grosse arnaque, c'est-à-dire les pièges, mécaniquement pensés auparavant, tout en 3D maintenant.

Bien-sûr, il y a bien quelques petites idées, comme ce général qui est en train de se pendre, et qui sera sauvé pour un court moment par la troupe, qui semble connaître le cube, et certains de ses secrets, venant booster le rythme du film, qui franchit la barre du correct dans ses moments-là.

En fait, on ne s'ennuie pas trop, la première moitié, qui livre son lot de personnages au compte goutte, chacun souvent dans une situation qui aidera les autres à spéculer pendant un petit moment.

Là où commence le massacre, c'est quand le film vire au délire scénaristique d'Atari Geek (les fous d'informatique tels qu'on les imagine dans les années 80, quoi) et que le cube du premier devient un hypercube. Alors un hypercube, c'est quoi ? Si on dessine un carré et qu'on y ajoute une dimension, on a un cube, en 3 dimensions donc. Si on ajoute encore une dimension, on a un hypercube, en 4 dimensions... Comment ça c'est pourri ? Ah bin, j'ai jamais essayé de dire le contraire moi.

Passant donc son temps à justifier sa trouvaille, le réalisateur ne peut s'empêcher de créer des situations grotesques, la pièce suivante étant la même que celle où se trouvent les personnages, une autre contenant une partie des personnages sans d'autres, une autre les personnages morts, et ainsi de suite, prétextant un principe de réalité alternée. Le scénario est donc un tiroir dont on peut sortir n'importe quoi à n'importe quel moment, tant que l'envie du scénariste y est.

Il existe tout de même encore un brin de suspense, les personnages n'étant pas tous d'accord se séparant, certains mourant, d'autres se dévoilant (aussi bien physiquement que mentalement). Finalement, on reste un peu con quand on apprend que l'aveugle est un légendaire pirate informatique à l'origine de l'hypercube, parce qu'on est persuadé que c'est elle qui va s'en sortir, vu qu'elle est handicapée (oui oui oui, comme dans le premier, bravo) et qu'elle n'a pas de solution, puisqu'elle n'en a pas programmé volontairement. Alors que vont devenir tous ces gens, qui se croisent en permanence dans cette partie, véritable pièce de théâtre burlesque, ultra esthétisée, plus proche d'un clip MTV ou d'une publicité Kenzo que d'un film fait pour le cinéma ?

Pour savoir la fin, il vous faudra voir le film, proposant un twist inimaginable tellement il est pitoyable. Ce n'est pas toujours les mêmes qui doivent se farcir le sale travail, et puis on ne sera jamais assez pour botter le cul de cette équipe à l'origine de ce navet, bien qu'un peu plus regardable que le premier. Que nous réserve la suite... ?