

Virtuellement réel : réellement virtuel

Georges Privet

Number 73, Summer 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88283ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (print)

2369-2359 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Privet, G. (2018). Review of [Virtuellement réel : réellement virtuel].
L'Inconvénient, (73), 54–56.

VIRTUELLEMENT RÉEL RÉELLEMENT VIRTUEL

Georges Privet

Si le cinéma n'est pas encore mort, malgré tout ce qu'on a dit et fait pour le tuer, il est clair qu'il traverse présentement une période de mutation séparant l'âge d'or qu'il a connu de l'avenir incertain qu'il doit affronter. Bien que cet avenir soit encore flou, il semble probable qu'il impliquera l'intégration, d'une manière ou d'une autre, des nouvelles technologies, images et modes narratifs employés par certains de ses compétiteurs actuels, des jeux vidéo à l'internet, en passant par la réalité virtuelle. Des domaines qui se sont longtemps inspirés du cinéma pour créer de nouvelles expériences immersives, et dont le septième art se sert à son tour comme source d'inspiration commerciale, formelle et narrative.

Ce va-et-vient créatif entre ces formes d'expérience va bien au-delà des nombreuses adaptations de films portant sur l'internet ou des fictions inspirées de jeux vidéo, pour s'étendre de plus en plus aux films principalement composés d'images de synthèse (d'*Avatar*

en descendant), en passant par le cinéma immersif de la lutte pour la survie (*Gravity*, *The Martian*, *The Revenant*). Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que Christopher Nolan, lorsqu'il cherchait à convaincre ses investisseurs de produire *Dunkirk*, leur a décrit son film comme étant « de la réalité virtuelle sans les lunettes ».

Deux films récents témoignent de manières différentes de cette interface croissante du septième art avec les outils, images et modes narratifs des nouvelles technologies : *Ready Player One*, une superproduction de plus de deux cents millions de dollars ; et *Unsane*, un film à tout petit budget entièrement tourné à l'aide d'un iPhone 7. Deux films on ne peut plus différents, mais réalisés par deux figures dominantes dans leur genre : Steven Spielberg, généralement reconnu comme le père du *blockbuster* moderne depuis la sortie de *Jaws* ; et Steven Soderbergh, maintes fois crédité comme étant le père du cinéma indépendant moderne grâce à *Sex*,

Lies and Videotape. Deux hommes de cinéma qui s'interrogent indirectement sur l'avenir de celui-ci, avec des fictions plantées dans l'interface entre les médias sociaux, les nouvelles technologies et le septième art.

Pour sa part, *Ready Player One* s'inspire d'un bestseller d'Ernest Cline pour nous transporter en 2045, dans une Amérique en proie à une crise socioéconomique si grave que tout le monde semble avoir déserté la réalité pour trouver refuge dans l'« Oasis » – un monde dont le regretté créateur (un richissime démiurge enfantin, dont la personnalité rappelle celle de Spielberg) a décidé de léguer la propriété au premier joueur qui parviendra à trouver les clés de l'énigme posthume qu'il a laissée derrière lui...

Cette prémisse (qui rappelle le genre de quête par niveaux propre aux jeux vidéo) constitue le prétexte qui permet à Spielberg de créer une vertigineuse course-poursuite opposant le héros aux sbires d'une monstrueuse



corporation, à travers un monde virtuel dont l'imaginaire carbure à la culture pop des cinquante dernières années. Une des premières scènes du film montre l'avatar du héros emprunter la voiture de *Back to the Future* aux côtés de pilotes déguisés en Lara Croft et en Michael Jackson pour participer à une course automobile virtuelle dans les rues d'un New York dont les édifices se déplacent comme dans *Inception*, pendant que les compétiteurs tentent d'échapper à King Kong et aux dinosaures de *Jurassic Park*...

Pour le réalisateur de soixante et onze ans, le film est clairement une occasion de revendiquer une énième fois son titre de roi du *blockbuster*, tout en rappelant son rôle fondamental dans la création d'une culture pop dont *Ready Player One* fait à la fois l'étalage enthousiaste, le bilan nostalgique et l'exploitation éhontée. Mais le film est aussi (et c'est là qu'il devient intéressant) le regard d'un cinéaste en fin de parcours sur un art en pleine transformation auquel il semble poser (parfois même inconsciemment) quelques questions importantes : le cinéma est-il condamné à être absorbé par la réalité virtuelle ?

Ses spectateurs peuvent-ils encore s'y intéresser s'ils n'en sont pas les acteurs ? N'y a-t-il désormais d'autre imaginaire que celui qu'exploite le commerce ? Et n'y a-t-il plus d'autre évasion possible que celle du virtuel ?

Ces questions atteignent leur point culminant dans la scène centrale du film – une séquence ahurissante (aussi brillante sur le plan technique que douteuse du point de vue éthique), où les héros sont amenés à entrer dans le film *The Shining* de Stanley Kubrick pour y trouver une des clés de leur quête. On découvre alors (et c'est la première fois qu'on voit ce genre de chose dans l'histoire du cinéma) une séquence « mutante » où les images du célèbre film de Kubrick (la chambre 237, les étranges jumelles, l'ascenseur de sang, le labyrinthe enneigé, etc.) ont été scannées à même le film original de façon à être parfaitement reproduites, puis modifiées par l'ajout des personnages et des péripéties que Spielberg voulait y greffer.

Le résultat – brillant pour certains, blasphématoire pour d'autres – met en relief la question que pose ultimement le film (autant implicitement

qu'explicitement), à savoir : à qui appartiendra finalement le droit de disposer de ce monde imaginaire ? Aux spectateurs ? Aux créateurs ? Ou aux corporations qui, comme c'est le cas ici, en sont les propriétaires exclusifs ?

Bien que le film de Spielberg soit une utopie où les rebelles triomphent (comme dans tout bon film hollywoodien), sa séquence *The Shining* prouve implicitement que même les œuvres de ses plus grands artistes sont destinées à être asservies aux profits des grandes corporations. Et que la révolution (sur ce plan-là comme sur d'autres) ne viendra certainement pas de Hollywood...

Reste l'impact visuel d'un film qui tente d'intégrer au cinéma les codes et l'imagerie de la réalité virtuelle avant que celle-ci n'absorbe complètement ceux du septième art, et qui prend la forme étonnante (et relativement audacieuse) d'une sorte d'hybride entre le jeu vidéo, la réalité virtuelle et le cinéma. Reste aussi, et surtout, le souvenir d'un film où le monde de demain est présenté, de manière étonnamment crédible, comme un enfer commercial et totalitaire, où la seule évasion possible est celle qu'offre l'illusion de la réalité virtuelle.

Si le film de Spielberg s'inspire des technologies de demain pour aborder notre rapport au virtuel, celui de Soderbergh emploie celles d'aujourd'hui pour creuser de manière plus dérangeante le même sujet.

Dès les premières minutes d'*Un-sane*, on est frappé par la subtile étrangeté des images créées par Soderbergh (qui est, fait suffisamment rare pour être souligné, le réalisateur mais également le directeur photo de ses films depuis une quinzaine d'années). Si ces images nous semblent subtilement étranges, c'est peut-être parce qu'elles nous sont si familières – non seulement parce que le film a été entièrement tourné avec un iPhone 7, mais aussi parce qu'il met en scène une héroïne prisonnière des espaces virtuels de la vie quotidienne : une jeune femme qui a été harcelée sexuellement par un homme qui la traque sur Facebook, Tinder, Twitter et FaceTime. Jusqu'à ce qu'elle aille consulter un spécialiste à l'unité d'urgence d'une clinique psychiatrique, qui décide de la garder sous surveillance quelques jours, contre sa volonté. Une décision qui poussera la jeune femme au délire lorsqu'elle aura la conviction de reconnaître, dans le personnel de l'hôpital, l'homme qui la tourmentait jusque-là virtuellement, par écrans interposés...

Sorti au sommet de la vague de dénonciations provoquées par le mouvement #MeToo, le film de Soderbergh a parfois des airs de thriller opportuniste, exploitant sans vergogne un sujet à sensation. Mais en ciblant le rapport de sa protagoniste aux écrans qui peuplent désormais nos vies, *Un-sane* interroge surtout l'impact explosif du virtuel sur notre relation au monde qui nous entoure. Dans un flashback où l'héroïne consulte un expert en harcèlement, celui-ci lui explique que les médias sociaux sont un des outils préférés des abuseurs, et qu'elle devrait « apprendre à voir son téléphone intelligent comme un ennemi » (une phrase qui justifie à elle seule la décision de tourner le film avec un iPhone).

Là où Spielberg s'intéresse aux rapports de la collectivité avec la réalité virtuelle, Soderbergh explore



plutôt la question sous l'angle intime et personnel. Et il le fait à travers des questions qui viennent étrangement compléter celles que soulève le film de Spielberg : le monde virtuel est-il devenu une zone d'échanges fertiles ou un miroir aux alouettes de plus en plus anxiogène ? Qu'arrive-t-il aux angoisses intimes lorsqu'elles sont amplifiées par des médias qui renvoient l'écho de nos craintes collectives ? Et que reste-t-il des angoisses virtuelles transmises à travers les médias sociaux quand on retourne à une réalité dont elles ont modifié notre perception ?

À l'arrivée, *Un-sane* n'est guère plus qu'un petit suspense cynique et joyeusement tordu, qui passe en contrebande un commentaire mordant sur les communications aujourd'hui. Mais cette espèce de *Sexe, mensonges et iPhone* pour l'ère #MeToo a – comme *Ready Player One* – l'immense mérite d'interroger notre rapport au virtuel à une époque où celui-ci semble en passe de supplanter le réel. Et d'essayer d'intégrer les écrans qui peuplent désormais notre existence pour mieux comprendre de quelles nombreuses manières ils affectent notre rapport au monde.

Les hasards de la programmation nous amènent parfois à percevoir des tendances là où il n'y a en fait qu'un faisceau de coïncidences. Mais l'intérêt simultané de deux cinéastes aussi diamétralement opposés (le roi du *blockbuster* d'un côté, celui du cinéma indépendant de l'autre) pour ce genre

de sujet témoigne du fait qu'on ne peut désormais plus faire du cinéma sans se soucier de son rapport changeant au réel. Et qu'on peut difficilement prétendre réfléchir sur le septième art sans tenir compte de notre relation de plus en plus complexe à l'image.

Jadis, les Américains parlaient du cinéma en utilisant le terme *motion pictures* (ou, littéralement, « portraits de mouvement »). L'expression semblait parfaitement appropriée pour un art voué à capter les déplacements de personnages à travers un espace (comme les westerns emblématiques de l'âge d'or du cinéma). Or, ce qui est frappant dans les derniers films de Spielberg et de Soderbergh, c'est que – malgré les poursuites virtuelles du premier et les angoisses vertigineuses du second – leurs personnages restent presque constamment enfermés dans un même décor (le HLM futuriste où vit le héros du premier, l'hôpital psychiatrique où est enfermée l'héroïne du second). Ils sont, l'un comme l'autre, largement prisonniers d'un monde en forme de cul-de-sac dont le virtuel leur donne l'illusion de s'échapper, mais où le cinéma constate qu'ils restent malgré tout enfermés.

Prisonniers d'un monde qu'ils croyaient virtuellement réel, mais qui s'avère, en fait, réellement virtuel. ■