

Alejandro G. Iñárritu, Carne y Arena. Arsenal art contemporain (17.03.2021 — 15.08.2021)

Alejandro G. Iñárritu, Carne y Arena

Jean Gagnon

Numéro 118, automne 2021

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/97170ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Productions Ciel variable

ISSN

1711-7682 (imprimé)

1923-8932 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Gagnon, J. (2021). Compte rendu de [Alejandro G. Iñárritu, Carne y Arena. Arsenal art contemporain (17.03.2021 — 15.08.2021) / Alejandro G. Iñárritu, Carne y Arena]. *Ciel variable*, (118), 86–87.

Alejandro G. Iñárritu

Carne y Arena

Arsenal art contemporain

17.03.2021 — 15.08.2021

Depuis longtemps, il est possible d'expérimenter des œuvres de réalité virtuelle à Montréal¹ et, au printemps 2021, était « à voir absolument² » *Carne y Arena* (Virtuellement présent, physiquement invisible) (2017) du cinéaste oscarisé Alejandro G. Iñárritu³. Nous devons sa présentation montréalaise aux efforts de Myriam Achard du Centre PHI, qui l'avait expérimentée lors du Festival de Cannes en 2017. Un Oscar spécial attribué la même année soulignait aussi cette « expérience de narration exceptionnelle ». Mais Iñárritu fait preuve de plus d'ingénuité, car son installation ne se résume pas qu'à la narration et l'expérience n'est pas que virtuelle.

Pendant que le visiteur attend son tour d'entrer dans la première salle⁴, il a le loisir d'observer un mur de tôle ondulée et rouillée. Un cartel lui explique qu'il s'agit là d'une partie de la clôture frontalière entre le Mexique et les États-Unis. Ce panneau était à l'origine utilisé au Vietnam par l'armée américaine afin de délimiter les zones d'atterrissage des hélicoptères. Recyclé du complexe militaro-impérialiste, cet artefact représente autant la domination que le protectionnisme d'une Amérique arrogante, mais effrayée.

La première salle dans laquelle pénètre le visiteur est une réplique d'un centre de détention que les migrants appellent *la hielera* (la glacière) tant il y fait froid après la traversée du désert brûlant. Il retire souliers et chaussettes et, seul dans la pièce, pieds nus, il attend ; il a froid, c'est inconfortable. Tout autour de lui, des sacs à dos déchirés, des chaussures usées sont les indices des migrants auxquels il s'identifie par son inconfort même. Une alarme retentit et une lumière rouge clignotante indique alors la porte à emprunter.

L'expérience immersive proprement dite aura lieu dans cette salle où il marche dans le sable froid et caillouteux. Un préposé l'aide à enfiler un casque de réalité virtuelle, des écouteurs et un sac à dos. Ça commence : c'est l'aube dans un paysage désertique. Dans cette pénombre se font entendre des voix d'hommes, de femmes et d'enfants qui parlent espagnol. Le visiteur les distingue à peine alors qu'ils avancent et se cachent derrière des buissons. Un hélicoptère crépite, survole le groupe et braque son phare aveuglant. Deux voitures surgissent et des patrouilleurs

armés en sortent accompagnés de chiens. Soldats et migrants s'agitent et crient, la confusion règne autour du spectateur qui ressent un sentiment de chaos, voire de panique. Soudainement, tout devient tranquille. Il remarque des personnages assis autour d'une table à pique-nique au centre de laquelle un bateau en pâte à modeler fait naufrage. Des naufragés en sortent et disparaissent sous la surface de la table. On ne peut s'empêcher de penser aux migrants tentant la traversée, souvent tragique, de la Méditerranée dans des rafiots. Puis, brusquement, retour à la frontière cauchemardesque. Le ton monte à nouveau, les garde-frontières sont nerveux. Le spectateur ne sait plus où donner de la tête s'il veut suivre tout ce qui advient autour de lui. L'instant le plus traumatique survient quand l'un des hommes armés braque son fusil d'assaut droit sur lui. C'est ainsi que se termine son périple virtuel. Le lieu est de nouveau désert, le soleil se lève au loin. Pendant tout ce temps, désincarné, l'interacteur est parmi les migrants, mais il n'est pas l'un d'eux, il ne peut pas interagir avec eux, lui-même fantôme sans corps.

Une fois débarrassé de son harnachement, le visiteur ressort de cette salle et récupère ses chaussures. La pièce suivante présente une série de portraits vidéo-graphiques des personnes dont nous venons de fréquenter les avatars. Un texte superposé aux visages raconte brièvement l'histoire de chacun – pays de provenance, raisons de la migration, situation actuelle d'immigrant sans papier, motivations, etc.

Myriam Achard révélait à *La Presse* que « [c]’est la première fois que j’ai pleuré avec un casque de réalité virtuelle⁵. » Au *Devoir*, elle s’est dite bouleversée par cette expérience « où l’émotion l’emporte sur l’intellect⁶ ». Le « ressenti » prédomine, les pleurs deviennent gages

d'authenticité. Peut-on ainsi se croire exonéré de penser, d'analyser et de comprendre ?

Les cinéastes qui opèrent dans le giron hollywoodien sont des besogneux de l'impression de réalité. Le cinéma carbure aux identifications et aux projections pour faire « vivre » des émotions ou susciter l'empathie. S'il ne s'agissait que des dix minutes du film immersif, *Carne y Arena* ne serait qu'une nouvelle version de ce cocon cinématographique dans lequel le spectateur pourrait se blottir pour « ressentir ». Ici comme au cinéma, le spectateur n'est que témoin, jamais protagoniste.

Iñárritu a été plus astucieux en ne cédant pas à cette facilité. Le film immersif articule autre chose qu'une similitude. La scène d'animation d'une embarcation naufragée est une intervention du cinéaste brisant l'unité immersive et demandant un effort herméneutique. Cette saynète donne de l'ampleur au discours de l'œuvre. Au-delà du ressenti immédiat, elle oblige le spectateur à interpréter ce qu'il a devant lui. C'est dans la salle où l'on voit les portraits de ces migrants avec des bribes de leur histoire que naît l'empathie véritable, car il ne peut y avoir d'attachement pour des avatars, seulement pour des visages.

Carne y Arena questionne l'efficacité de l'art, son rôle et sa puissance de changement, en oscillant entre l'émotion et l'intellect, le sensible et l'intelligible. Le spectateur encaisse le choc expérimentiel de la situation immersive, mais doit articuler les éléments de l'œuvre afin d'en produire une interprétation. S'agissant de réalité virtuelle, on semble se contenter du sensible. La réalité virtuelle convient bien à notre époque individualiste – c'est un plaisir solitaire – où chacun est attentif à son « ressenti », alors qu'un peu de distanciation intellectuelle permettrait de comprendre et d'agir.

Carne y Arena, 2017



¹ Le Centre PHI en a fait sa spécialité depuis quelque temps, alors que les galeries Art Mûr et Elephante en présentent occasionnellement.
² Marc Cassivi, *La Presse*, 16 octobre 2020.
³ Il a notamment réalisé *Amores perros* (2000), *Babel* (2006), *Biutiful* (2010), *Birdman* (2014), *The Revenant* (2015).
⁴ À Montréal, *Carne y Arena* permettait à trois usagers dans trois salles différentes de participer à l'expérience.
⁵ *La Presse*, 16 octobre 2020.
⁶ *Le Devoir*, 17 mars 2021.

Jean Gagnon (PhD) est commissaire d'exposition, critique d'art et gestionnaire culturel indépendant, après avoir travaillé pendant plus de 25 ans pour le Musée des beaux-arts du Canada, la fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, la Cinémathèque québécoise et le studio de l'artiste Rafael Lozano-Hemmer. Il collabore à des magazines d'art et est membre des conseils d'administration de Ciel variable et de VTape à Toronto.

Alejandro G. Iñárritu

Carne y Arena

It has long been possible to experience virtual reality works in Montreal,¹ and in spring 2021 a “must-see”² was *Carne y Arena* (Virtually Present, Physically Invisible) (2017) by Oscar-winning filmmaker Alejandro G. Iñárritu.³ The presentation in Montreal was thanks to the efforts of Myriam Achard of Centre PHI, who had seen it at the Cannes Film Festival in 2017. That year, the film received a Special Oscar for “exceptional storytelling experience.” But Iñárritu’s work at Arsenal is even more ingenious, for his installation cannot be summarized simply in narration, and the experience is not simply virtual.

As we wait our turn to enter the first gallery,⁴ we have the time to look at a wall of undulating, rusted sheet metal. A wall text explains that this is a part of the border wall between Mexico

and the United States. This type of panel was used originally in Vietnam by the American army to encircle landing zones for helicopters. Recycled from the military-imperialist complex, this artefact represents both the domination and the protectionism of an arrogant, but frightened, United States.

The first gallery that we enter is a replica of a detention centre that migrants call *la hielera* (the ice house) because it is so cold after the crossing of the burning-hot desert. We take off our shoes and socks and, alone in the room, barefoot, we wait, feeling cold and uncomfortable. Around us, torn knapsacks and worn-out shoes are clues to the migrants with whom we can identify through our own discomfort. An alarm blares and a flashing red light indicates the door to take.

The immersive experience itself takes place in that gallery, where we walk on cold, pebbly sand. A gallery worker helps us put on a virtual reality mask, earphones, and a knapsack. It begins: it's dawn in a desert landscape. In the half-light, we can hear the voices of men, women, and children speaking Spanish. They are barely audible as they advance and hide behind bushes. A helicopter patters its blades, flies over the group, and aims its blinding spotlight. Two cars emerge, and armed border guards get out, accompanied by their dogs. Soldiers and migrants scatter and shout, confusion reigns around us, and we feel the chaos, even panic. Suddenly, everything goes quiet. We notice people sitting around a picnic table in the centre of which a boat made of modelling clay is tipping over. Castaways get out and disappear beneath the surface of the table. We can't help but think of migrants attempting the crossing of the Mediterranean in leaky boats, often with a tragic ending. Then, suddenly, the nightmarish

border returns. The tone rises once again; the border guards are nervous. We no longer know where to turn if we want to follow everything that is happening around us. The most traumatic moment occurs when one of the armed men trains his assault rifle on us. This is how the virtual journey ends. The place is once again a desert; the sun is rising in the distance. During all this time, disembodied, we are among the migrants but not one of them; we can't interact with them, we are a bodiless phantom.

Once the harness is removed, we leave this gallery and put our shoes back on. The following room presents a series of video portraits of people whose avatars we have just spent time with. Texts superimposed on the faces give a brief history of each: country of origin, reasons for migration, current situation of the undocumented immigrant, motivations, and so on.

In *La Presse*, Myriam Achard admitted, "It was the first time I cried wearing a virtual reality helmet."⁵ In *Le Devoir*, she

said that she was overwhelmed by this experience, "in which emotion takes over from the intellect."⁶ "Feeling" predominates; tears become gauges of authenticity. So, are we to believe that we are exonerated of thinking, analyzing, and understanding?

Filmmakers working in the heart of Hollywood plod along with the impression of reality. Movies run on identifications and projections in order to "bring alive" emotions or inspire empathy. If it were only ten minutes of immersive film, *Carne y Arena* would be just a new version of the cinematographic cocoon in which viewers can cuddle up to "feel." Here, as in cinema, the viewer is only a witness, never a protagonist.

Íñárritu was more astute: he didn't take the easy way out. His immersive film articulates something other than simulated reality. The scene in which a shipwrecked boat is animated is an intervention that breaks the immersive unity and demands a hermeneutic effort. This short scene broadens the work's

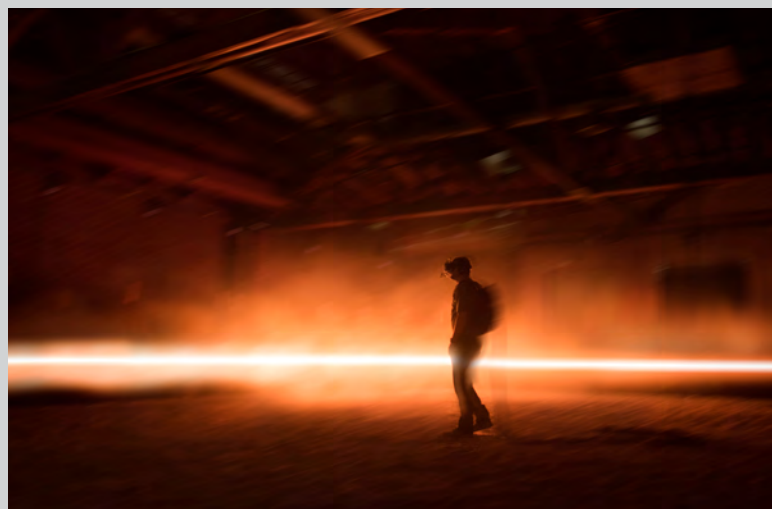
discourse. Beyond their immediate feelings, viewers are forced to interpret what is before them. It is when they're in the gallery, looking at the portraits of the migrants with bits and pieces of their history, that true empathy is born, for there's no way to feel attachment to avatars – only to faces.

Carne y Arena questions art's effectiveness, role, and power to generate change by oscillating between emotion and intellect, the sensory and the intelligible. Viewers take in the experiential shock of the immersive situation but must articulate the elements of the work in order to produce an interpretation of it. Because it is virtual reality, it seems that one can be content with the sensory. Virtual reality is a good match for our individualistic times – it's a solitary pleasure – in which we are attentive to what we feel, whereas a bit of intellectual distancing would enable us to understand and to act.

Translated by Kätthe Roth

1 Centre PHI has made this a specialty in recent times, and the galleries Art Mûr and Ellephant present it occasionally. 2 Marc Cassivi, *La Presse*, October 16, 2020. 3 He has directed, among others, *Amores perros* (2000), *Babel* (2006), *Biutiful* (2010), *Birdman* (2014), and *The Revenant* (2015). 4 In Montreal, *Carne y Arena* allowed three users in three different galleries to participate in the experience. 5 *La Presse*, October 16, 2020. 6 *Le Devoir*, March 17, 2021.

Jean Gagnon, who holds a PhD, is an exhibition curator, art critic, and independent cultural manager, after having worked for more than twenty-five years at the National Gallery of Canada, the Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, La Cinémathèque québécoise, and the studio of artist Rafael Lozano-Hemmer. He contributes to art magazines and is a member of the boards of directors of Ciel variable and V/Tape in Toronto.



Carne y Arena, 2017, photo : Emmanuel Lubezki

Emanuel Licha

zo reken

Film documentaire, 2021

85 minutes, français

et créole haïtien

On dit de la vérité qu'elle est la première victime de la guerre. N'est-ce pas inévitable dans la mesure où ceux qui la mènent s'appuient souvent sur des mensonges et se nourrissent de propagande pour justifier sa nécessité?

La guerre est aussi affaire de mise en scène – ne parle-t-on pas du théâtre des opérations? L'artiste montréalais Emanuel Licha explore depuis un bon moment cet aspect, mais dans une démarche ni tapageuse ni spectaculaire. Qu'il opte pour la photographie, la vidéo, l'installation, et de plus en plus le cinéma documentaire, Licha scrute surtout ses représentations : à travers le filtre des médias (*War Tourist*, 2004–2008), dans ses formes architecturales (*R for Real*, 2008) ou celles des intérieurs aseptisés cherchant à camoufler les horreurs du passé (*Hotel Machine*, 2016).

Il semble s'éloigner de ces préoccupations et d'une pratique plus formaliste, optant pour la linéarité du cinéma dans *zo reken*, plongeant dans un pays en proie aux soubresauts de l'Histoire, et à ceux d'un sol instable, propice aux tremblements de terre. En fait, jamais les nombreux protagonistes de ce film

ne parlent d'Haïti avec lyrisme. Pour eux, « la perle des Antilles » est surtout le symbole d'un chaos ambiant, tous épuisés de vivre dans ce « pays de stress », surtout sa capitale, Port-au-Prince.

Haïti n'est pas à proprement parler « en guerre » au moment où Licha décide de s'y aventurer. Et il le fait non pas de manière frontale, mais par de nombreux détours, aussi attentif à ce qu'il capte qu'à ce qu'il relègue dans le hors-champ. Une posture habituelle pour celui qui s'interroge à propos du caractère subjectif de notre regard, formaté par des entreprises médiatiques voulant nous faire croire qu'elles nous livrent la réalité. Une démonstration depuis longtemps établie pour celui qui expose des images de saccages dans *R for Real*, décors fabriqués de toutes pièces pour les entraînements de la police française, ou résolument exotiques,



TOUTES LES PHOTOS / ALL PHOTOS: Les Films de l'Autre, Les Films du 3 Mars