

Le désert du réel

Georges Privet

Numéro 85, été 2021

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/96585ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (imprimé)

2369-2359 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Privet, G. (2021). Le désert du réel. *L'Inconvénient*, (85), 64–67.

Le désert du réel

CINÉMA **Georges Privet**

C'était l'incontournable du printemps...

Le genre d'événement propre à attirer l'attention des médias, du public et de la critique. Et pour cause, il rassemblait tous les éléments clés. Un réalisateur estimé et estimable : Alejandro G. Iñárritu. Un sujet d'une importance incontestable : les épreuves des migrants en provenance du Mexique et d'Amérique centrale. Une démarche originale : utiliser la réalité virtuelle pour faire partager ces expériences à ceux qui le désirent, un peu partout à travers le monde. Le tout précédé de rumeurs déjà impressionnantes : première applaudie au Festival de Cannes, prix spécial aux Oscars, etc. Bref, *Carne y Arena* s'annonçait comme l'épitomé de l'événement incontournable, le truc qu'il ne faut surtout pas manquer.

Eh bien, je l'ai raté. Et délibérément, par-dessus le marché.

Pourquoi ?

Ce n'était pas à cause du prix (quoique un billet coûtant entre

trente-cinq et cinquante dollars, ça fait toujours un peu hésiter, surtout pour une expérience qui dure... sept minutes).

Ce n'était pas non plus à cause des nombreux avertissements qui précédaient l'expérience (« *Carne y Arena* n'est pas recommandée aux personnes souffrant de claustrophobie, de problèmes cardiaques, de problèmes de dos, d'antécédents de crises d'épilepsie et/ou de sensibilité aux lumières clignotantes »).

Et ce n'était même pas par peur de me retrouver soudainement – en pleine COVID – plongé dans un espace clos, entouré d'inconnus, affublé d'un casque, de lunettes et d'écouteurs isolants.

C'était tout simplement à force de lire et d'entendre les commentaires de ceux qui avaient déjà « vécu » l'expérience. Une expérience dont ils semblaient tous sortir impressionnés, enthousiastes, dithyrambiques. Émus de comprendre enfin – après avoir passé sept minutes dans la réalité vir-



tuelle de *Carne y Arena* – « l'expérience des migrants ».

Une réaction qui me paraissait non seulement absurde, mais carrément obscène. Et d'autant plus affolante qu'elle semblait parfaitement sincère.

•

Face à ce genre de choses, on se dit forcément : « En sommes-nous vraiment rendus là ? »

Sommes-nous déjà si déconnectés de l'expérience humaine, si coupés de la réalité des autres, si claquemurés dans notre confort et notre indifférence qu'il est désormais possible de croire qu'il suffit de passer quelques minutes dans une galerie d'art climatisée, affublé d'un casque de réalité virtuelle, pour se convaincre qu'on a compris, partagé, ressenti ne serait-ce qu'un centième de l'expérience des migrants ? En sommes-nous déjà rendus à ce stade de désensibilisation et de déconnexion de l'expérience humaine ? Le peu d'empathie qu'il nous reste a-t-il désormais besoin de ce genre de stimulation technologico-médiatico-artistique pour s'éveiller aux souffrances d'autrui ?

Et si oui, à quand l'immersion virtuelle dans ces tragédies que furent la grande peste, l'esclavagisme, les camps de concentration ? Histoire de nous permettre enfin de les « ressentir », de les « partager » et de les « comprendre » elles aussi...

En songeant à tout ça, je repensais aux circonstances qui avaient amené Philip K. Dick à écrire *Les androïdes*

rêvent-ils de moutons électriques ?, le roman qui inspira le célèbre *Blade Runner*, du réalisateur Ridley Scott.

L'écrivain faisait alors des recherches sur les nazis à l'Université de Berkeley, en préparation de son roman *Le maître du haut château*. Il était tombé sur le journal intime d'un ancien officier SS supervisant un camp de concentration, qui se plaignait de « ne pas pouvoir dormir la nuit à cause des pleurs des enfants affamés ».

C'est en s'interrogeant sur le genre d'être qui pouvait se plaindre d'être réveillé par des cris d'enfants crevant de faim que Dick développa sa réflexion sur les androïdes de *Moutons électriques* – des « répliquants » théoriquement indifférenciables des humains, si ce n'est par leur absence d'empathie.

Tout ça pour dire que je me demande ce que Dick aurait pensé de *Carne y Arena*. Et si ceux qui y participent rêvent de migrants électriques...

•

Philip K. Dick était en avance sur son temps.

Mais notre époque est en train de le rattraper.

J'en tiens pour preuve *A Glitch in the Matrix*, le tout nouveau documentaire de Rodney Ascher (*Room 237*), qui creuse des questions que de plus en plus de gens se posent depuis quelque temps : vivons-nous dans une simulation ? Ce que nous appelons la « réalité » existe-t-il vraiment ? Et si oui, comment le distinguer des nombreux



simulacres – virtuels et autres – qui nous entourent ?

Philip K. Dick – qui apparaît d'ailleurs dans ce documentaire, par l'entremise d'images d'archives – était persuadé que la réalité est une simulation. Il n'est d'ailleurs pas le seul, ni le plus connu à l'avoir pensé. De fait, l'idée n'est pas particulièrement nouvelle (certains en retracent les origines à Zénon d'Élée et à *La République* de Platon)...

Si l'idée n'est pas nouvelle, elle trouve toutefois plus d'échos que jamais aujourd'hui, à l'époque des « *fake news* », des « faits alternatifs » et des mensonges relayés par les réseaux sociaux. Un climat que la pandémie – avec ses mesures de distanciation, ses rencontres virtuelles et son télétravail – est venue exacerber, après que des décennies de capitalisme sauvage ont fragilisé un tissu social malmené par le conspirationnisme et les contours flous d'un monde de plus en plus virtuel.

L'automne dernier, le célèbre bédéiste Alan Moore (auteur, entre autres, de *Watchmen*, de *V for Vendetta* et de *The League of Extraordinary Gentlemen*) profitait d'une rare entrevue accordée au *Deadline Hollywood* pour dire son écœurement des films de superhéros, surenchère à laquelle ses œuvres ont

bien malgré lui contribué :
« Ces films ont gâché le cinéma et aussi, dans une certaine mesure, gâché la culture. [...] C'est peut-être une pure coïncidence, mais en 2016, lorsque le peuple américain a élu un président national-socialiste et que le Royaume-Uni a voté pour quitter l'Union européenne, six des douze films les plus rentables étaient des films de superhéros. Je ne veux pas dire que l'un cause l'autre, mais je pense qu'ils sont tous les deux les symptômes de la même chose – un déni de la réalité et un besoin de solutions simplistes et sensationnelles. »

De fait, il est peut-être temps de s'interroger sérieusement sur l'impact à long terme d'une culture qui préfère systématiquement le virtuel au réel, les superhéros aux êtres humains, la pensée magique aux faits. Une culture où le

faux semble – pour une grande partie de la population – être devenu *virtuellement* indistinguable du vrai.

A Glitch in the Matrix se veut une réflexion mi-sérieuse, mi-ludique sur ce qu'on appelle désormais « l'hypothèse de simulation », une idée popularisée entre autres par la saga cinématographique *The Matrix*, dans laquelle le monde se révèle être en fait une simulation créée par des machines qui nous maintiennent dans l'ignorance, tout en nous utilisant comme de simples batteries (une idée, admettons-le, assez séduisante quand on voit la manière dont certains sont soudés à leurs téléphones intelligents).

« Bienvenue dans le désert du réel », disait le sage Morpheus (citant à la fois Slavoj Žižek et Jean Baudrillard) en ouvrant les yeux de Néo, alors que celui-ci découvrait la « vraie réalité » de *La matrice* – un *ground zero* planétaire dans lequel il est malheureusement de plus en plus facile de reconnaître *notre* réalité.

Car quoi que l'on pense de l'hypothèse de simulation, une chose est claire : le désert du réel, lui, existe bel et bien. Et il s'étend chaque jour un peu plus autour de nous.

•



L'autre incontournable du printemps, c'était évidemment *Nomadland*. Un film qui parle aussi de migrants, mais américains, cette fois, qui cherchent à fuir les fermetures d'usines, les pertes d'emplois et les hausses de loyer en partant sur la route comme, jadis, les personnages des *Raisins de la colère* de John Steinbeck, filmés par John Ford.

Ici, pas de réalité virtuelle, mais la réalité tout court ; parfois laide, parfois belle, toujours crue et honnête, captée comme une chose précieuse et rare dans un monde où tout – le boulot, le couple et l'idée même de communauté – semble vouloir se fragmenter et se virtualiser à vue d'œil.

Le film de Chloe Zhao ne réinvente pas la roue et n'a d'ailleurs pas cette prétention – il se contente de faire ce qu'ont très bien fait des dizaines de *road movies* avant lui : prendre la route « pour de vrai », en mêlant réalité et fiction, au fil d'un film quasi documentaire, où de vrais nomades jouent leur propre rôle face à une actrice capable (et ce n'est pas facile) de se fondre dans le groupe, de nous faire croire qu'elle n'est pas Frances McDormand, une star oscarisée, mais une femme qui est, comme eux, prête à se perdre pour essayer de se trouver.

À voir ce film, on ne risque pas de souffrir de claustrophobie, de problèmes cardiaques, de crises d'épilepsie et/ou de sensibilité aux lumières clignotantes. On risque par contre d'être touché, voire ému, par le portrait de gens qui tentent de s'accrocher à quelque chose de vrai (des compagnons de route, une job, un lieu magique...) dans un monde, le nôtre, en train de s'effriter graduellement face à l'avancée du désert de la pensée, de l'émotion et de l'empathie.

Face au désert du réel, nous devons tous, artistes et spectateurs, choisir un espace à investir : celui d'un virtuel à traverser le temps d'une expérience illusoire, ou celui d'une réalité à habiter si l'on veut qu'elle ait une chance de survivre.

Pour le cinéma et ceux qui l'aiment, l'heure est venue de choisir. ■