

Et moi, et moi, émoi

Georges Privet

Numéro 65, été 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/83560ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (imprimé)

2369-2359 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Privet, G. (2016). Compte rendu de [Et moi, et moi, émoi]. *L'Inconvénient*, (65), 61–62.

ET MOI, ET MOI, ÉMOI...

Georges Privet

Il y a des tendances qui ne mentent pas. Quand on voit Leonardo DiCaprio, seul et abandonné dans la nature, se battre contre les éléments dans *The Revenant*; ou qu'on voit Sandra Bullock, seule et abandonnée dans l'espace, se battre contre les éléments dans *Gravity*; ou qu'on voit Matt Damon, seul et abandonné sur Mars, se battre contre les éléments dans *The Martian*; ou qu'on voit Robert Redford, seul et abandonné sur l'océan, se battre contre les éléments dans *All Is Lost*, on se dit que le cinéma hollywoodien a trouvé le moyen d'aborder de front le sujet qui est désormais au cœur de toutes nos préoccupations : la survie.

À l'heure où les spectateurs cherchent plus que jamais deux choses – une expérience viscérale et une émotion intense – ces fictions fournissent les deux en même temps. Et elles le font en disant à peu près toutes la même chose : si vous voulez vous en sortir, vous devrez dorénavant le faire par vos propres moyens.

Le message de ces fables darwiniennes (est-ce un hasard si elles se déroulent souvent aux frontières de l'expansion américaine ?) serait transparent s'il n'était pas livré par la bande, déguisé par l'emploi de vedettes, habillé d'effets spéciaux, et drapé de décors lointains qui font oublier l'urgence du message que livrent ces gigantesques films de sans-abris : « tout est perdu » (comme l'annonce, dans ses premiers et derniers mots, l'unique personnage de *All Is Lost*), vous n'échapperez pas à la « gravité »,

vous n'êtes plus un vivant mais un « revenant », vous êtes littéralement un « martien », étranger à votre propre monde.

Héros solitaires d'une époque individualiste, tentant de réintégrer tant bien que mal le monde qui les a largués, ces survivants partagent aussi un autre point troublant : ils sont tous le centre d'une fiction à la première personne du singulier, à laquelle le spectateur est virtuellement obligé de s'identifier. Car quand un film compte un ou deux personnages seulement (comme *All Is Lost* ou *Gravity*), il est difficile de s'identifier à quelqu'un d'autre qu'à celui qui se démène pour survivre à l'écran...

Filmées à grands renforts de prouesses techniques (comme ces faux plans-séquences qui donnent l'impression d'assister à une action ininterrompue), ces fictions immersives ressemblent de plus en plus aux jeux vidéo où le joueur « tient » littéralement le rôle principal, devenant le héros d'une quête qui le fait passer par plusieurs niveaux, dans l'espoir de gagner en parvenant à se rendre à l'étape finale.

Ce principe est de plus en plus évident dans tout un pan du cinéma mondial, qui s'étend du pur cinéma de divertissement (voir *Hardcore Henry*, une série B russo-américaine entièrement filmée par une caméra subjective, où le spectateur occupe le regard du héros muet et amnésique) aux franges les plus audacieuses du cinéma d'auteur (comme le très acclamé *Fils de Saul*, plongée infernale dans l'univers d'un

camp de concentration où on suit pas à pas un préposé à l'évacuation des corps, dans un monde où tout le reste est à peu près flou). Bien que ces deux films poursuivent des objectifs on ne peut plus différents, ils évoquent tous deux l'esthétique – de plus en plus à la mode – des jeux de tir à la première personne (tels que *Doom* ou *Call of Duty*), qui vise à mettre le public à la place du héros (où juste derrière) dans l'espoir de forcer une identification totale du spectateur aux événements qu'on lui fait vivre.

D'où l'impression croissante que : a) le héros contemporain est le survivant d'une catastrophe qui tente désespérément de regagner le monde ; b) qu'il n'est essentiellement plus qu'un avatar (bonjour James Cameron) auquel le spectateur est appelé à s'identifier ; et c) qu'il se doit d'avoir le moins de caractéristiques individuelles possible (étant idéalement perdu, muet et amnésique, comme dans *Hardcore Henry*), de manière à ce que rien ne puisse entraver l'identification du spectateur à cet autre lui. Bref, il n'est qu'un regard lancé dans un monde que nous voyons à travers ses yeux mais ressentons à travers nos émotions.

Ce qui nous amène à deux questions pour le moins troublantes : sommes-nous désormais si déconnectés de nos sentiments que le cinéma doit forcer, de manière aussi primaire, nos émotions pour nous faire ressentir quelque chose (et j'ai bien peur que poser la question vienne très près d'y répondre) ? Et n'existe-t-il pas du côté européen, ou du film d'auteur, une autre option que ce

cinéma de l'identification primaire, qui force brutalement les émotions ?

Oui et non, car la débauche d'effets pyrotechniques du cinéma industriel semble avoir provoqué une surenchère d'effets émotifs du côté du cinéma d'auteur, qui répond à l'émotion du spectacle par le spectacle de l'émotion (crises, *acting out*, numéros d'acteur débridés, relations spectaculairement toxiques). D'où une pluie de fictions paroxystiques, primaires, ataviques, qui n'en finissent plus de crier (souvent dès leur titre) leur lien à un personnage central ou à un traumatisme, qui devient vite la locomotive des grands huit qu'elles dessinent et redessinent au fil de leurs montagnes russes émotives.

Qu'il s'agisse de *Mommy*, *Mon roi*, *Love 3D* ou *Demolition*, ces films semblent conçus comme d'interminables machines à affects, aptes à lancer le spectateur sur les rails d'un cycle obsessionnel, d'une dynamique sans cesse répétée comme une scène fondamentale (de rupture, de souffrance, d'abandon) jamais épuisée.

D'où, peut-être, la popularité de tout un cinéma de la survie émotive, allant de Maïwenn à Xavier Dolan, un cinéma dont les héros sont perdus dans leur propre espace, fait de ruptures irréconciliables et de réconciliations flamboyantes, où ados incompris et amants compulsifs n'en finissent plus de se dire « ni avec toi ni sans toi », au fil de drames maniaco-dépressifs, où le spectateur en mal de sensations fortes aura le sentiment de vivre une sorte de *workout* affectif... Tout un cinéma, de David O. Russell à Lars Von Trier, où la bipolarité rencontre la nymphomanie, et où une crise de mélancolie peut littéralement entraîner la fin du monde. Un cinéma d'effets spéciaux affectifs, carburant à la dépendance et au déficit d'attention, qui n'en finit plus de crier sa joie et sa peine – parfois les deux en même temps – jusqu'au trop-plein, jusqu'à l'épuisement.

Comme les survivants des blockbusters industriels, ces rescapés émotifs se retrouvent seuls au monde, essayant tant bien que mal de le réintégrer depuis leur retraite. Ce n'est sans doute pas un hasard si ces héros sont invariablement en crise ou

en cure (enfermés dans un centre de réhabilitation physique ou mentale, *pit stop* émotif de leur drame sans issue), subissant une sorte de traitement qui offrira un support narratif convenu mais efficace à une histoire inventariant les hauts et les bas de leur passion. Comme pour se prouver (et rappeler aux spectateurs) que si on rit à travers ses larmes (ou pleure à travers ses rires, peu importe), c'est quand même la preuve qu'on peut encore ressentir quelque chose.

De fait, si une chose définit le héros contemporain (et sans doute aussi le public qui s'y attache), c'est précisément sa difficulté croissante à ressentir quoi que ce soit, car il a de plus en plus besoin – comme le spectateur qui le regarde – de provoquer une émotion qu'il peine désormais à éprouver spontanément. *Demolition*, le dernier film de Jean-Marc Vallée, est peut-être l'œuvre qui incarne le mieux ce courant.

À la mort violente de sa femme (que nous voyons du point de vue du personnage principal, assis à côté de son épouse quand un véhicule frappe leur voiture de plein fouet), un banquier en investissements découvre qu'il ne sent... plus rien du tout. Perte totale d'empathie ou refoulement temporaire ? Pour le savoir, il décide de suivre le conseil de son beau-père, qui lui dit que, pour savoir comment une chose fonctionne, il faut d'abord la démonter. S'amorce alors une série de mises à plat littérales, de destructions systématiques (qui vont d'une succession d'appareils ménagers à sa propre maison), où un Américain moyen semble démonter les rouages de l'*American way of life* et réaliser que, loin de lui avoir apporté la clé du bonheur, celle-ci l'a largement coupé de ses émotions et enfermé dans le malheur. Coupé du monde et de ses sentiments, il doit se détruire pour espérer renaître, faire table rase pour partir sur de nouvelles bases, tout foutre en l'air pour recommencer à zéro.

Comme lui, le spectateur contemporain ne semble plus capable de ressentir les choses simplement, spontanément, naturellement. C'est un peu comme si le cinéma – cet art en mutation permanente, de plus en plus réduit aux dimensions d'une Xbox –

ne pouvait plus toucher les gens qu'en forçant brutalement leur identification à un personnage par le moyen du 3D ou de l'IMAX, en le mettant carrément dans la peau d'êtres auxquels l'empathie ne suffit plus à le lier, transformant leurs drames en tours de manège infernaux pour espérer les émouvoir ou les intéresser.

C'est un peu comme si, au fur et à mesure que les écrans rapetissaient, on éprouvait le besoin de faire des films de plus en plus immersifs et tapageurs ; comme si les faiseurs d'images avaient fini par comprendre qu'ils ont accouché d'un public qui en a tant vu que plus rien ne l'émeut, et qu'ils doivent désormais calibrer leurs fictions pour compenser le déficit d'attention d'une génération TDAH qu'il faut plonger à bras-le-corps dans des histoires criant de plus en plus fort.

Si ces films, et même les pires, ont quelque chose d'émouvant, c'est justement par la manière dont ils crient leur difficulté à se faire entendre dans un monde d'images de plus en plus nombreuses et bruyantes. Un monde où le cinéma, qui régnait jadis en seigneur et maître, est désormais le valet du clip, des jeux vidéo, des séries télé et du web.

Avant, les gens allaient au cinéma pour y vivre des choses qu'ils ne vivaient pas ailleurs. Aujourd'hui, ils y vont pour éprouver de nouveau des choses qu'ils peinent à ressentir chez eux. Qu'ils offrent le spectacle d'une passion physique en trois dimensions (*Love 3D*) ou le frisson d'un amour condamné d'avance (*Mon roi*), l'impression de survivre aux éléments (*The Revenant*) ou d'avoir échappé au vide spatial (*Gravity*), ces films répondent, à la première personne du singulier, en 3D et en IMAX, à l'envie du spectateur de se rappeler qu'il est vivant, même dans un monde qui le ferait passer pour mort. Ce faisant, ils crient notre incapacité à voir, à entendre et à comprendre un univers où le cinéma et ses spectateurs se sentent de plus en plus seuls au monde. ■