

«THE CAT», UNE VIE DERRIÈRE SA SOURIS

DOC Voyage au cœur des communautés déviantes de Second Life.

THE CAT, THE REVEREND AND THE SLAVE
d'ALAIN DELLA NEGRA et KAORI KINOSHITA
avec Patrick Teal, Benjamin L. Faust... 1h19.

On peut dire qu'il y a le réel et le virtuel, mais personne encore n'ose dire à quel point ça tangue dangereusement (au sens où désormais le virtuel, c'est le réel) comme le démontre ce documentaire inouï. Un Français, une Japonaise, parcourant l'Amérique des *suburbs*, des «non-lieux», à la recherche de gens avec qui ils ont noué des liens sur Second Life (SL) depuis un an. Communautés d'hommes-animaux (les «*furries*»), d'esclaves sexuels ou d'évangéliques. Eux-mêmes ne savent plus s'ils ont joué pour faire ce film, ou si ce film est né de leur immersion : c'était il y a trop longtemps, dans une autre vie. Ils sont partis à la rencontre de «résidents» et tombent sur des hommes. Filmés sur leur lieu de travail, dans leur salle à manger, tondant la pelouse. Tous parlent sans soif de cette extension de leur vie qui s'est développée dans l'imaginaire SL au point, par un effet boomerang invisible, d'avoir ravalé comme un vortex ce truc difficile que l'on nomme le quotidien. Le réel n'est plus que cet espace neutre entre deux connexions, un temps mou que l'on meuble en continuant de parler de son avatar avec un autre joueur. Et si certains se sont mariés dans la «vraie» vie après avoir dragué dans l'univers coloré de SL, ils ne consommeront leur union que symboliquement, dans le jeu : ils sont devenus les avatars de leurs avatars.

Drôle de jeu, par ailleurs, pour qui regarde le film sans jamais y avoir frotté les doigts : pas exactement un endroit mieux que le monde, mais la vie même, encore et toujours recommencée. Où ce qui est mis en œuvre n'est pas l'égalité de chacun (ça, c'est une utopie, et les joueurs sont névrosés, pas utopistes) mais au contraire une lecture de l'homme à travers l'extension enfin réalisée de son pouvoir : ce qui est joué, ce ne sont jamais que des rapports de dépendance. Le monde SL est un territoire d'influence (pour qui prêche), de pouvoir et d'esclavagisme. Des joueurs demandent à être des esclaves et se trouvent un maître – ils ont bien fait attention de les choisir faibles, c'est-à-dire tout aussi intoxi-

qué qu'eux. Mais en retour, ce que le film a la sagesse de faire, c'est de les montrer et les écouter totalement. De ne pas se planquer en les désignant comme «Américains», ou «pensionnaires d'un asile virtuel». A la place, il nous dit que si on les juge malades, nous le sommes tous un peu, frères de ceux-là qui ne font jamais qu'articuler une réponse toute neuve à une question vieille comme le monde : «Qu'est-ce que vivre ? Réponse : dépendre ?» Tous junkies, tous en demande, tous en manque. Il est possible que l'on n'ait pas eu aussi peur au cinéma depuis *Evil Dead*, mais – et c'est un plaisir rare – en ayant en même temps le sentiment de croiser là un grand portrait du monde – et pour qui continue d'avoir besoin du cinéma pour accepter de vivre et de comprendre ce que la vie même vous refuse comme explication, ça file le vertige.

PHILIPPE AZOURY



Un «furry»,
mi-homme
mi-animal.
PHOTO

Les auteurs expliquent leurs allers et retours entre réalité et virtuel :

«POUR CES GENS, L'AVATAR REFLÈTE LEUR VÉRITABLE MOI»

Alain Della Negra est né en 1975 en France, Kaori Kinoshita en 1970 au Japon. Depuis dix ans, ils créent ensemble des pièces d'art, des vidéos, des documentaires. *The Cat...* a été pensé par eux deux, tourné par eux deux, et monté à tour de rôle, en garde alternée de leur petit garçon. Rencontre dans leur quartier parisien de Belleville.

Quelle est l'origine de ce projet hors-norme ?

Alain Della Negra : On vient tous les deux des beaux-arts, Strasbourg, Dijon. On s'est rencontrés au Fresnois.

Kaori Kinoshita : Je me suis intéressée très tôt aux mondes virtuels. Au Japon, il y avait déjà dans les années 90 toute l'effervescence autour des *otakus*, mais je ne comprenais pas où ils voulaient en venir. J'ai vu un jour un reportage, au journal télévisé, sur des gens qui venaient d'acheter, avec une monnaie réelle, des terrains virtuels. Une femme disait qu'elle avait acheté un château, mais on la voyait chez elle dans un tout petit appartement. Ça a été un détonateur, j'ai commencé à m'in-

téresser à cette interactivité étrange. J'étais encore dans la vidéo d'art, l'installation, pas le documentaire.

Est-ce que le film, à l'arrivée, est à proprement parler un documentaire ?

A.D.N. : Oui, mais de façon compliquée. Les rencontres avec les joueurs ont entièrement modifié le projet initial, qui était très conceptuel. Il ne devait contenir aucune image de Second Life, on voulait ne filmer ces gens que dans leur réalité prosaïque. Un projet très scellé, froid, as-

«Krista, la maîtresse SM, nous ne savions pas que c'était un homme avant d'aller à son travail.»

sez plat, à fond dans le dispositif plasticien. Mais ça ne fonctionnait pas, et l'aller-retour entre les deux mondes était plus instructif.

Comment êtes-vous partis à la rencontre de ces personnes ?

A.D.N. : Ce sont les gens avec qui on jouait depuis un an. Ils étaient essentiellement

américains, car au début de Second Life, le premier engouement fort est venu des Etats-Unis, les joueurs les plus impliqués vivaient là-bas. C'est comme ça qu'est venue l'idée de nous téléporter chez eux. Le voyage a duré trois mois.

K.K. : Le film aurait pu se tourner ailleurs, j'ai toujours envisagé SL comme une banlieue du monde, on était même partis sur l'idée de ne pas nommer les Etats-Unis mais d'en faire un pays imaginaire nommé Alphaville. Mais au final, on a opté pour la précision : on est même allés jusqu'à nommer les villes, les régions.

A.D.N. : Si nos influences sont des artistes américains qui interrogent l'espace et le corps américain

– Stephen Shore, Mike Kelley –, il n'a jamais été question pour autant de désigner ces gens comme des Américains. Ils sont anodins, comme nous tous. Ils ont une maison située quelque part et jouent avec le monde entier. Mais je sais que des gens le voient pourtant comme un film sur l'Amérique.

Pour vous, Second Life est-il un jeu ?

K.K. : Non, je le rapprocherais davantage de Facebook...

A.D.N. : Les joueurs de SL ne supportent pas l'appellation «jeu». Ils demandent à être appelés des «résidents». D'ailleurs l'argent est réel, les rencontres dans la vie possibles. Ce côté business a été très exposé dans les médias et il ne nous intéressait pas du tout. On a filmé pas mal de gens, mais le choix s'est immédiatement porté sur ceux qui vivaient vraiment dedans, comme une extension, recréant des sentiments, refaisant leur vie, enfantant des bambins virtuels, des avatars d'enfants joués par des adultes. Si SL est un jeu, c'est un jeu de rôle.

L'avatar est-il pour eux plus important que l'humain ?

A.D.N. : Krista, la maîtresse SM, nous ne savions pas que c'était un homme avant d'aller la chercher dans sa station-service du Kentucky. Mais il n'a pas fallu dix minutes avant que nous le retrouvions habillé en femme... Les gens qui jouent depuis longtemps te disent que quand ils finissent par rencontrer d'autres joueurs, l'apparence n'a pas d'importance ; ce qu'ils recherchent c'est l'avatar, qui reflète pour eux le véritable moi. Chez la communauté «furry» [*animaux anthropomorphes*], peu importe à quoi tu ressembles, seul compte l'animal que tu incarnes.

Vous trouvez ça angoissant ?

K.K. : Cela fait partie de la logique du virtuel. Il ne nous appartient pas de la juger.

Recueilli par P.A.

Les âmes perdues de « Second Life »

Double vie, emprise et aliénation de la vie virtuelle

The Cat, the Reverend and the Slave

On voit bien qu'un couple va à vau-l'eau quand le mari décide d'ouvrir un bar à hôtesses au-dessus du magasin de jouets de sa femme. Cette scène de ménage fait un moment ressembler *The Cat, the Reverend and the Slave* à une émission de télé-réalité. Mais en fait, ce documentaire drôle et glaçant s'aventure au-delà de ces exhibitions publiques, dans une autre réalité, numérique, sans existence physique.

Les personnages du film d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, y compris le trio du titre – un homme qui se travestit en chat dans sa vie amoureuse, un pasteur qui a ouvert une église virtuelle et un travesti entièrement soumis à son maître –, vivent à la fois dans le monde matériel et sur Second Life. Ce site permet de prendre une identité, une apparence physique – un avatar – et de mener une existence sociale, selon des règles tout aussi compliquées et arbitraires que celles de la société américaine, puisque tous les intervenants vivent aux États-Unis.

Les réalisateurs les filment dans leur existence quotidienne et les font parler de leur vie virtuelle. On voit peu d'images du monde de Second Life, et la brièveté de ces extraits ne permet pas d'appréhender la force de l'emprise que le site exerce sur ses adeptes. Mais cette dévotion ne fait aucun doute lorsque l'on entend Krista Kenneth évoquer sa vie d'esclave régie par des règles quasi religieuses. A



Dans le désert californien, la communauté utopiste procède au rituel du « Burning Man ». DR

entendre ces quelques témoignages qui ne peuvent refléter la variété des expériences de millions de « Second Lifers » on dirait que ce monde-là est partagé entre le sexe et la religion.

La dispute conjugale évoquée plus haut est menée autour de petites entreprises ouvertes sur « SL » (c'est ainsi que ses habitants désignent la planète numérique), entre une épouse dévote et un mari qu'on dirait enivré par les possibilités érotiques que lui ouvre ce monde. Plus tard, on rencontre le pasteur Benjamin Faust (on aurait pu penser qu'un patronyme comme celui-là interdisait l'accès aux ordres) qui tente de ramener les âmes perdues de Second Life – et il n'en manque pas – sur le droit che-

min. Quant au chat, il faudrait expliquer ce que sont les « soirées furry » [velu], et, sorry, l'espace ici imparti ne permet pas de déployer les circonlocutions nécessaires.

Ce versant du film est amusant, exotique, comme un documentaire sur une tribu inconnue, ou un petit film de science-fiction. Mais les réalisateurs n'oublient pas de rapporter ces mœurs étranges à la vie quotidienne et terrestre des citoyens de Second Life. Della Negra et Kinoshita filment en longs travellings les banlieues pavillonnaires où vivent leurs héros, laissant entrevoir la monotonie de leur vie professionnelle, à quelques pas de la misère. L'un des moments les plus saisissants du film montre un beau jeune hom-

me qui décide de s'intéresser à « l'univers furry » sur Second Life et s'enquiert immédiatement de la rentabilité de la prostitution masculine dans cette communauté.

Les dernières séquences du film qui font le lien entre Second Life et la communauté utopiste qui, dans le désert californien procède chaque année au rituel du « Burning Man » sont sans doute là pour montrer que la vie virtuelle ne génère pas seulement l'aliénation. Il en faudrait un peu plus pour effacer l'impression très violente que laissent le chat, le pasteur et l'esclave. ■

T.S.

Documentaire français d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita. (1h25.)



Mercredi 15 septembre

Quand « Second life » empiète sur la première vie



Un « furry » qui se déguise en chat. CAPRICCI FILMS

Mon premier est un « furry », comprendre un gars qui se costume en chat. Mon second est un pasteur et mon troisième, un travesti régnant sur de nombreux esclaves. Dans *The Cat, The Reverend and the Slave*, Alain Della Negra et Kaori Kinoshita présentent un trio d'agités du bocal d'un beau gabarit.

Le point commun de ces braves gens est d'évoluer dans « Second Life », monde virtuel qui empiète doucement sur leur vraie vie. Les réalisateurs font apparaître un univers parallèle pétri de solitude et de frustration. Ils révèlent une Amérique fascinante et un tantinet inquiétante dans ce docu original qui donne l'impression de se sentir très normal, au fond ! C. V.

**THE CAT,
 THE REVEREND AND THE SLAVE**
D'ALAIN DELLA NEGRA
ET KAORI KINOSHITA



Le premier rêve depuis toujours d'être un chat. Le deuxième veut ramener les brebis égarées dans « *le droit chemin du Seigneur* ».

Le troisième se vante d'avoir des esclaves. Ils ne se connaissent pas, mais ils ont un point commun : ils passent leur temps sur *Second Life*, le jeu en ligne où tout est possible. Les réalisateurs ont parcouru les Etats-Unis à la rencontre des accros du réseau, en chair et en pixels. Devant la caméra, « furries » (qui ont un avatar mi-animal mi-humain) et autres « goréens » (adeptes des relations de domination et de soumission) s'épanchent sur leurs étranges pratiques – le « Révérend », en son cybertemple, dirait plutôt « perversions »... Mais sous le comique, souvent involontaire, ce road-movie se révèle troublant, tant les frontières entre le réel et le virtuel deviennent mouvantes : un événement survenu sur *Second Life* a, souvent, des conséquences dans la « vraie vie » des joueurs... **SAMUEL DOUHAIRE**

Documentaire français (1h20).

Mercredi 15 septembre 2010

► CINÉ

NO LIFE ?

«*The Cat, The Reverend and the Slave*»,

de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita

Déjà coutumiers de docs expérimentaux traquant les fantômes virtuels qui hantent notre réalité (*Neighborhood* en 2006, consacré aux joueurs des Sims), Kaori Kinoshita et Alain Della Negra franchissent cette fois la barrière de Second Life, univers virtuel installé sur le Net qui compte aujourd'hui des millions d'adeptes. Et donc d'avatars, ces êtres de substitution qui permettent de vivre une vie marginale. Le chat, le révérend et l'esclave sont trois des joueurs que Kinoshita et Della Negra ont croisés au cours de leur périple américain et dont ils ont enregistré le témoignage. On voit vite le piège dans lequel les deux cinéastes auraient pu tomber, celui d'une vision à charge exploitant le pathos de cet homme « furry » tout entier tourné vers le *coming out* de son être-chat ou de ce couple de croyants bien trempés, petites grenouilles de bénitier ici, mais prêcheurs stars là, dans une vaste île-église qu'ils ont érigée sur le Net. Contre toute attente, et c'est ce qui fait tout le prix de ce documentaire dont on finit par ne plus savoir s'il est effrayant ou fascinant, symptomatique ou insolite, *The Cat, The Reverend and The Slave* s'installe avec empathie au cœur de l'ambiguïté, voire de l'indistinction qui structure la façon dont ces joueurs envisagent, ou plutôt n'envisagent pas, l'écart entre la vie réelle et Second Life, à tel point qu'entre les deux univers de curieux effets de sablier s'opèrent : une femme perdue dans la « vraie vie » et retrouvée par son mari sur le réseau, une autre qui reproche à son compagnon d'avoir ouvert un salon porno virtuel. Le film s'achève par une sorte de retour aux sources, dans le Black Rock Desert du Nevada, lors du « Burning Man », fête post-hippie qui se déroule chaque année à la fin du mois d'août et qui regroupe des milliers d'individus bariolés testant la possibilité d'une communauté parallèle dont le créateur de Second Life se serait inspiré.

Jean-Baptiste Thoret

CINEMA

The Cat, the Reverend and the Slave

Apriori, *The Cat, the Reverend and the Slave* est un documentaire, tourné aux États-Unis par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, sur les joueurs de Second Life (SL), le site où l'on crée son avatar, qui y a sa propre existence. Une femme se plaint à son mari de ce qu'elle ne sait pas tout de ce qu'il fabrique sur SL; une deuxième raconte comment elle y a connu un jeune homme marié qui, depuis, dans la réalité, s'est noyé. Puis, rapidement, le film prend une dimension vertigineuse. Les personnages rencontrés racontent les incidences de leurs aventures virtuelles sur leur vie réelle. Dès lors, la rationalité ne semble plus avoir sa place. Un homme extériorise ses tendances à être un chat, un autre contrôle la vie sexuelle de ses esclaves depuis sa chambre, un pasteur évangélise les âmes en déshérence sur SL... Ces personnes vivent un délire non pathologique que les réalisateurs ne jugent pas. Le spectateur, lui, a froid dans le dos avant d'être gagné par une certaine tendresse. Car s'expriment ici, et de manière inédite, une quête de sens et un appel vers l'autre. *The Cat, the Reverend and the Slave* est tour à tour un film d'horreur, un film comique, ethnographique, philosophique.



Semaine du 18 septembre

**The Cat,
the Reverend and
the Slave**

d'Alain Della Negra
et Kaori Kinoshita

Les portraits d'Américains menant une double vie sur Second Life au sein d'univers virtuels et

communautaristes. Le documentaire dépasse l'anecdote pour occuper le terrain sociétal grâce à une approche faite d'empathie, de respect et d'une lucidité caustique mais jamais moqueuse.

■ X. L.

Documentaire américain. 1h19.

The Cat, the Reverend and the Slave

d'Alain Della Negra
et Kaori Kinoshita

France, États-Unis, 2010. 1 h 20. Sortie le 15 septembre.

On ne trouve aucune pédagogie dans *The Cat, the Reverend and the Slave*. Le documentaire d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita n'est pas une exploration du monde virtuel de *Second Life*, les images en sont d'ailleurs assez rares. L'histoire, le fonctionnement, les contours de ce site internet restent flous. Par contre ce qui intéresse les réalisateurs (déjà auteurs de courts métrages sur le sujet), c'est ce que l'on pourrait appeler la « domesticité » de *Second Life* : la négociation perpétuelle imposée aux personnages (un chat, un pasteur et un esclave) entre une vie *on-line* et une vie *off-line*, et la porosité de cette frontière ambiguë – quand par exemple, à la création d'avatars répondent, dans la vraie vie, le déguisement ou le travestissement.

Second Life apparaît d'abord comme une extension, une greffe numérique au sein de vies réelles, où se déploient aussi bien la ferveur religieuse que les obsessions sexuelles les plus particulières. On pourrait reprocher au film de s'attarder sur quelques cas emblématiques, souvent extrêmes. Pourtant, c'est à travers cette exemplarité qu'il interroge le plus sûrement la notion de « seconde vie ». Cette simple juxtaposition de témoignages et de notations quotidiennes montre aussi qu'à cette contamination du réel et du virtuel, à cette circulation des rencontres et des événements entre la vie réelle et *Second Life*, répond l'éclatement des usagers connectés en une multitude de communautés étrangères.

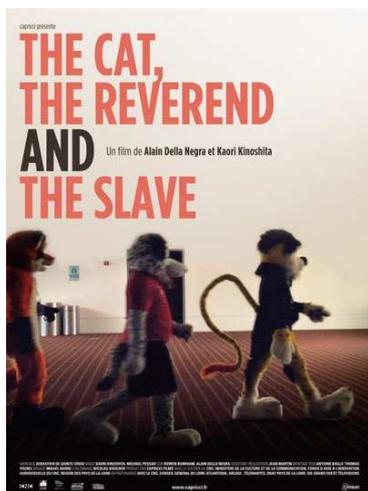
L'entrée en matière du film, qui convoque adroitement plans aériens, imagerie satellite, paysages des *suburbs* et leur récréation sur le site (où souffle une sorte de vent numérique), pose le film en cartographie d'un paysage humain, où le règne de l'identique et du parcellaire débouche sur l'épanchement irrépressible de particularismes enfouis. Le titre même du film, qui laisse croire au départ à un simple jeu de rôles, renvoie davantage, par cet inventaire bourgeois (quoi de commun entre un chat, un pasteur et un esclave ?), à l'infinie divisibilité et à la commune solitude inscrites au cœur même d'un univers virtuel que ses créateurs et ses usagers auront le plus naturellement du monde, d'île en île au milieu du désert virtuel, déployé sous la forme d'un archipel.

F. M.



The Cat, the Reverend and the Slave

Par Thomas Baurez



Ce docu pose un regard sur différents adeptes de Second Life, un programme informatique qui permet de se créer une vie nouvelle via la création de son avatar. Les deux réalisateurs - déjà auteurs de plusieurs films sur le sujet - se sont concentrés sur le phénomène aux États-Unis, où les weirds sont légion. La force de ce film tient dans leur façon de faire coïncider les deux mondes. Ici, le virtuel ne vient pas contredire le réel mais le compléter pour lui redonner une texture perdue. Une réussite !

The Cat, the Reverend and the Slave - D'Alain Della Negra, Kaori Kinoshita - 1h20



Videodrome

The Cat, the Reverend & the Slave

réalisé par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita



***The Cat, The Reverend and The Slave*, sous ses airs de tranquillité, ne décrit rien moins qu'une certaine forme d'apocalypse. Ou l'avènement d'un monde nouveau, sapant progressivement les assises du monde en place. Un film qui part de *Videodrome* pour finir du côté de [Mad Max](#).**

The Cat, The Reverend and The Slave agit comme un fulgurant coup de sonde, asséné à notre époque avec une troublante sérénité. Le film se balade dans « le ventre de l'Amérique » – comme dirait l'autre – du Kansas à la Californie, de *mobil homes* en pavillons, de chambres en paroisses. À l'image, les familles préparent gentiment leur repas tandis qu'un voisin tond sa pelouse, les rues se succèdent avec leurs bâtisses, toutes plus calmes les unes que les autres. Le travail existe, mais comme simple épiphénomène de la vie domestique : on s'y rend, puis on en revient, dans une totale amnésie de ce que l'on y a exécuté. On l'oublie, car à la maison - ce premier temple de la vie américaine - il y a Second Life : un jeu vidéo en ligne qui réunit près de dix millions d'inscrits de par le monde. Second Life offre au joueur un doublon de notre réalité quotidienne, un espace en trois dimensions, extensible à l'infini. On y circule sous les traits d'un avatar, petite incarnation informatique de soi, objet modelé selon les désirs du joueur, selon la façon dont il souhaite apparaître dans l'espace du jeu. C'est donc un état, à chaud, de notre rapport aux images qu'interroge *The Cat, The Reverend and The Slave*. Quelle image de nous, humanoïdes du début du XXIème siècle, notre technologie est-elle susceptible de nous présenter ? Quelle image de notre monde ? Si, selon la phrase trop connue de Michel Mourlet, « *le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs* », Second Life, mutation récente de l'image animée, la retourne inconsciemment et demande au cinéma : à quels désirs s'accordent les images que nous produisons ? Preuve que quelque chose, dans ce rapport, s'est définitivement inversé.

Les personnages du film parlent, tantôt sur le mode du monologue face caméra, tantôt sur celui du dialogue avec leurs proches ou autres tiers. Ils sont invités à raconter, ou tout simplement à vivre leur vie sous nos yeux. Mais au fur et à mesure qu'elle se déplie, on constate que cette vie fait plus que corps avec la "seconde vie" : elles s'intriquent imperceptiblement. Tous intègrent, dans la chaîne d'événements de leur histoire, des événements tirés de la vie du jeu. Untel décrit la maison qu'il s'est bâti sur Second Life comme s'il l'avait bâtie de ses mains. Un autre décrit sa vie sentimentale comme une suite de chassés-croisés entre des déplacements réels (d'une ville à l'autre des États-Unis) et les espaces de Second Life. Telle autre veut planter "symboliquement" des arbres dans Second Life pour promouvoir la plantation réelle au profit d'une association caritative, etc. Il se crée comme une brèche dans le discours de chacun par laquelle le "faire" se dédouble : de quel côté de la barrière se situent les actes dont il est fait mention ? *The Cat, The Reverend and The Slave* s'avance sur un terrain glissant, indistinct en diable : à la surface d'un miroir, à cet endroit exact où se mêlent encore, où commencent à se distinguer l'objet réel et son image virtuelle. Si nous faisons appel ici à des termes d'optique, c'est justement parce que le film nous invite à une expérience optique : saisir la racine de l'image, désigner cet endroit où elle se décolle du réel, ce point où, pourtant, ils se confondent encore. En d'autres termes, il nous invite à voir où finit le monde (ce en quoi retrouve une figure apocalyptique) et où commence l'image. Et tout ce que l'on voit, en ce point que désigne le film, c'est une grande zone de flou, une profonde compénétration. Une orgie.

Isoler le sujet du film – le degré de pénétration des images dans la réalité de nos sociétés post-capitalistes – nous conduit au "fond" du sujet : le sexe. Qu'est-ce qu'on cherche en se connectant sur Second Life ? Du sexe. Que ce soit pour le débusquer, le dénoncer, l'organiser ou le trouver, tout simplement. Ce n'est pas pour rien que le motif de l'orgie traverse le film en filigrane.

Une mère de famille n'hésite pas à appeler "orgie" les services collectifs de rencontre que propose son mari sur Second Life. Les rapports d'asservissement mutuels (et consentis) entre partenaires sexuels rencontrés via Second Life sont, à ce titre, particulièrement explicites. Le projet de vie que nous expose l'"esclave" en titre, gringalet chevelu au civil et travesti domestique, consiste à s'installer en une forme de communauté sexuelle avec ses cinq esclaves rencontrés via la plateforme virtuelle. La communauté « Furry » présentée au cours du film – des individus qui arborent, en se costumant, les signes artificiels de l'animalité : queues et oreilles de chat, par exemple – peut se comprendre comme une volonté inconsciente d'exhiber, par l'entremise d'un fétiche, une nudité détournée, une bestialité à l'air libre concentrée dans ses symboles les plus forts : le poil, la queue, la continuité d'une enveloppe sans vêtement. Il n'y a qu'à voir les images des fêtes "Furry" sur Second Life : les avatars y dansent nus, "à poil". Imposer malgré tout les signes de la nudité au sein de l'espace public. Quelle motivation donne le pasteur (en titre) à la représentation de sa paroisse sur la plateforme ? Lutter contre la pornographie et la prostitution ; lui aussi appuie sa présence "sur" le sexe.

Le film s'achève au sein d'un camp organisé dans un désert bien réel sur le modèle de Second Life : un accollement anarchique et potentiellement extensible de cellules. Le sable soulevé par les bourrasques de vent, les lunettes et masques de protection que portent ses habitants, leurs costumes extravagants évoquent un univers de science-fiction. Car au sein de « Burning Man », reproduction de Second Life dans le réel et stade ultime de confusion, tout est permis : comprenez qu'ici, la liberté se résume à une liberté d'apparaître sous sa forme fantasmée. Et c'est le plus souvent à poil – ce qui apparente vite le site à un camp de nudistes.

Il ne s'agit jamais, en fin de compte, que de dénicher des partenaires. Ainsi, le film est traversé par cette idée passionnante que ne gît au fond de Second Life – cette apogée de la médiatisation du moindre rapport au monde, pointe de l'usage actif des images, nouvelle frontière, expression instantanée du contemporain – que le plus simple, le plus archaïque, le plus primitif instinct de l'espèce humaine. Celui de se combiner, de s'emboutir, de trouver un corps à mettre au bout du sien. À quoi servirait ce que propose Second Life – projeter hors de soi l'image qu'on a de soi – sinon pour appâter ce corps distant, susceptible de se combiner avec le mien ? Et les corps des personnages auxquels s'attachent les deux réalisateurs semblent, pour la plupart, avoir perdu l'exercice du monde physique (ils sont obèses).

L'apocalypse est un spectacle où l'on contemple l'avènement d'un ordre nouveau dans la perturbation de l'ordre ancien. Le genre approprié à cette forme s'appelle, au cinéma, le film-catastrophe. *The Cat*,

The Reverend and The Slave est une sorte de film-catastrophe. Il est bâti sur le modèle d'une intensification des perturbations, jusqu'au retournement complet de l'ordre ancien au profit de l'ordre nouveau. L'ancien monde, c'est celui qui distinguait encore clairement l'image de la réalité. Celui, encore pas si lointain, de *La Rose pourpre du Caire* de Woody Allen, où il suffisait simplement de passer de l'autre côté de l'écran pour entrer dans le domaine de l'image. Il figurait à lui seul une séparation nette entre les deux et, s'il y avait contamination, c'était toujours d'un côté ou de l'autre. Le monde nouveau, c'est celui où l'image se projette sur la réalité et la recouvre uniformément de son enveloppe plastique, de son "film". Où le réel ne s'appréhende plus que dans un rapport de médiatisation constant. Une enveloppe, oui. Observez donc les images de *Second Life*, insérées en pillow-shots dans le montage du film : bien qu'en trois dimensions, elles semblent sans épaisseur, sans substance, sans matière. Les formes que leurs couleurs recouvrent accusent plus que tout ce recouvrement ; on dirait un tissu d'une seule pièce jeté sur un faux relief. *Second Life* ne présente à la vue qu'un accollement de surfaces planes. C'est le fantasme absolu du publicitaire : un espace d'affichage infiniment renouvelable. On s'y balade comme on se balade dans ces zones commerciales, ces banlieues sans fin et sans nom qui assiègent dorénavant toutes les villes du monde, c'est-à-dire au cœur d'une suite de cubes identiques, infiniment reproductibles, où ne change qu'une seule chose : le nom de la marque.

Le plus effrayant, dans le film, n'est pas cette confusion, chez les personnages, entre image et réalité, ni même la douce folie qui semble en résulter. Non, le plus effrayant, c'est le pragmatisme avec lequel chacun gère son apparente folie : comme une image détachée de soi, et donc comme un bien, un retour de l'avatar dans la réalité. Du coup, cette image de soi que l'on sert aux autres, comme un C.V. accéléré, devient quelque chose de très sérieux, une sorte de capital qui s'entretient, qui requiert une argumentation très fondée. L'écart prégnant entre une excentricité visible (a priori sympathique) et le logos froidement organisé qui la soutient ouvre une brèche vertigineuse. En sortent les plus sidérantes images du film : un défilé de peluches dans les couloirs d'une convention « Furry » ; les sculptures délirantes et les happenings permanents du camp « Burning Man ». Les films-catastrophes sont friands de ces moments de suspension, où l'on invite le spectateur à faire un pas au bord du gouffre et à contempler l'irréversible renversement des choses – que ce soit l'écroulement d'un immeuble ou l'assaut momentané des images sur notre réalité. Ce qui nous apparaît, dans un clignement d'yeux, c'est le monde à venir, le monde d'après.

The Cat, The Reverend and The Slave nous donne le sentiment que seul le cinéma pouvait s'attaquer à un tel sujet et le placer au centre d'une *problématique par l'image*. Seul le cinéma, ancêtre des images animées, peut aujourd'hui poser un regard interrogateur sur ses déclinaisons utilitaires et hygiéniques ; il a, sur elles, un point de vue imprenable, puisqu'il les précède toutes, puisqu'elles viennent de lui. Seul le cinéma – pour reprendre la formule godardienne – peut encore les intégrer, telles quelles, à son processus de réflexion. Seul le cinéma peut, dès lors, confronter les images du monde aux discours, aux comportements, aux apparences qu'elles suscitent. Le cinéma est peut-être le seul art qu'il nous reste.

Mathieu Macheret



fluctuat.net

The Cat, the Reverend and the Slave : plongée au cœur de Second Life

Posté par Damien Leblanc le 10.09.10



The Cat, the Reverend and the Slave, qui sort mercredi prochain en salles, se présente comme un documentaire sur des utilisateurs du réseau social [Second Life](#). Les cinéastes Alain Della Negra et Kaori Kinoshita ont sillonné les Etats-Unis pendant trois mois, à la rencontre de plusieurs "joueurs". De cette troublante galerie de portraits, trois hommes se détachent et donnent au film son titre : Markus, persuadé qu'un chat sommeille en lui, Benjamin, pasteur qui prêche les évangiles dans une église virtuelle, et Kris, maître goréen qui contrôle la vie sexuelle de ses esclaves depuis son ordinateur.

La force de ***The Cat, the Reverend and the Slave*** est de restituer à merveille l'imbrication du réel et du virtuel, en restant constamment à l'écoute de ses personnages. Comme l'expliquent Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, "*pour les joueurs de Second Life, "seconde vie" ne signifie pas "vie simulée", mais "vie prolongée"; un évènement ayant existé sur le réseau a forcément des conséquences dans la vie réelle.*" Et si les protagonistes prêtent parfois à rire (notamment Markus le chat), la caméra ne porte aucun jugement sur eux.

Devant ces multiples projections fantasmagiques, une sensation de vertige finit par nous envahir. Dans un texte consacré au film, l'universitaire Murray Pomerance demande ainsi : "*dans quel espace et dans quel temps sommes-nous lorsque nous écoutons les explications de ces utilisateurs ?*"

Explorant pendant 80 minutes les liens entre solitude et communauté, ***The Cat, the Reverend and the Slave*** s'achève logiquement dans le désert du Nevada, où la secte Burning Man fait entrevoir ce que pourrait être la ville du futur. Un membre explique ainsi que "*dans le futur, notre technologie nous permettra d'être ici, physiquement, et aussi là-bas.*" Nous trouvons-nous face à un film d'anticipation ?