

A PROPOS DE " BABYLONE "

Trois motifs ont guidé l'écriture de ce scénario :

Le premier est le développement colossal dans nos sociétés modernes des mondes virtuels et des jeux en trois dimensions, le sujet apparent du film ;

Le deuxième est qu'un mythe comme Babylone, enfoui dans la mémoire collective donne au jeu une résonance intéressante, apte à engendrer la curiosité des spectateurs ;

Le troisième est le fait que, derrière cette façade, j'ai pu abordé la question de la dépendance à l'imaginaire, pointer l'immaturité du monde contemporain enfoui dans un jeu permanent et, au fond, réfléchir au sens d'une société fondée sur la seule reconnaissance ceux qui gagnent... Le sujet réel du film.

Babylone est un mythe dans la tête d'une immensité de gens qui considèrent cette ville disparue comme le symbole d'une beauté et d'une grandeur à jamais révolues. Le film pourrait être l'occasion de faire revivre cette allégorie en totale immersion, les images de la ville à elles seules créeraient à coup sûr une merveilleuse fascination pour des millions de spectateurs.

Les jeux fascinent également les êtres humains depuis toujours. L'association de ces deux composantes représente donc un challenge non seulement motivant mais prometteur !

Par ailleurs, les questions existentielles liées à l'inquiétude de voir disparaître la réalité derrière le virtuel sont très présentes dans notre monde contemporain. Elles accompagnent le développement incessant des univers virtuels, adoptés par un nombre de plus en plus significatif d'êtres humains. Le cinéma a non seulement le devoir d'illustrer ce phénomène mais encore doit-il alimenter la réflexion, proposer des réponses afin que les humains ne se laissent pas emporter par leurs délires.

C'est ce que propose ce scénario en révélant au travers d'une aventure rythmée et dense, les principaux risques inhérents aux univers immersifs. Il pointe l'égoïsme, le repli sur soi, la folie de l'imaginaire et la cupidité qui tous emportent Martin Lessort vers son naufrage. Et le spectateur avec lui.

L'action se déroule à l'époque néo-babylonienne dans la capitale de Mésopotamie, à l'aube de l'invasion Perse de Cyrus, en 539 av.JC. Le symbole de la beauté qui renfermait deux des "merveilles" du monde antique nous ramène aux premiers balbutiements de l'Humanité savante. L'écriture vient de naître, la connaissance s'étoffe, la religion se dresse parée de toutes les richesses, des trésors magnifiques s'étalent aux pieds des monumentales légendes de pierres, des dragons et des taureaux ailés guident le visiteur... et ce qui va demain devenir tour de Babel, source de toutes les confusions, brille des ses mille atours.

Le film montre l'espèce humaine, depuis une éternité enfouie dans sa préhistoire, au moment où démarre sa grande histoire. Il débouche, 2500 ans plus tard, sur un monde vide et brutal, un monde dont le dieu s'appelle "Technologie", où l'espoir se trouve dans le virtuel, un monde qui entre déjà dans sa post-histoire.

Que s'est-il passé entre temps, qu'avons-nous fait au long de cette histoire commune pour parvenir à un tel désastre ? Peut-être le film, par l'entêtement de Martin, le défaitisme de Loumia, la magie du rêve face aux difficultés de la vie... résume-t-il ce tragique abandon, celui dont les humains font preuve envers le vivant.

Évidemment, le film a une sonorité toute hollywoodienne mais qu'advierait-il de sa morale si la fin se transformait en un happy-end où le héros, brillant triomphateur du jeu, se retrouvait idolâtré par celle qui tente en vain de le ramené à la vie ? Non, je crois que le film doit être réalisé en Europe, en France particulièrement où la technologie et les compétences sont disponibles pour un tel projet, et qu'il doit conserver sa morale cruelle mais profondément humaniste, cette morale qui claque dans la dernière séquence comme la gifle d'une conscience intransigeante.

Néanmoins, rien n'empêche de voir grand. "Babylone" peut devenir un phénomène culturel si l'on s'en donne l'objectif. Il peut déboucher sur la création d'un véritable jeu vidéo reprenant les différentes étapes du film. Une bonne opération de marketing peut alimenter une véritable mode autour d'objets de collection, de jeux de société, de silhouettes vestimentaires... etc. Est-ce hors de portée des Français de soulever une telle vague à la fois culturelle et commerciale ?

Pour toutes questions ou pour un accès au texte, n'hésitez pas à me contacter via le formulaire lié à mon compte.

Merci de votre attention.

Alice Ségonnat