

**Sleep Dealer**  
*Mañana les machines*  
*Sleep Dealer* États-Unis, 2007, 90 minutes

Charles-Stéphane Roy

Numéro 253, mars-avril 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/47348ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Roy, C.-S. (2008). Compte rendu de [Sleep Dealer : *Mañana les machines* / *Sleep Dealer* États-Unis, 2007, 90 minutes]. *Séquences*, (253), 24–24.

## SLEEP DEALER

### Mañana les machines

Il est rare qu'un film de science-fiction (plus précisément d'anticipation) soit réalisé à travers une cinématographie qui ne figure pas dans le G8. Comment exposer les relents des innovations technologiques lorsque celles-ci sont décidées dans les pays riches ? Tel est le postulat, et la gageure, de Alex Rivera, artiste multimédia dont le premier long métrage voit loin, dès maintenant.

CHARLES-STÉPHANE ROY

D'ambition, le film n'en manque pas; plus de 75 % des plans ont nécessité un partage numérique pour illustrer des scènes de rêve, de drones et la technologie de surveillance omniprésente, dans le désert comme les villes. Écrit durant le Sundance Lab, qui invite des scénaristes émergents à venir éprouver les concepts, **Sleep Dealer** rivalise peut-être d'imagination et de concepts avec les canons du genre, mais accuse les limites de son budget, une lacune habituellement impardonnable dans le genre. Futé, le cinéaste alterne les environnements futuristes et les emplacements pittoresques, comme quoi l'avenir sera fait autant de gadgets que de reliques.

où il mènera à distance des travaux dans un gratte-ciel, peut-être à New York, peut-être à Los Angeles. Mais voilà que Luz est en réalité une journaliste qui se prend d'affection pour lui et tente de pirater son passé via un disque dur central pour écrire un article sur la réalité des paysans. Ayant rencontré le pilote qui a virtuellement tué ses parents, Memo le somme d'aller détruire le barrage pour redonner un travail « concret » aux siens.

Vous l'aurez compris, les détours se bousculent dans **Sleep Dealer**, témoignant à la fois d'un désir de narration oblique et d'un trop-plein d'idées presque impossibles à arrimer. Les concepts futuristes pleuvent : la journaliste-hacker, les immigrants virtuels, l'aquatorisme, un MySpace émotionnel... De l'autre côté, Rivera prend le parti de ses personnages sur ses délires technologiques, et préfère insérer des éléments de science-fiction dans les mœurs courantes plutôt que proposer un engouffrement numérique mur à mur. Pour peu qu'on ne se formalise pas de son imagerie à rabais, le film possède un pouvoir d'évocation plus probant que la somme de ses effets spéciaux; mieux encore, **Sleep Dealer** force une réflexion sur l'affranchissement des pays pauvres malgré un désir de mondialisation des moyens, un contrôle même sur des vies économiquement insignifiantes. Car qui voit tout se met à craindre davantage.

Rivera a manifestement rêvé plusieurs nuits à **THX 1138**, **Total Recall**, **The Matrix** et **Lawnmower Man**, et le contrôle virtuel n'est pas un fantôme né d'hier. Mais le film dont Rivera pourrait réellement se réclamer est **eXistenZ** de David Cronenberg; rarement une œuvre de science-fiction est arrivée à entremêler aussi bien (difficilement, mais tout de même) morale, sensualité, gadgets organiques et naturalisme d'anticipation.

Avec ses 50 lieux de tournage, 450 effets visuels, 100 collaborateurs et 2 millions de dollars de budget, **Sleep Dealer** s'évertue à nous faire croire que la technologie ne nous rendra jamais plus libres, mais seulement plus repliés sur nous-mêmes. Le paradoxe de la science-fiction, c'est de s'appuyer sur des inventions déjà existantes, et de seulement les perfectionner, de les rendre plus sexy. La vision de Rivera n'est pas perfectionnée, et encore moins sexy, sans toutefois verser dans un risible barbarisme post-moderne pour autant. Elle prend sa source dans des réalités récentes qui peuvent faire craindre le pire pour l'avenir, comme la construction du mur transfrontalier au sud de la Californie, ou la gourmandise américaine qui fait qu'on s'accapare de l'eau ou du pétrole des autres pays sans même y mettre le pied. Depuis l'arrivée du libre-échange et de l'Internet au début des années 1990, nous vivons déjà dans le futur.

■ États-Unis 2007, 90 minutes — **Réal.** : Alex Rivera — **Scén.** : David Riker, Alex Rivera — **Images** : Lisa Rinzler — **Mont.** : Alex Rivera — **Mus.** : tomandandy — **Son** : Ruy García — **Dir. art.** : Carlos Lagunas — **Cost.** : Adela Cortázar — **Int.** : Leonor Varela (Luz), Jacob Vargas (Rudy), Luis Fernando Peña (Memo), Marius Biegai (Caméraman), Emilio Guerrero (Ricky), Ursula Tania (prostituée) — **Prod.** : Anthony Bregman (This Is That Productions)



Un désir de narration oblique

**Sleep Dealer s'évertue à nous faire croire que la technologie ne nous rendra jamais plus libres, mais seulement plus repliés sur nous-mêmes.**

Tourné au Mexique et dans les environs de San Diego, **Sleep Dealer** malmène le récit classique de science-fiction selon les codes des jeux vidéo à la première personne et des animations dignes de films corporatifs commandés par des firmes pharmaceutiques, ce qui donne un mélange si singulier qu'on sent un monde naître sous nos yeux.

Dans un futur peu lointain, Memo habite un Tijuana en proie à une surveillance constante des États-Unis, qui utilise des travailleurs-drones, des *Chicanos* munis d'implants électroniques pour travailler sur des machines bien réelles au nord de la frontière tout en assurant une rétention de la main-d'œuvre hispanique hors de leur territoire. Ayant vu ses parents, des fermiers obligés de payer leur eau à la suite de la décision des USA de construire un barrage, se faire tuer par un avion-drone à la recherche de cyberterroristes, Memo rencontre une ingénieure, Luz, qui le connecte dans le village global virtuel,