Document généré le 14 juil. 2025 11:25

24 images

Y a--t-il un « cinéma total » dans la salle?

Gérard Grugeau

Numéro 129, octobre–novembre 2006

Cinéma et nouvelles technologies

URI : https://id.erudit.org/iderudit/10149ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Grugeau, G. (2006). Y a--t-il un « cinéma total » dans la salle? *24 images*, (129), 10–13.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2006

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Y a-t-il un « cinéma total » dans la salle ?

par Gérard Grugeau

État des lieux

En 1980, Michelangelo Antonioni expérimente et tourne ***Le mystère d'Oberwald*** en vidéo numérique. À l'époque, ces images immatérielles surprennent et intriguent. Une nouvelle ère vient de s'ouvrir, celle du numérique, qui va révolutionner les modes de production, de diffusion et de conservation des films. Comme toujours, la science et le progrès technique sont à l'origine de cette révolution. Grâce à l'ordinateur et aux programmes informatiques vont apparaître de nouvelles formes d'art nées de savants calculs et de riches combinatoires. Conçu à Montréal par Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux et Daniel Langlois, ***Tony de Peltrie*** (1985) ouvre la voie aux personnages animés par ordinateur. Par la suite, les images de synthèse et les effets spéciaux en 3D abolissent très vite les frontières entre le réel et le virtuel (***Tron, Toy Story, S1m0ne, Québec-Montréal, King Kong***). Consacrant la porosité des genres, un art de plus en plus composite se développe alors, comme l'attestent ***eXistenZ*** de David Cronenberg (1999) ou la récente rétrospective Zbigniew Rybczynski à la Cinémathèque. En façonnant les objets et en reproduisant le mouvement, cette hybridité ramène de fait au premier plan Méliès et « son illusionnisme de fête foraine ».

Associée à l'interactivité, cette réalité virtuelle s'impose vigoureusement dans les années 1990 avec l'essor des jeux électroniques sur console, du multimédia hors ligne (cédérom et DVD) et des réseaux de communication en ligne (Internet). Le numérique infiltre alors tous les arts (photographie, cinéma, art vidéo, danse, théâtre, installations muséales) pour les infléchir. De plus en plus sophistiqués, les jeux vidéo sont aujourd'hui des espaces de création dynamiques et des excroissances souvent étonnantes du cinéma, de la télévision ou de la bande dessinée (***Platoon, Indiana Jones, Beetlejuice, The Addams Family, The Godfather, Scarface,*** *The Simpsons* et, bientôt, la série *Desperate Housewives*). Convergence économique oblige, ces produits rapportent bien sûr d'énormes profits aux fabricants et éditeurs liés au milieu du septième art. Avec une entreprise comme Softimage spécialisée dans la fabrication de produits 3D haut de gamme (***Jurassic Park***) et des studios de développement et de création comme Ubisoft (acteur majeur dans la conception de jeux vidéo), ou Hybride (***Snakes on a Plane***), Montréal constitue d'ailleurs une plaque tournante du marché des nouvelles technologies et du multimédia en Amérique du Nord. Le salon MIM (techniques de l'information et des télécommunications) et l'événement Digimart (distribution numérique) en témoignent tout aussi éloquemment.

Fascinés par le multimédia dont ils entendent explorer le potentiel visuel, certains artistes comme Chris Marker (*Immemory*, ***Level Five***) et Peter Greenaway (***The Tulse Luper Suitcases***) créent de nouvelles formes par le biais du cédérom ou du film en privilégiant le traitement hypertextuel et non linéaire du récit. L'arborescence et la notion de jeu s'inscrivent alors au cœur d'une pratique interactive qui prolonge le cinéma et enrichit l'expérience de l'image. Quant à Internet, il est aujourd'hui « un espace virtuel sans frontière et ouvert à tous qui échappe aux lieux conventionnels de l'art » (Couchot et Hillaire). Il donne lieu, en temps réel, à des œuvres en réseau expérimentales et singulières, en plus de susciter de nouvelles formes de sociabilité mieux adaptées aux identités nomades et hédonistes de notre époque. De grands cinéastes tels que Tim Burton, Steven Soderbergh ou David Lynch s'intéressent à Internet et on se souvient de la création multimédia ***The Blair Witch Project*** (1998) qui a su profiter à son heure de ce nouveau canal de diffusion. Grâce au téléchargement, Internet à haut débit permet aujourd'hui de présenter des « films à la demande », renforçant ainsi avec le DVD et le cinéma maison le mouvement irréversible de la « privatisation » du cinéma et de la multiplication des écrans domestiques loin de la salle de projection mythique.

Parallèlement, du côté de la production, les caméras numériques s'imposent en force et on prévoit qu'en 2010 les tournages sur pellicule argentique ne représenteront plus que 20 % du marché (*Libération*, 21 octobre 2005). Ces nouveaux outils démocratisent l'accès à la création, du moins pour ce qui est des coûts de tournage, car la post-production s'avère souvent très onéreuse. Entre les mains des grands maîtres, ces caméras ont déjà produit des œuvres des plus convaincantes comme ***Saraband*** d'Ingmar Bergman, ***C'est la vie*** d'Arturo Ripstein, ***L'Anglaise et le duc*** d'Éric Rohmer, ***Le soleil*** d'Alexandre Sokourov, ***Où gît votre sourire enfoui?*** de Pedro Costa, ou ***Signs and Wonders*** de Jonathan Nossiter. Quant aux salles, à la suite de l'accord récent survenu entre les Majors américaines qui voulaient

© Copyright 1985 Pierre Lachapelle. Photo: Gracieuseté de la fondation Daniel Langlois

Tony de Peltrie **(1985) de Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux, Daniel Langlois**

s'entendre sur une norme commune (DCI), elles seront progressivement équipées de projecteurs numériques et les copies des films diffusées par satellite connaîtront alors une jeunesse éternelle. Il en va de même du processus en cours de numérisation des images pour leur conservation. Avec les budgets nécessaires, le patrimoine cinématographique mondial sera peut-être un jour lové dans son écrin de perfection. Toute la filière du cinéma traverse donc aujourd'hui la plus importante mutation de son histoire. Et cet état transitoire consacre l'arrivée de nouveaux joueurs commerciaux, hélas! pas toujours sensibles à la dimension artistique du cinéma (sociétés informatiques ou de télécommunication, gestionnaires de satellites), ce qui laisse présager d'intenses rapports de force qui se joueront cette fois à l'échelle mondiale. À ce sujet, le chercheur et philosophe Alain Renaud-Alain a raison de souligner que « le libéralisme informationnel » cherche à « organiser à la fois la fabrication, l'échange et la gestion planétaires des formes et des signes où se font la mémoire, le savoir, la communication et l'imaginaire de demain ». Il est donc légitime de se demander quel avenir connaîtra la création confrontée à un tel point de rupture.

Ruptures et continuité

Et si, dans son désir d'atteindre à un réalisme absolu et à l'essence de la vie, le cinéma n'était pas encore inventé et se rapprochait paradoxalement de ses origines, comme le suggérait déjà André Bazin à son époque? Le spectacle cinématographique est certes le fruit de la civilisation technique, mais il est avant tout, selon le grand théoricien, l'enfant de prophètes « possédés de leur imagination » en quête du « cinéma total ». Le passage au parlant à la fin des années 1920, l'arrivée de la couleur, du CinémaScope et des films en relief dans les années 1950, les images simulées de ***2001 : l'odyssée de l'espace*** dès 1968, l'apparition du Sensurround en 1974, l'essor du format Imax dans les années 1980 et 1990 constituent quelques-uns des jalons les plus marquants de cette longue aventure esthétique et technologique. Mais avec le numérique, la modernité franchit une autre étape et provoque un nouveau point de rupture. Tout déterminant qu'il soit, celui-ci s'inscrit dans la continuité des avant-gardes du 20e siècle qui ont notamment mené à l'abstraction, à l'art conceptuel et à l'art contemporain. Il suffit pour s'en convaincre de rappeler la volonté de désacraliser l'art d'un Marcel Duchamp lequel, en déclarant : « Ce sont les regardeurs qui font le tableau », annonçait le principe de l'interactivité.

Cependant, avec la simulation numérique et la « réalité augmentée » qui en résulte (voir l'hyperréalisme des effets spéciaux), l'image cinématographique subit une blessure narcissique et voit sa vérité ontologique subvertie. Alors que l'image traditionnelle relève de l'enregistrement d'une trace matérielle (ancrage optique et chimique) et entretient une relation métaphorique avec le monde, l'image

Le voyage dans la lune **(1902) de Georges Méliès, l'illusionniste**

numérique née de symboles et fonctionnant sur un mode ludique n'a plus rien de physique, car elle opère sur de l'information et travaille au moyen de concepts intelligibles. L'image manipulée, reconstruite, génère néanmoins des formes sensibles et, en agissant sur le spectateur, elle réintègre le monde réel. Il faut donc en conclure que « ce qui fait la spécificité de l'image numérique n'est pas son immatérialité, mais sa programmaticité » (Couchot et Hillaire). Chose certaine, à l'ère d'une cyberculture qui véhicule de nouvelles figures de pensée, la science conditionne une fois de plus les tendances esthétiques des pratiques artistiques en imposant ses nouveaux outils. En tant que greffe, le numérique (et sa « morphogénèse informationnelle ») se distingue par son formidable pouvoir de pénétration et de contamination de tous les arts, cinéma compris (***Matrix***), donnant lieu à une hybridation et à un métissage sans précédent, susceptibles de revivifier les œuvres. Au théâtre, les mises en scène de Robert Lepage ne tirent-elles pas justement leur insondable poésie de cette mixité des espaces réel et virtuel qui crée une part d'irrationnel échappant à tout calcul abstrait?

À l'inquiétude que peuvent susciter ces nouvelles images, on répondra à l'instar d'Alain Renaud-Alain qu'en matière d'art, « l'histoire montre que l'on a rarement affaire à un remplacement pur et simple, mais à un déplacement », tant des codes esthétiques que sociaux. La photographie n'a pas été « la servante de la peinture », comme le prédisait Baudelaire et, avec l'émergence du cubisme, la peinture n'est pas morte, même si « elle remettait en question la perspective et l'hégémonie de l'œil » (Couchot et Hillaire). Elle s'est alors plutôt libérée de l'obsession réaliste et, couplée aux mathématiques, elle a retrouvé une autonomie esthétique et offert des propositions inédites dont on sait aujourd'hui le prix inestimable. De même pour la musique

The Tulse Luper Suitcases **de Peter Greenaway**

contemporaine. Avec son esprit pionnier, le compositeur Pierre Boulez a révolutionné la combinaison des sons en appliquant à son art les techniques numériques (sérialisme, compositions aléatoires).

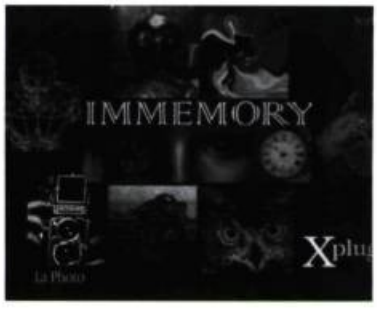
Mais comme l'image est atteinte dans son intégrité ontologique, le cinéma est bousculé dans sa praxis même et il semble subir plus mal que les autres arts les assauts souvent tapageurs du numérique. C'est sans doute parce que, à l'heure de l'américanisation mondialisée de la culture, le spectre tentaculaire d'un cinéma de pur divertissement, gonflé aux stéroïdes des effets numériques, assombrit l'horizon. Certains, comme la sociologue et historienne du cinéma Laurence Alfonsi, semblent même envisager l'avenir du septième art (et sa survie) d'un point de vue essentiellement techniciste en prônant l'avènement du fameux « cinéma total » bazinien qui, par le biais de toutes sortes de stimulations sensorielles, immergerait totalement le spectateur dans l'image. Cela permettrait, selon elle, de resacraliser le rituel collectif de la projection en salles et de refidéliser ainsi le public. Mais ne serait-ce pas là plutôt le meilleur moyen de précipiter la mort de l'image et l'effacement accéléré du cinéma dans ces grands phénomènes de foire sans imagination que sont tous ces parcs d'attractions, voués au seul culte des sensations fortes, qui offrent les mêmes spectacles audiovisuels tonitruants dans le monde entier ? La question mérite d'être posée et André Bazin fournit peut-être un élément de réponse : « Il existe des croisements féconds [...] il est aussi des hybrides séduisants mais stériles. Il est enfin des accouplements monstrueux qui n'engendrent que chimères. » Après tout, en créant jadis en Floride le Epcot Center, la firme Disney disait vouloir concevoir « une idée en action propre à faire oublier les chagrins présents, la mort et le monde réel ». Pressentant l'image de l'avenir, Zbigniew Rybczynski estime, quant à lui, que le surréel créé par les nouvelles technologies sera plus proche de notre fonctionnement mental et « plus conforme à notre mode de pensée que l'idée naturaliste » (*24 images*, n° 127, juin 2006). L'argument séduit, mais on peut aussi penser que, au-delà des prouesses technologiques, les derniers opus de ce génial expérimentateur de l'image ont perdu en force poétique par rapport aux premières œuvres sans doute plus artisanales et « bricolées ».

De la technophobie au recadrage

Les craintes associées au numérique se nourrissent souvent de la prolifération des images que favorisent ces technologies. Avec ses vidéophones, ses ordinateurs de bord et ses multiples écrans de transmission, ***Jusqu'au bout du monde*** de Wim Wenders (1990) préfigurait notre monde contemporain en voie de numérisation massive, tout en convoquant le cinéma de Fritz Lang (***Les 1000 yeux du docteur Mabuse***). La webcam, le baladeur numérique vidéo, la télévision par téléphone cellulaire et autres produits dérivés accélèrent aujourd'hui l'ancrage de notre univers narcissique dans une sorte de magma audiovisuel où « le voir est partout ». Fait révélateur ? Pour Wenders et ses personnages plongés en fin de course dans un « autisme vidéo-onirique », le salut ne passait pas par les nouvelles images désormais sans regard, mais par l'écrit et la puissance régénératrice des mots. En dépit des effets éblouissants de la haute définition qu'il avait pu admirer au Japon, le cinéaste faisait à l'époque cet amer constat : les images sont vides et « ont perdu l'accès au sacré » (*Cahiers du cinéma*, n° 448, octobre 1991).

Avec ***Demonlover*** (2002), Olivier Assayas entérine cette vision d'un pseudo-monde saturé d'images où le regard est abusé et où la cécité guette désormais l'homme moderne. S'appuyant sur les théories d'un Guy Debord voulant que « le spectacle comme inversion concrète de la vie soit le mouvement autonome du non-vivant », le cinéaste dépeint la glaciation des rapports humains à l'heure du capitalisme mondialisé, du règne mortifère des apparences et du zapping généralisé. Le réel et le virtuel se livrent ici un combat sans merci. À travers le parcours d'une espionne industrielle perdue au « pays des images » (sites pornographiques et violents), Assayas prend acte, dans l'omniprésence du spectacle, de « l'exil des pouvoirs humains dans un au-delà » et, partant, de « cette scission achevée à l'intérieur de l'homme » prophétisée par Debord. Mais si en traversant le miroir son héroïne se retrouve elle-même prisonnière de ce devenir virtuel du monde qu'elle occultait, elle aura en chemin accédé à une autre perception de la réalité et inversé en elle le rapport voulant que « le vécu » se soit définitivement « éloigné dans une représentation ».

Ces deux propositions à plus de dix ans d'intervalle démontrent à quel point les « nouvelles images » interpellent les cinéastes. Ce flux d'images désunifiantes et cette profusion affolante de signes aliénants font aujourd'hui écran à notre vue. Face à cette « surcharge sémiotique » d'un monde appauvri à laquelle Assayas oppose la seule force prégnante du cinéma, on peut bien sûr souscrire à l'idéologie technophobe et se rallier à la pensée d'un Martin Heidegger qui voyait dans la technique moderne « une menace pour l'homme au plus intime de son essence », « un obstacle à l'Être-là » (Couchot et Hillaire). On peut aussi s'interroger avec Paul Virilio sur « la tyrannie du temps réel et l'impérialisme de la vitesse » qui caractérisent ces nouvelles technologies dotées du don d'« omnivoyance » et d'omnipotence. Selon lui, pour être libre face au progrès, il faut « exhumer sa face cachée » et tirer les leçons qui s'imposent. Chaque acquis s'accompagne d'une perte. L'ascenseur a signifié la perte de l'escalier et le TGV, la perte du paysage. À l'heure de la ville-monde en temps réel où le proche et le lointain se télescopent, c'est peut-être la perte du corps, la perte de notre rapport au monde et à l'Autre (***Demonlover***) qui s'organise. Virilio dénonce la révolu-



tion cybernétique qui consacre ce mouvement de dématérialisation et cette « esthétique de la disparition » (bulle virtuelle de l'économie de marché, désaffection du territoire, mort de la géographie, perte de l'Histoire emportée dans l'immédiateté du présent, colonisation du corps par les biotechnologies, « programmaticité » des images). Pour lui, aucun objet technique ne peut se développer sans générer son accident (« inventer le navire, c'est inventer le naufrage », dit-il, tout en rappelant par ailleurs le krach boursier de 1987). D'où, selon le penseur, l'importance d'affirmer encore et toujours notre présence au monde ici et maintenant, l'importance de retrouver une profondeur de temps, d'espace et de sens, l'importance de se recentrer sur la Cité et l'espace public pour sortir de la représentation et éviter l'accident intégral. D'où l'urgence aussi de développer une critique d'art éclairée face à l'artificialisation des technosciences et à l'industrialisation galopante de la culture. Comme quoi la question numérique, qui peut être instrumentalisée par une idéologie hégémonique, s'avère un véritable enjeu politique. Et le cinéma dans tout cela?

La création à tout prix

Le cinéma ne fonctionne pas en vase clos. Il est partie prenante de notre environnement et générateur de liens sociaux. Les bouleversements technologiques mondialisés que nous connaissons s'inscrivent à l'intérieur d'une profonde mutation de civilisation qui précarise les repères traditionnels, tout en s'apparentant à une mouvance souvent plus solitaire que solidaire. Comme l'analyse très bien Laurence Alfonsi, avec les nouveaux supports de diffusion du cinéma et Internet, le corps social s'effrite, les réseaux se complexifient, les savoirs se fragmentent, les identités deviennent indécises et plurielles. Bref, « la société se tribalise », créant de nouveaux espaces identitaires, des « micro-appartenances », des publics hétérogènes. Dans ce double mouvement de déterritorialisation et de reterritorialisation, le cinéma est peut-être en train de perdre sa « religiosité laïque » (Régis Debray), soit son influence rassembleuse qui a pendant plus d'un siècle ritualisé le lien social autour de la salle.

Rien ne sert cependant de verser dans les scénarios apocalyptiques face aux technosciences. L'immersion dans cette nouvelle culture est désormais notre lot commun et l'homme se doit d'apprendre à en maîtriser tous les aspects afin de maintenir l'intention créatrice au cœur des relations entre l'art et la technologie. Ce défi ouvre sur de nouveaux territoires à défricher et un sens à réinventer pour l'artiste. À cause de la nouvelle économie du numérique, le cinéma de création trouvera peut-être une partie de son salut dans les nouvelles caméras et les fenêtres de diffusion inédites qui commencent à se mettre en place. Mais c'est avant tout en opposant avec vigueur le principe de réalité à l'objectivation du monde et en affirmant sa puissance imaginaire que le septième

***The Fourth Dimension* de Zbigniew Rybczynski : l'art de concrétiser sa pensée et de toucher au surréel.**

art maintiendra son centre de gravité et son aura. À cet égard, on ne peut qu'être d'accord avec Alain Renaud-Alain qui, citant Deleuze, soutient que c'est à nous de savoir quelle « volonté d'art » nous serons capables d'imposer à ces nouveaux pouvoirs nés de l'information. Tout dépendra, selon lui, du rôle que le cinéma de création « s'accordera et se verra reconnu pour l'avenir ». Les œuvres « ne sortiront qu'au prix d'un travail d'élaboration théorique et expérimental, soutenu par une puissante volonté culturelle et politique.[...] Les cinéastes devront se montrer exigeants jusqu'à l'intraitable pour ne pas se laisser piéger. Le numérique ne transcendera son économie et ses inepties qu'en se voyant imposer une *hauteur de vue* ». Si ces conditions sont remplies et si des investissements à la mesure des besoins de la création sont encouragés, l'art cinématographique devrait pouvoir bénéficier de ce grand chantier aussi « complexe que risqué » que la planète numérique adresse à notre intelligence et à notre imagination. 24

Sources

Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Éd. Gallimard, 1992.
Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Éd. Flammarion, 2003.
Alain Renaud-Alain, *L'imaginaire numérique*, « Le cinéma vers son deuxième siècle », colloque international sous la direction de Jean-Michel Frodon, Marc Nicolas et Serge Toubiana, Le Monde-Éditions, 1995.
André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Les Éditions du Cerf, 1987.
Laurence Alfonsi, *Le cinéma du futur. Les enjeux des nouvelles technologies de l'image*, Éd. L'Harmattan, Les Presses de l'Université Laval, 2005.
Guy Debord, *La société du spectacle*, Éd. Gallimard, 1992.
Paul Virilio, *Cybermonde : la politique du pire*, Éd. Textuel, 1996.

De gauche à droite : *Québec-Montréal*, de Ricardo Trogi, le jeu vidéo *The Godfather, The Game*, *Immemory* de Chris Marker, *S1m0ne* d'Andrew Niccol et *Demonlover* d'Olivier Assayas