Document généré le 9 mai 2024 11:11

Séquences
La revue de cinéma

Wim Wenders
Frappé par la foudre

Anne-Christine Loranger

Numéro 272, mai–juin 2011

URI : https://id.erudit.org/iderudit/64778ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Loranger, A.-C. (2011). Wim Wenders : frappé par la foudre. *Séquences*, (272), 46–47.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 2011

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/

Wim Wenders
Frappé par la foudre

*Avec **Pina**, Wim Wenders a réalisé le premier film d'art indépendant en 3D. C'est également l'un des premiers films européens tournés avec cette technologie. Pour le créateur de **Si près, si loin** et de **Paris, Texas**, le 3D représentait la solution à un problème cinématographique : montrer l'art de la chorégraphe Pina Bausch au cinéma.*

Propos recueillis par **Anne-Christine Loranger**

Comment vous est venue l'idée de tourner** Pina **en 3D ?

J'avais, depuis 25 ans, un ardent désir de faire un film sur le travail de Pina. Elle aussi voulait faire ce film. Chaque année, elle me téléphonait pour me demander quand nous le tournerions. Je me devais de lui dire que mon art ne pouvait offrir grand-chose de plus que ce qu'elle faisait elle-même. Le travail de Pina était pour moi si unique que le film devait lui aussi être unique. Quelque chose se passait dans mon corps quand je regardais les danseurs sur scène. La première fois (en 1975), je me suis senti comme si j'avais été frappé par la foudre. C'était une magie à laquelle la caméra n'avait aucun accès. Je me disais qu'un jour j'aurais une révélation, que le mur tomberait. En fin de compte, c'est la technologie qui nous a donné la solution. J'ai vu le film **U2-3D** à Cannes. C'était le premier film digital tourné en 3D. Malgré les failles évidentes, j'ai vu le potentiel de cette technologie. C'est comme si une porte s'était ouverte. J'ai téléphoné à Pina avant même d'être sorti du cinéma et je lui ai dit : « Je pense que j'ai trouvé. »

Pina est morte deux jours avant le début du tournage…

Au départ, nous pensions que le film était mort lui aussi. Jamais nous n'aurions imaginé tourner sans elle. Les danseurs avaient commencé à répéter, nous préparions le film depuis six mois. Ce sont eux qui nous ont encouragés à continuer. Toutes les remarques qu'elle leur avait faites étaient encore fraîches, imprégnées dans leur corps. C'était la dernière chance de tourner quelque chose qui résonne de sa présence.

Wim Wenders sur le plateau de tournage de **Pina**

Comment c'était de tourner sans elle?
Je la sentais très près de moi, comme si elle était en train de regarder par-dessus mon épaule. Toujours je lui parlais, je lui demandais ce qu'elle en pensait, si c'était ce qu'elle voulait…

On sent le travail avec l'âme même des danseurs dans ce film…
Le travail de Pina n'a rien à voir avec l'âme, c'est le travail le plus physique qu'on puisse imaginer. Pina était capable de déchiffrer le langage du corps mieux que quiconque. Je croyais, nous croyions tous, nous cinéastes, que nous savions lire le langage du corps. Mais comparés à elle, nous étions des amateurs. Elle avait entraîné son œil à lire le langage du corps, surtout les relations hommes-femmes, ce qui forme l'essence de l'existence humaine et comment cela s'exprime dans le mouvement. Aucun d'entre nous n'avait même gratté la surface de ce que Pina pouvait faire. Elle n'utilisait pas les mots, elle refusait les mots. Les danseurs étaient forcés de ne pouvoir se reposer sur les mots. Nous devions voir jusqu'où la caméra pouvait lire le corps humain, le volume du corps humain.

Comment avez-vous travaillé pour manipuler ces énormes caméras 3D sur scène?
Alain Derobe, l'un des pionniers du 3D, a créé pour nous des caméras spéciales montées sur des bras téléguidés. Quand nous filmions sur scène, les caméras passaient entre les danseurs, elles dansaient littéralement avec les danseurs, au sein de longues séquences. Tout le monde devait savoir exactement comment les danseurs allaient bouger pour que les caméras puissent les suivre et ne pas être dans leur chemin. Le 3D est la meilleure façon de montrer la danse, parce que la danse est par définition un mouvement dans l'espace. Le sentiment de sensation physique y est beaucoup plus puissant.

> « Quant à moi, je suis complètement accro à cette nouvelle technologie. Je veux explorer ce fantastique territoire. En même temps, je vois aussi les failles. On doit trouver la nécessité du 3D… »

Quelles étaient les difficultés? Pouviez-vous échapper aux règles comme Cameron?
James Cameron, parce qu'il avait une histoire très solide, pouvait se permettre d'échapper aux règles. Notre histoire, c'était l'art d'une personne. Nous avons dû obéir aux règles et nous avons créé les nôtres. Le plus difficile était de respecter le sentiment d'élégance de l'espace. Nous avons laissé tomber les changements de lentille pour ne pas perturber l'architecture de l'espace dans la caméra.

Quels étaient les problèmes techniques les plus importants?
Le défi dans le 3D, c'est d'imiter la physiologie de la vue, d'atteindre l'état naturel de la vision. Mon cameraman avait fait des recherches là-dessus. Il m'a dit « Je comprends ce que tu veux. On peut y arriver, mais il va falloir travailler fort si tu veux que le public oublie la technologie. » L'utilisation du 3D est physiologique en termes de correction chromatique et de son. Nous avons tenté de créer un son différent parce qu'en 3D votre regard ne vagabonde pas, il reste centré sur tout. Nous avons donc essayé de créer une transparence de couleur et de son. En plus, la lumière en 3D est polarisée à travers la séparation. On n'obtient jamais deux images pareilles. Dans « Vollmond », il y avait de l'eau qui jaillissait et les deux caméras voyaient deux choses différentes. Il y avait des gouttes d'eau sur la caméra et les deux caméras voyaient les gouttes d'eau à des endroits différents. L'industrie créera peut-être un jour des caméras 3D qui sont à une distance de 6-7 cm, comme les yeux humains. Mais l'espace est d'abord créé dans votre esprit, deux caméras ne pourront jamais être comme deux yeux.

Sentez-vous que vous avez fait une percée en matière de 3D?
Nous avons à peine effleuré les possibilités dramatiques du 3D. Je pense que la technologie et l'art de Pina se sont mutuellement révélés, que le film permet aux gens de comprendre le travail de Pina. Quant à moi, je suis complètement accro à cette nouvelle technologie. Je veux explorer ce fantastique territoire. En même temps, je vois aussi les failles. On doit trouver la nécessité du 3D. Nous l'avions, à cause de la danse. Mais il y a des films tournés en 3D qui n'auraient pas besoin de l'être.

Photo : Respecter le sentiment d'élégance de l'espace