

24 images

24 iMAGES

La nouvelle frontière Esprits de synthèse

Nicolas Schmerkin

Numéro 129, octobre–novembre 2006

Cinéma et nouvelles technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/10151ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Schmerkin, N. (2006). La nouvelle frontière : esprits de synthèse. *24 images*, (129), 16–17.

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

Cet 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/>

érudit

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/>

la nouvelle frontière esprits de synthèse

par Nicolas Schmerkin



Obras de Hendrick Dusollier : L'hybridation ou comment appréhender les mutations urbaines.

Dès l'avènement du numérique dans le cinéma dominant, il a surtout été question de maîtrise technologique et de surenchère budgétaire par une élite financière – Hollywood et ses filiales – à des fins strictement tactiques et commerciales. C'est un enjeu stratégique comme un autre finalement, du même ordre que le lancement du cinéma sonore, du Technicolor, du CinémaScope ou du cinéma en relief. Sauf qu'aujourd'hui le numérique est partout, investissant aussi bien la publicité des détersifs pour la lessive que la sphère de l'art contemporain, en passant par l'intégralité de la production cinématographique. Faisons retour sur deux décennies de bouleversements technologiques qui n'ont finalement eu que peu de répercussions artistiques majeures, pour l'instant.

Décors avachis

Premier film grand public à intégrer dans sa forme et son scénario ces nouvelles technologies encore balbutiantes, *Tron* (Steven Lisberger, 1982) prend le prétexte du jeu vidéo pour créer un univers virtuel où tout peut arriver, un espace qui se passe de référents et n'implique aucune contrainte de réalisme. Mais c'est sans compter sur la course au vérisme dans laquelle se lancent les grosses sociétés de développement d'effets spéciaux, liées aux majors californiennes, dans ce formidable concours de bits.

Le décor et les effets spéciaux sont les premiers enjeux de cette révolution. Après les premiers essais, au début des années 1990, du *matte painting* numérique – décors et trompe-l'œil peints sur ordinateur –, l'emploi du numérique se généralise, d'abord en 2D puis en 3D. Le film de genre (catastrophe, action, fantastique, science-fiction) essuie les plâtres avec deux tendances lourdes : la création d'univers, décors et personnages fantasmagoriques créés de toutes pièces (la trilogie des *Terminator* est en cela un bon indice de l'avancée des techniques) et la recreation à l'identique, qui sévit notamment dans la renaissance du film catastrophe dans la seconde moitié des années 1990. Cette deuxième tendance s'échine à recopier le réel dans l'uni-

que but de pouvoir le détruire en toute impunité. *Twister* (Jan de Bont, 1996), *Dante's Peak* (Roger Donaldson, 1997), *Deep Impact* (Mimi Leder, 1998) ou *Armageddon* (Michael Bay, 1998) s'en donnent ainsi à cœur joie. Dans ce créneau, le cas Roland Emmerich tient d'ailleurs de la pathologie : cet obsédé s'amuse à faire exploser New York à chacune de ses réalisations (*Independence Day* en 1996, *Godzilla* en 1998, *The Day After Tomorrow* en 2004). Il joue à lui seul le rôle de baromètre industriel dans la précision du détail, le rendu des textures et matières, la maniabilité des décors virtuels, la gestion de la dynamique (explosions, interactions de particules) et dans la manière de mettre en scène la destruction.

Les pionniers

Signalons les efforts du trio James Cameron, Robert Zemeckis et Steven Spielberg, qui ont su au cours des années 1990 expérimenter l'outil et ouvrir des brèches empruntées ensuite par le reste de l'industrie, souvent pour le pire. *Morphing*, traitement des fluides, textures, manipulations, incrustations, recreation de monstres disparus : chaque film est prétexte à peaufiner une percée technologique au profit du spectaculaire et du tiroir-caisse. Mais en marge de la déferlante catastrophiste, certains cinéastes commencent après eux à utiliser le numérique pour convoquer par exemple, avec plus ou moins de bonheur, des images de lieux mythiques disparus ou détruits : Rome dans *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), New York au siècle dernier dans *Gangs of New York* (Martin Scorsese, 2002) ou Troie dans *Troy* (Wolfgang Petersen, 2004). D'autres, plus pragmatiques, recomposent des décors à l'identique afin de mieux y circuler et mettre en scène des mouvements de caméra impossibles à réaliser autrement (*Spider-Man*, Sam Raimi, 2002).

Après la simple reproduction, l'enjeu suivant aura été de combiner au mieux éléments numériques et prises de vues réelles : travestissement de la réalité (un lifting numérique de Paris dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet en 2001) et

surtout, dans le sens inverse, l'intégration de personnages en chair et en os dans des décors virtuels (récemment, les bancals *Avalon* de Mamoru Oshii en 2001 ou *Immortel [Ad Vitam]* d'Enki Bilal en 2004 et le plus abouti *Sin City* de Robert Rodriguez et Frank Miller en 2005).

À l'aube du XXI^e siècle, la technologie et ses coûts sont maîtrisés, l'outil s'est démocratisé (on trouve facilement Manhattan modélisée en 3D sur Internet pour 15 dollars US) et les grands studios sont passés à autre chose (jouer à la surenchère, avec des centaines de clones de Smith dans *Matrix Reloaded*, ou consacrer leurs efforts à l'animation 3D, grande bataille des années à venir, où l'Europe et l'Asie auront leur mot à dire).

L'avenir est au mélange

À la périphérie de ces combats de titans, les artistes peuvent enfin s'emparer d'un espace encore vierge d'expérimentations plastiques. Ces nouveaux outils deviennent enfin le terrain de jeu privilégié d'une nouvelle génération de créateurs d'images issus du graphisme ou des arts plastiques, qui s'épanouissent le plus souvent dans le clip et la pub, mais aussi de plus en plus dans des expérimentations plus personnelles.

L'une des premières œuvres à faire la synthèse entre le numérique, le cinéma, la BD, le graphisme et l'architecture est le clip d'Alex Gopher, *The Child*, réalisé en 1999 par le collectif français H5. Son concept est d'une originalité et d'une efficacité redoutables : tous les personnages et décors sont constitués des mots qui les désignent. Un immeuble sera donc représenté par « building », la typographie adoptant graphiquement dans l'espace la forme de l'objet qu'elle désigne et représente. Les objets-lettres sont illustrés en deux dimensions dans un univers en trois dimensions, comme un pied de nez aux principes de base de la modélisation numérique d'une ville, composée d'habitude essentiellement de cubes.

Dans le même ordre d'idées, *Le conte du monde flottant* d'Alain Escalle, *n[eon]* de Dave McKean, *Dad's Dead* de Chris Shepherd ou *Home Road Movies* de Peter Bradbook proposent une imagerie inédite, littéralement du *jamais vu*, ce qui n'est apparemment possible, plus d'un siècle après les débuts du cinéma, qu'en mariant l'ancien et le nouveau. Un film comme *The Rise and Fall of the Legendary Angobilly Feverson* du Néerlandais Rosto ou *Extn. 21* de la Britannique Lizzie Oxybys laissent en effet présager que les héritiers de Tim Burton et de Terry Gilliam ont trouvé un nouveau terrain de jeu.

La plupart des prototypes issus de ces recherches graphiques artistiques prennent comme sujet d'étude le paysage urbain et jouent souvent sur le principe de la déambulation. Les créateurs se servent des nouvelles possibilités de mise en scène offertes par l'outil pour explorer des écritures narratives et sensorielles inédites. La ville et ses inéluctables transformations (destructions, disparitions, reconstructions) sont devenues un sujet de prédilection pour cette génération d'artistes. L'expérience récente la plus emblématique des possibilités offertes par les nouvelles technologies pour appréhender les mutations urbaines s'intitule *Obras* (mot espagnol pouvant se traduire à la fois par chantier, travaux, ouvrage et œuvre). Dans ce court métrage réalisé en 2004, Hendrick Dusollier a combiné sur ordinateur une matière hybride à base de photos fixes, de vidéos et d'encres. Composant ses décors virtuels d'après des photos, le film tient autant du documentaire que du film d'animation, des arts plastiques que de la fiction. Le long travelling ininterrompu

et ouaté d'*Obras* réunit ainsi plusieurs strates temporelles et différentes couches de matières pour nous faire voyager au cœur de la mémoire de la cité.

Nouvelles images de demain

Et pourtant, la technique n'en est qu'à ses balbutiements, et les créateurs commencent à peine à l'utiliser à bon escient. De son côté, Hollywood est dans une impasse : on peut faire plus, mais l'on ne pourra bientôt guère faire mieux et l'on devra, pour se renouveler, intégrer les nouvelles données esthétiques et/ou narratives que propose seulement, pour l'instant, la forme courte.

En attendant, de nombreux projets artistiques et indépendants (essentiellement européens) laissent augurer des perspectives excitantes pour la vue et l'esprit. Pour ces bâtisseurs d'un monde visuel nouveau, ce qu'on appelle faute de mieux les « nouvelles images » reste toujours un chantier technologique et artistique à explorer, au propre comme au figuré. Les créateurs qui œuvrent dans ce domaine ne se posent probablement pas la question de mettre une étiquette sur leurs recherches, mais l'ouverture de plus en plus manifeste de la sphère « classique » du court métrage à ce type d'œuvres permet d'évaluer de manière empirique l'évolution des mentalités du public et des professionnels face à un cinéma radical et différent, hors norme, accouchant de prototypes inclassables. Le cas



The Child d'Alex Gopher : Un pied de nez aux principes de base de la modélisation numérique d'une ville

de quelques films emblématiques (*Obras*, *Le régulateur*, *Flesh*, *Jojo in the Stars*, *City Paradise* ou *Ryan*, pour ne citer qu'eux) montre, de par leur parcours et leur succès, que quelque chose est en train de bouger.

Que *Ryan* de Chris Landreth remporte un Oscar marque certainement un pas en avant en faisant entrer de plain-pied ce type d'œuvres dans le domaine du « cinéma », renvoyant par la même occasion le terme de « nouvelles images » au passé. Reste aux artistes d'aller encore plus loin, d'oser explorer plus profondément encore de nouvelles voies esthétiques et narratives afin d'accoucher des nouvelles images d'aujourd'hui, qui seront les prémices du cinéma de demain. 

En 1998, Nicolas Schmerkin lance le magazine de cinéma *Repérages* qui, depuis 2003, édite aussi en DVD des films courts et longs inédits. Avec sa société *Autour de Minuit*, il produit par ailleurs des projets hybrides qui récoltent de nombreux prix dans les festivals internationaux (*Flesh* d'Édouard Salier, Prix de l'innovation, FNC 2005).