

Rhino vs paquebot : 1-0

Aujourd'hui, elle est un des arguments les plus vendeurs du cinéma hollywoodien. Si on se presse pour la voir, le film, déjà vu, est secondaire. On le sait : le paquebot, une fois de plus, va couler. Peu importe. Ce qui compte cette fois, c'est de le voir sombrer en 3D.

La dernière fois qu'elle est apparue, elle provoquait un retour nostalgique du cinéma à ses origines sous chapiteau. Images (presque des vues) en 3D : hélicoptère survolant le Grand Canyon, vue subjective d'une voiture de course qui risquait de percuter un mur à chaque tournant, menace d'une chaîne de tronçonneuse dont la pointe se rapprochait dangereusement de notre nez, c'est-à-dire en réalité de cet endroit indéterminé, quelque part devant nos yeux, où notre cerveau localise le volume que la vision stéréoscopique lui donne à voir. Après sa disparition des champs de foire il y a quelques années, des réalisateurs de longs métrages de fiction se sont emparés une nouvelle fois de la 3D pour doter leurs personnages et leurs décors du volume dont le dispositif cinématographique classique les privait jusqu'alors. D'abord lourde et chère (donc réservée à la seule fiction), la caméra 3D s'est enfin allégée et est aujourd'hui accessible aux documentaristes qui tournent « à l'épaule ».

Une salle « en 3D » ?

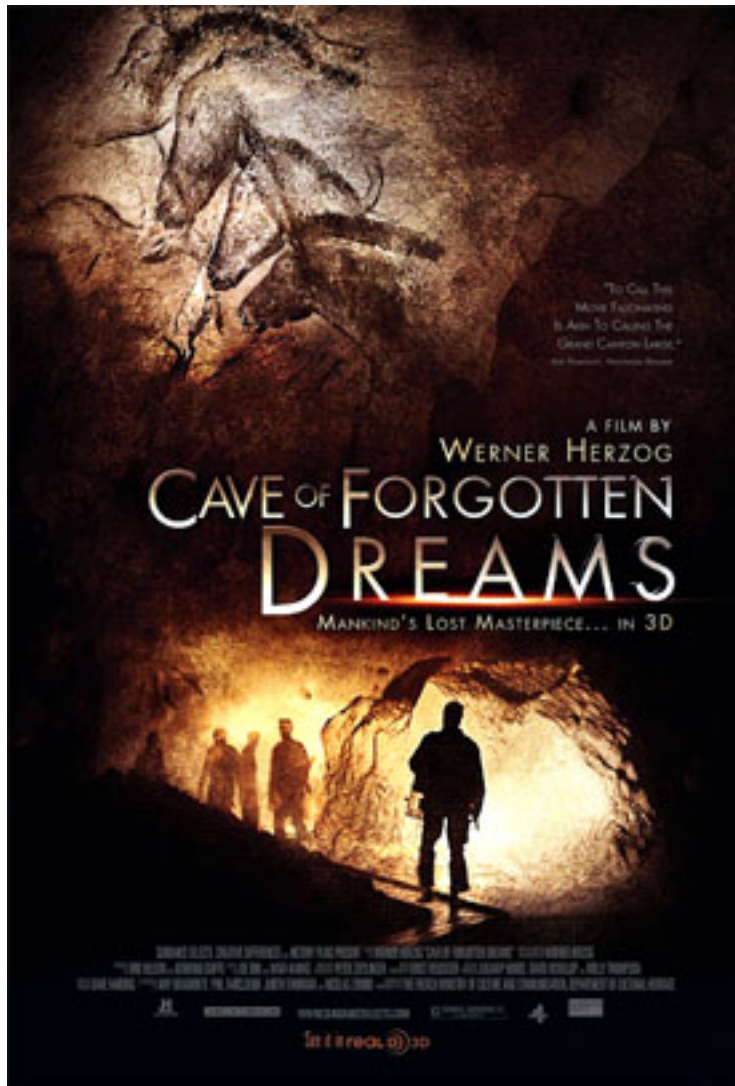


Après le *dolby surround*, la vidéo numérique ou la HD, la 3D est devenue depuis quelques années le nouvel outil technique qui doit convaincre le spectateur de se rendre dans les salles de cinéma ou de se procurer l'écran domestique qui lui permet de voir l'image en relief. Stade (provisoirement) ultime d'un cinéma qui, depuis ses premiers soubresauts, veut continuellement justifier son statut de médium le plus réaliste, la projection « en trois dimensions » a, il est vrai, de quoi nous surprendre. L'illusion est efficace, faisant surgir des volumes qui, de la surface blanche de l'écran, nous rejoignent ou nous happent pour nous toucher, presque physiquement. A priori, la plus-value réaliste est incontestable. L'image de cinéma, jusqu'alors majoritairement cantonnée dans la surface bidimensionnelle

de l'écran mais déjà augmentée d'un son spatialisé depuis la fin des années soixante, (re)devient surface de surgissement. Voir un film « en 3D » est une expérience perceptive troublante, presque auto-suffisante. Et on ne s'étonnera pas que certains films, d'abord distribués et (très bien) amortis en version bidimensionnelle, ressortent aujourd'hui « en 3D », tant la seule conversion à ce régime peut fasciner le spectateur. Donnant à voir des corps libérés de la surface, prêts à surgir quasi matériellement, exhibant des objets (même le plus gros paquebot du monde) capables d'envahir un espace réel et non plus un espace re-présenté, campant des décors enfin qui avalent littéralement le spectateur, la 3D est l'outil paroxystique du médium réaliste par excellence.

Star wars, Episode 1, 3D © 20th century fox

Pourtant, en envahissant l'espace du spectateur, ou en jouant d'une confusion entre cet espace et l'espace de la fiction (plus largement de la représentation), le cinéma se prive peut-être aussi de ce qui fondait jusqu'ici l'illusion de la représentation hyperréaliste du monde. C'est en cela que la 3D au cinéma est paradoxale. En provoquant une forme de confusion ou d'interpénétration entre deux espaces, celui de la représentation et celui de la salle, le film 3D souligne l'existence du second, révélé par l'irruption du premier auquel le spectateur devait s'abandonner. En faisant surgir des objets et des corps dans un volume qui dépasse de loin la surface écranique à partir de laquelle ils envahissaient l'imagination, le film rappelle soudainement au spectateur qu'il est bien assis dans une salle, c'est-à-dire dans un cadre spatial réel que le film ordinaire avait réussi (par la paralysie du spectateur, par l'obscurité et par la taille de l'image notamment) à faire oublier. Ramené de force dans un espace réel qui se fait transpercer par des objets appartenant à l'illusion, le spectateur d'un film « en 3D » devient donc aussi un spectateur « en 3D », c'est-à-dire un corps dans un espace (réel) dont l'existence est soulignée par l'intrusion optique d'objets et de corps venus d'un autre espace. Brisée, l'illusion cinématographique s'évanouit aussitôt, laissant derrière elle un spectateur ramené à sa condition physique réelle. Pour autant, faut-il penser qu'en cherchant à satisfaire son obsession de l'effet de réel, la 3D affaiblit fondamentalement le cinéma ? La longue histoire de la figuration visuelle se termine-t-elle en eau de boudin, victime d'un ultime outil technique ?



31.000 ACN - 2012 PCN

Pour un de ses derniers films en date, *Cave of Forgotten Dreams* (2011), Werner Herzog a filmé les peintures rupestres qui ornent les parois de la grotte de Chauvet-Pont-d'Arc en Ardèche. Tourné en 3D, ce documentaire rêve à une rencontre entre quelques-unes des plus anciennes techniques de figuration visuelle (empreintes, peintures, pochoir, projection - 31.000 ACN) et leur lointain descendant (la 3D digitale). Dans le film, Herzog se rapproche prudemment des peintures dont les formes se dotent de volume en épousant les reliefs des parois rocheuses de la grotte. Et au fur et à mesure que la caméra avance, l'impression de mouvement et de volume trouve un écho dans l'illusion de la tridimensionnalité. Lorsque la caméra se place enfin à quelques mètres à peine de la tête d'un rhinocéros ou d'un bovin étonnant de réalisme, une véritable rencontre visuelle est sur le point de se réaliser : un relais ou une synthèse temporelle de plusieurs dizaines de millénaires mis en images. Mais l'instant historique ne se produit pas. Dans les derniers mètres qui séparent la caméra de la surface en relief, tout se passe soudain comme si l'image « en 3D » s'aplatissait. L'illusion tridimensionnelle s'évanouit. Et l'image retourne à ce qu'elle n'a jamais cessé d'être : une pure surface. La 3D, impressionnante tant que le réalisateur filme des milieux en profondeur tels que les vignes ardéchoises aux abords du site ou les rideaux de stalactites qui transforment la grotte en un décor (jouet) issu tout droit de *Fanny et Alexandre*, cette 3D est mise en défaut dès lors qu'elle se mesure aux peintures rupestres. Et c'est peut-être dans ce rendez-vous

manqué que se situe la plus grande réussite du cinéma en 3D de Herzog : il préserve et réaffirme *in fine* l'irréductibilité de ces peintures d'un autre temps qui ont tant troublé leurs rares spectateurs contemporains.

Un autre cinéma

Au regard de la destruction partielle de l'illusion cinématographique évoquée plus haut et compte tenu de ce que Werner Herzog nous donne à penser par le biais d'une rencontre manquée entre figuration originelle et image tridimensionnelle, le retour de la 3D au cinéma semble marquer une césure, un pli ou une bosse (sur lesquels le septième art trébuche), une crevasse dont la profondeur dépendra de l'obstination (commerciale notamment) avec laquelle le récit traditionnel voudra l'explorer. Mais l'extraordinaire histoire des inventions vouées à l'échec de l'aveu même de leurs concepteurs - à commencer par le cinématographe -, doit nous inciter à la prudence. Une seule chose semble certaine : si le cinéma persistait dans son usage de la 3D, si demain l'image tridimensionnelle devenait le standard dont seuls quelques nostalgiques se priveraient encore, l'expérience cinématographique s'en trouverait nécessairement bouleversée. Car la 3D n'est pas qu'une étape parmi d'autres dans la longue quête du réalisme à tout prix. Elle en est aussi un épisode paradoxal et dissident qui pourrait être fatal pour « l'effet de réel ». Optimiste, on se demandera : la 3D forcera-t-elle le cinéma à se réinventer ? Le libérera-t-elle de la perspective ? Et si tel est le cas, à quoi ressemblera un nouveau cinéma ? Impossible de répondre à ces questions. Mais gageons que ce nouveau cinéma n'adoptera plus les traits d'un paquebot qui coule. Car de ce titan-là, la 3D, parce que paradoxale, aura triomphé depuis longtemps.

Jeremy Hamers
Mars 2012



Jeremy Hamers est chercheur au département des Arts et Sciences de la Communication de l'ULg et chargé de cours en Études cinématographiques à l'Université de Leiden.