



# **Cirque, cinéma et attractions**

**Intermédialité et circulation des formes circassiennes**

**Sébastien Denis • Jérémie Houillère (dir.)**

**Arts du spectacle – Images et sons**

**Septentrion**  
PRESSES UNIVERSITAIRES



## Le cercle et la profondeur. La piste circassienne, modèle immersif d'un cinéma tridimensionnel ?

---

Dick Tomasovic

« Allez au cirque. Rien n'est aussi rond que le cirque... Vous quittez vos rectangles, vos fenêtres géométriques, et vous allez au pays des cercles en action<sup>1</sup> ». Cette invitation, en forme d'apostrophe enthousiaste, est lancée par Fernand Léger. Dans un numéro spécial de la revue *Art Press* consacré au cirque, le critique Philippe Azoury s'étonne qu'un cinéophile puisse suivre l'incitation du célèbre peintre (et cinéaste d'avant-garde), tant le cirque lui paraît se présenter comme le frère ennemi du cinéma. Le cirque, écrit-il, est souvent, pour ceux qui ont trouvé refuge dans le rectangle de l'écran de cinéma, un lieu dangereux, le retour d'un trauma d'enfance, comme l'a d'ailleurs souligné avant lui Serge Daney dans sa préface à *La Rampe*, lorsqu'il évoque les pénibles attractions présentées sur scène avant que ne débute la projection du film tant attendu<sup>2</sup>. Les attractions, les rires amplifiés, poursuit Azoury, « cette orgie de volumes et de couleurs, la violence des maquillages, les corps en apesanteur, le pathos du clown triste, les rugissements du lion, le fouet du dompteur, l'odeur forte de la ménagerie, les résilles de l'écuyère, la peur de la chute<sup>3</sup> », sont autant d'éléments que ne peuvent tolérer les spectateurs amateurs de cinéma. La raison en est simple selon le critique : les cinéophiles ont besoin de distance.

Si l'on veut bien comprendre le point de vue de l'auteur, il faut cependant préciser que le point de départ de cet article est tout autre et se situe dans un spectre de réception du cinéma et de l'attraction bien différent. En effet, il s'agit d'affirmer que pour un type de spectacle cinématographique particulier, dont

---

1.- Cité par Azoury Philippe, « Le droit du plus fort », *Art Press spécial*, n° 20, 1999, p. 146.

2.- « La salle de cinéma était pour l'enfant un piège délicieux et les attractions la partie amère de ces délices (plus tard, il dirait : leur refoulé). » Daney Serge, *La Rampe*, Paris, Cahiers du cinéma, Gallimard, 1996, p. 10.

3.- Azoury Philippe, « Le droit du plus fort », art. cit., p. 146.



il conviendra, bien entendu, de présenter quelques traits caractéristiques sinon définitoires, le cirque constitue un grand frère admiré plutôt qu'un ennemi, un véritable modèle de référence.

### La place du spectateur

Un petit film d'animation d'Émile Cohl, réalisé en juin 1909, d'une durée de quatre minutes, et intitulé *Monsieur Clown chez les Liliputiens*, permet d'entamer la réflexion sur la place du spectateur et la question très relative de la distance nécessaire à l'appréciation du spectacle cinématographique. Dans ce film pionnier (l'animation de figurines et d'objets connaît alors ses premiers temps), le cirque est convoqué non seulement comme un sujet de l'intrigue, mais aussi comme un dispositif permettant de renouveler la mise en scène cinématographique. Que voit-on ? Un charmant petit spectacle de cirque : un singe acrobate, un clown contorsionniste (mais polyvalent puisqu'il est aussi équilibriste et dresseur d'éléphant, de caniche et de cheval), un numéro équestre féminin, un dernier tour de piste spectaculaire du petit clown acrobate faussement maladroit (qui se transforme en géant de cirque) et, bien sûr, un beau salut final.

Le film est remarquable, d'abord, par le soin de l'animation et des figures proposées : le petit clown et ses différents adjoints font preuve d'une grande virtuosité, qui est aussi celle de l'animateur évidemment. Il l'est ensuite par son grand sens du rythme et de la maîtrise d'un tempo entraînant tant dans le développement des phases animées que dans l'enchaînement des attractions qui composent le film. Émile Cohl trouve ainsi dans le principe du cirque et de la revue circassienne la justification narrative d'un déroulé de mouvements et de postures (et une cohérence à son film à sketches), mais aussi une sorte d'écrin de présentation, une scénographie qui met en relief les figurines tout en ne se coupant pas de la tradition spectaculaire des marionnettes, lui permettant de préserver le simulacre d'une connexion avec le spectateur grâce aux nombreuses adresses qui lui sont faites par les personnages (et l'assurance donc d'installer ce sentiment de présence de la figurine si capitale). Enfin, Cohl affirme également par la création de ce spectacle de cirque miniaturisé un registre burlesque, clownesque plutôt, qui lui permet de développer un registre émotionnel très fort.

Mais un élément, relevant de la constitution de l'image et de la conscience de la possibilité de l'usage de la profondeur de champ trouble plus encore : la présence, en arrière-plan, d'une foule de marionnettes qui assistent également au spectacle. Cette image est étonnante et très forte. Cohl place vis-à-vis des spectateurs (humains et réels) d'autres spectateurs (factices et marionnettiques). La disposition, frontale (ou bi-frontale, comme dans nombre de cirques modernes), est totalement spéculaire. Ces spectateurs nous regardent comme nous les regardons : ils sont notre image-miroir, notre reflet à l'écran. Ils nous renvoient notre regard, interrogent notre position comme notre désir de perception. On retrouve dans ce film un peu de la « folie visuelle » propre au cirque : chaque spectateur intégré au cercle participe d'un œil unique qui voit tout en même temps, comme le soutient le critique d'art Yan Ciret. Il précise : « Le chapiteau



forme la paupière de cet œil-monde dont la piste cerne la pupille. Entrer dans un cirque, c'est entrer dans l'optique oculaire, voir ce qui d'habitude voit sans être vu<sup>4</sup>. »

Partant de ces constats, l'hypothèse, simple mais essentielle, qui sera défendue dans ce texte est, précisément, que la suggestion de la forme circulaire de la piste, en remplacement du rectangle de la scène traditionnelle, peut servir de modèle à un type de film particulier, spectaculaire, industriel et contemporain, qui n'est autre que le film stéréoscopique, appelé aussi film tridimensionnel, film en relief ou, encore plus sobrement film 3-D, pour reprendre l'appellation que Martin Barnier propose de privilégier<sup>5</sup>.

## À la recherche du relief

La récente résurgence du cinéma 3-D actualise en fait une question séculaire qui n'a cessé de préoccuper les artistes de tous les temps : comment une image, simple surface en deux dimensions, peut-elle représenter un monde en trois dimensions, avec tout son relief et sa profondeur, et donner du volume aux objets qui s'y trouvent ? Depuis 2005, date clef du développement de la 3-D, puisqu'elle correspond à l'établissement de la norme RealD<sup>6</sup>, soit cette fameuse technique de polarisation de lumière qui a été un tremplin pour ce que certains critiques nomment la troisième émergence ou la troisième vague de la 3-D (après les années 1920 et les années 1950, mais plus personne n'ignore que les travaux stéréoscopiques ont été permanents dans l'histoire du cinéma et qu'il y a eu très régulièrement des œuvres qui ont tenté l'expérience de la 3-D<sup>7</sup>), l'industrie cinématographique, et de manière très volontaire et majoritaire, l'industrie hollywoodienne, tente à nouveau l'aventure du film en relief.

Dans un article intitulé « Épluchures d'espace : l'esthétique déchue du cinéma 3-D », Philippe-Alain Michaud<sup>8</sup> tente de définir les raisons de l'échec du relief dans les années 1950. Pour lui, en donnant la sensation du jaillissement des figures à l'avant du cadre de l'écran et du feuilletage des plans dans la profondeur, le cinéma en relief cherchait à rompre avec la picturalisation de la surface intrinsèquement liée à la pratique ordinaire du film, autrement dit, à détruire ce qu'il y a de la peinture dans le cinéma. Ce faisant, ce relief ramenait le cinéma à ses origines foraines et transformait la salle de projection en théâtre d'attractions, ce qui ne peut être qu'un geste vain, selon l'auteur, le cinéma s'étant constitué notamment par l'affranchissement de cette conception.

4.- Ciret Yan, « La Divine Scénographie », *Art Press spécial*, op. cit., p. 127.

5.- Barnier Martin et Kitsopanidou Kira, *Le Cinéma 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 16.

6.- Du nom de la firme dont les dispositifs sont les plus répandus à travers le monde (Dolby 3D, XpanD 3D et MasterImage3D sont quelques-unes des autres grandes firmes actuelles spécialisées dans les procédés stéréoscopiques cinématographiques, proposant toutes une « ultimate 3D cinema experience », comme le soulignent leurs campagnes promotionnelles).

7.- Voir Lefebvre Thierry et Michaud Philippe-Alain (dir.), *Le Relief au cinéma*, numéro hors-série de la revue *1895*, septembre 1997.

8.- Michaud Philippe-Alain, « Épluchures d'espace. L'esthétique déchue du cinéma 3D », *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, n° 112-113, été/automne 2010, p. 135.



Si l'on veut bien regarder attentivement les productions contemporaines, celles d'une décennie très largement marquée de ce point de vue par le travail de James Cameron et particulièrement de son film *Avatar* (sorti sur les écrans en 2009 en s'autoproclamant comme une nouvelle référence pour les productions 3-D à venir), la conception stéréoscopique qui y prédomine tente de s'éloigner des options fortes que les films en relief ont pu suivre par le passé, telles que Michaud les décrit. Ce qui marque dans ces dernières productions, de manière générale, c'est la relative réserve quant à l'utilisation d'effets de jaillissement (la parallaxe négative), préférant des effets de débordement (léger à extrême selon les cas), pour se concentrer surtout sur un travail complexe de rendu de profondeur (parallaxe positive), de modéré à extrême pour reprendre les échelles et les termes des discours critiques actuels. S'il s'agit là d'une norme que l'on va retrouver aujourd'hui dans la majorité des productions 3-D (à l'exception de certains genres particuliers, comme le film d'horreur ou le film pornographique par exemple, qui multiplient les effets de jaillissements), elle semble apparaître comme un enjeu esthétique important de ce cinéma d'attraction renouvelé.

Comme Martin Barnier et Kira Kitsopanidou le constatent dans leur ouvrage consacré au cinéma 3-D, les surgissements sont dosés de façon à ne pas envahir la salle, par contre « les jeux de perspective sont de plus en plus poussés mais sans pour autant perturber le spectateur<sup>9</sup>. » Il apparaît en effet que la plupart des producteurs, cinéastes et stéréographes actifs dans l'industrie du cinéma 3-D s'opposent à « l'esthétique de l'émergence », pour reprendre les termes de William Paul qui, dans un article paru dans *Film History*, en 1993, distingue l'esthétique de l'immersion et l'esthétique de l'émergence<sup>10</sup>. Par la première, l'immersion, il entend les effets permis par des dispositifs englobants tels que, par exemple, le *Cinerama*, présenté au Broadway Theater de New York en 1952, ou le *Circle Vision*, une technologie proposée par Walt Disney lui-même, en réponse ou en prolongation au cinémascope et autres formats d'écrans géants, qui utilise au tournage une batterie de caméras pour pouvoir projeter un film sur une série d'écrans disposés tout autour du spectateur, encerclant celui-ci à 360°. Le dispositif a survécu à sa création, en 1955, jusqu'à il y a peu à travers les attractions des différents parcs de Disney. Il faut d'ailleurs dire que les attractions des parcs Disney, comme la célèbre croisière scénique *It's a Small World* par exemple, élaborée en 1964, matérialisent physiquement, à travers une conception architecturale et scénographique, cette fameuse idée de pénétration dans la fiction et d'englobement du spectateur par le décor.

L'esthétique de l'émergence relève pour sa part typiquement du cinéma en relief qui se fonde largement dans les années 1950 sur le jaillissement et la projection d'objets. Le procédé, d'après William Paul, ne peut toucher les foules car la nature illusoire de l'effet recherché s'annonce et se trahit constamment. Aujourd'hui plus que jamais, les patrons des studios, qu'il s'agisse de Jim

9.- Barnier Martin et Kitsopanidou Kira, *Le Cinéma 3-D*, op. cit., p. 45.

10.- Paul William, « The Aesthetics of Emergence », *Film History*, vol. 5, n° 3, septembre 1993, p. 321-355.



Giannopoulos (P.-D.G. de la 20th Century Fox) ou de Jeffrey Katzenberg<sup>11</sup> (le cofondateur de Dreamworks, firme très engagée dans l'animation digitale en relief) veulent inscrire leur projet dans une expérience de l'immersion, du *deep media* pour reprendre la célèbre expression défendue par Frank Rose<sup>12</sup>.

Dès lors, tout l'enjeu de ce cinéma est de proposer un cinéma stéréoscopique qui ne se cantonne pas aux effets de profondeur (les infinies perspectives de l'image, très bien traitées par des films de *fantasy* ou de science-fiction comme, pour n'en citer que quelques-uns, *Prometheus* de Ridley Scott en 2012, *Star Trek Into Darkness* de J.-J. Abrams en 2013, *Tron Legacy* de Joseph Kosinski en 2010, *Oz the Great and Powerful* de Sam Raimi en 2013), mais qui peut aussi faire preuve de volumétrie, sans recourir pour autant à une série d'effets de jaillissement excessifs, pouvant de la sorte prétendre à une expérience dite immersive du spectateur. Dans de bonnes conditions, le visionnement de ces films permet de constater que la restitution réussie de l'effet de profondeur par le découpage de l'image en une série de strates que le spectateur est invité à feuilleter ou à traverser, mais aussi que l'effet de volumétrie, travaillant sur des mises en scène d'un rendu du débordement du cadre, supposent une forme de porosité entre l'espace de la salle et l'espace de l'écran.

Pour rappel, un célèbre texte d'Eisenstein, datant de 1947 et portant sur le cinéma en relief, exprime assez bien cette nécessité d'un contact entre l'écran et la salle. Si l'article aborde de très nombreux aspects, parfois d'ailleurs assez éloignés de la question du relief, le cinéaste-théoricien insiste sur l'idée selon laquelle le cinéma en relief réactive la dimension scénique du dispositif cinématographique en favorisant la jonction entre la scène et le public. Évoquant la question de l'espace liminaire à travers l'histoire du théâtre, Eisenstein détaille le *hanamichi* du théâtre kabuki<sup>13</sup>, soit un « chemin de fleurs », une passerelle entre les spectateurs et la scène qui est en fait un chemin de présents (les spectateurs y disposent des cadeaux pour les acteurs), mais sur lequel déborde l'action aux moments de grande tension dramatique. Eisenstein enchaîne dès lors différents exemples de « chemins de fleurs » dans le théâtre (le proscenium, les parades de filles dénudées dans le burlesque, etc.). Ce type de dispositif scénographique apparaît comme un modèle pour penser le principe de pénétration d'éléments du spectacle au cœur du public et pour favoriser le partage d'émotions. Pour Eisenstein, précise Martin Barnier<sup>14</sup>, il importe de trouver des moyens de lier public et personnages, de jeter des ponts entre salle et éléments diégétiques avancés, de favoriser l'immersion vers laquelle veut tendre le film stéréoscopique en s'inscrivant dans une tradition théâtrale. C'est dans la prolongation de cette réflexion que le modèle du cirque peut apparaître très opératoire.

Comme chacun sait, le cirque est un art de démonstration de savoir-faire spectaculaires. Il est un art du visible, relativement dépourvu de hors-champ

11.- Voir Barnier Martin et Kitsopanidou Kira, *Le Cinéma 3-D*, op. cit., p. 113.

12.- Voir Rose Frank, *The Art of Immersion*, New York, Norton & Company, 2011, p. 98.

13.- Eisenstein Sergueï, « Du cinéma en relief », dans *Le Mouvement de l'art*, Paris, Cerf, 1986, p. 129.

14.- Barnier Martin et Kitsopanidou Kira, *Le Cinéma 3-D*, op. cit., p. 121.



d'ailleurs<sup>15</sup>, fondé autour de l'exécution de numéros qui peuvent être vus sous tous les angles. Les historiens du cirque attribuent généralement la paternité du cirque traditionnel à Philip Astley, officier de cavalerie démobilisé, qui produit, à partir de 1768, à proximité de Londres, des spectacles de dressage et de voltige équestre. Comme le fait aussi un autre écuyer du XVIII<sup>e</sup> siècle, un certain Jacob Bates, qui s'exhibe pour sa part à Amsterdam, il impose une piste circulaire, dont la taille serait déterminée par la distance nécessaire entre l'écuyer, la longe et le cheval, comme lieu de représentation. Cette disposition est un véritable événement structurel, une rupture avec la plupart de celles de ses concurrents qui travaillent dans des cadres plutôt rectangulaires.

En créant une forme esthétique fondée sur des foyers de vision multiples<sup>16</sup>, le spectacle tout entier devient un vaste dispositif immersif (le regard tourne, circule, et se reflète). Comme l'a souvent expliqué l'historien du cirque Pascal Jacob<sup>17</sup>, la forme circulaire de la piste est idéale pour faciliter l'équilibre des cavaliers, qui profitent de la force centrifuge. Le diamètre, d'environ treize mètres, est défini par la longueur de la chambrière, accessoire qui permet à l'écuyer de contrôler le cheval depuis le centre. La piste, son dimensionnement et ses aménagements connexes (banquette, montoir) vont rapidement devenir des composantes normatives du spectacle de cirque. Le cercle devient dès lors la figure emblématique du cirque, que l'on retrouve dans la piste, le chapiteau et même dans le campement, installé de manière concentrique. Le cercle est l'espace de représentation du cirque par excellence et par définition. Les commentateurs du cirque insistent sur cette dimension : diamétralement opposée à la scène frontale du théâtre, la piste implique un « ici et maintenant », une réalité immédiate des exploits qui y sont montrés. Ce qui y est présenté n'est pas une fiction que le spectateur regarde, mais bien une action à laquelle il participe. Contrairement au théâtre, le regard ne se perd pas derrière la scène, il est toujours renvoyé à un autre regard, insistant sur l'acte participatif lui-même. Le cercle induit également un espace sans limite : il n'y a pas de début et pas de fin, et pas de limite à l'exploit bien sûr, explique encore Pascal Jacob :

Dans la brutalité de son expulsion sur la piste, l'acrobate doit tout dire en quelques secondes. Ce n'est pas un hasard si l'entrée se fait traditionnellement en courant : un effet de jaillissement qui s'accorde aux hommes et aux bêtes. Ensuite, le placement au cœur du cercle stimule les regards croisés des spectateurs et définit la créature posée au cœur de l'aire de jeu comme symbole de l'acte en cours de formulation. Axe primordial de la représentation, le cercle de treize mètres soumet la silhouette abandonnée en son centre à une vision extrême. Ces fameux 360° obligent le dos de l'acrobate à être aussi expressif

15.- Tisha Tihomir Vujicic, « Le hors-champ dans le cirque contemporain », *Stradda*, « Screen Circus », *op. cit.*, n.p.

16.- Sur les multiples enjeux esthétiques de cette forme scénique, voir Fohr Romain et Freixe Guy (dir.), *La Scène circulaire aujourd'hui*, Lavérune, L'Entretemps, 2015.

17.- Voir Jacob Pascal, *La Fabuleuse Histoire du cirque*, Paris, Le Chêne, 2002 ; Jacob Pascal, *Le Cirque : un art à la croisée des chemins*, Paris, Gallimard, 2001 ; Jacob Pascal et Pourtois Christophe, *Du permanent à l'éphémère... Espaces de cirque*, Bruxelles, CIVA (Centre International pour la Ville, l'Architecture et le Paysage), 2003.



que son visage : un jeu de pile ou face qui s'appuie sur la tridimensionnalité du cirque. Le rapport frontal n'induit pas les mêmes causes ou les mêmes enjeux et le fait de tourner sans cesse, autour de la piste et sur soi-même, représente une contrainte supplémentaire<sup>18</sup>.

On le comprend, le cercle est l'élément fondamental de la scénographie singulière du cirque. Il n'est pas sans cruauté d'ailleurs : le corps de l'artiste s'y trouve piégé, emprisonné, cerné, livré à tous les regards attendant de lui que surgisse l'extraordinaire. On comprend aisément que l'abandon de la piste par certaines compagnies circassiennes modernes puisse être considéré comme une véritable révolution copernicienne dans le milieu du cirque, bouleversant radicalement ses conceptions plastiques, physiques et métaphysiques, comme le remarque Yan Ciret<sup>19</sup>. Ainsi, cet espace si particulier, qui rend légitime le jaillissement, qui intègre le spectateur au dispositif de l'attraction, qui piège le regard dans ses profondeurs tout en l'éblouissant, peut servir de référence pour la mise en scène des films en relief à la recherche d'une expérience immersive.

De ce point de vue, deux éléments très prégnants dans les esthétiques stéréoscopiques contemporaines semblent trouver leur provenance dans la tradition du cercle circassien : le premier profite de la dynamique du concave, le second de la dynamique du convexe.

## Tous en cercle

Le premier élément relève d'une observation élémentaire : la mise en scène, au sens le plus strict du terme, soit le placement des corps et des objets à l'intérieur du champ déterminé par la prise de vue, joue d'autant plus un rôle immersif qu'elle est régie par une construction, plus ou moins évidente, en demi-cercle. Naturellement, les artistes du cirque intéressés par le cinéma l'ont bien compris. À deux reprises, le célèbre Cirque du Soleil, cette entreprise d'origine québécoise de divertissement artistique spécialisée en cirque acrobatique, qui s'est imposée mondialement par ses modèles économiques industriels<sup>20</sup> comme par la création de grands tableaux scénographiques colorés, oniriques et populaires, a exploité ces spectacles sous forme de films en relief.

Une première fois en 2000 pour les salles IMAX avec un moyen-métrage intitulé *Journey of Man*, réalisé par Keith Melton et supervisé par le stéréographe Peter Anderson (un vétéran des effets spéciaux et un spécialiste de la 3-D). Le film compile plusieurs numéros des spectacles *Mystère*, « *O* » et *Quidam*. Et puis, une seconde fois en 2012 avec le long-métrage intitulé *Cirque du Soleil : Worlds Away 3D* (en français *Le Voyage imaginaire*) réalisé par Andrew Adamson (le réalisateur des *Shrek* 1 et 2 et des *Mondes de Narnia* 1 et 2) et produit par James Cameron. Le film reprend des numéros des spectacles *Viva Elvis* et *Zarkana* présentés à Las Vegas dans le courant de l'année 2011.

18.- Jacob Pascal, « L'adieu aux armes : repères pour une analyse du vestiaire circassien », *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 32, 2002, p. 110.

19.- Ciret Yan, « La Divine Scénographie », art. cit., p. 126.

20.- Voir Cordier Marine, « Le cirque contemporain entre rationalisation et quête d'autonomie », *Sociétés contemporaines*, n° 66, 2007/2, p. 37-59.





Fig. 01 Keith Melton, *Journey of Man*, 2000 (photogramme).

Les deux œuvres obéissent à la même structure narrative picaresque : un ou deux personnages font un voyage fabuleux qui sert de prétexte à montrer, sous forme de diverses rencontres improbables, des créatures étonnantes se livrant à des numéros acrobatiques extraordinaires. Le relief est ici conçu comme un écrin fantastique accentuant le merveilleux des numéros. Il s'agit d'en mettre littéralement, plein la vue. Plutôt que de travailler la possibilité de lignes de perspective vertigineuses et infinies, la mise en scène choisit de reconstituer des espaces circulaires, en plaçant très soigneusement les décors, accessoires et corps en mouvement dans un arc de cercle qui suggère sa poursuite de l'autre côté de l'écran, englobant le spectateur dans un cercle, l'installant aux premières loges d'une image de cinéma rêvée comme une piste de cirque. La plupart des dispositions des corps et des décors suivent des lignes courbes. Celles-ci capturent le regard du spectateur, font mine d'englober sa position et surtout placent le performeur du numéro au centre d'un piège visuel similaire à celui du cirque, suggérant son dispositif performatif et immersif. Cette organisation du champ n'est pas sans poser problème au découpage cinématographique dont les options semblent limitées à une simple variation de points de vue autour de ces espaces (bassin aquatique d'un parc, hall d'une grande maison, podium de lumière, roches accidentées...) transformés en piste circulaire. Le spectateur a la possibilité de voir l'action comme s'il changeait de loge, en se déplaçant autour de l'action, mais n'échappe jamais de la structure circulaire de l'ensemble.

Cette manière de filmer l'exploit du corps en mouvement n'appartient évidemment pas qu'aux films en relief tirés de numéros de cirque. Le film de danse hollywoodien en a donné de multiples exemples récemment. La série très



populaire des films *Step Up*<sup>11</sup>, régulièrement produits depuis 2006, constitue une franchise à succès importante et le véritable modèle, tant dans sa narration que dans ses axes de mise en scène, de nombreux films de danse à destination du public adolescent<sup>12</sup>. Les réalisateurs et les danseurs se sont succédé dans ces films qui racontent les relations sentimentales de jeunes gens passionnés par la danse en général et, en particulier, par les formes de *street dance*.

Depuis le troisième opus, et comme son titre l'indique (*Step Up 3D*), les films sont exploités en version stéréoscopique. La plupart des scènes importantes, où le climax narratif et chorégraphique est à son paroxysme, adoptent également des scénographies en arc de cercle, empruntant la forme de la piste pour mieux intégrer le regard du spectateur. La scène de *battle* dans le parc public durant laquelle le personnage de Moose (Adam Gary Sevani) danse et sautille d'une table de pique-nique à l'étalage d'un marchand en entraînant autour de lui une foule mobile qui ne cesse de recréer un cercle de badauds-spectateurs, la fameuse scène de *water dance* scénographiée autour d'un dessin circulaire placé au centre d'une scène carrée bordée de toutes parts par une masse de spectateurs ou encore la longue séquence de danse finale dans la grande arène où la caméra tourne autour des danseurs, sont autant d'exemples explicites tirés de *Step Up 3D*. Dans *Step Up Revolution*, deux scènes de *flashmob* sont remarquables (le film suit des collectifs de danseurs s'exprimant essentiellement par des manifestations dansées non autorisées dans différents endroits institutionnels afin d'être filmés par des petites caméras et partagés de façon virale sur les réseaux sociaux). La première lieu dans une galerie d'art. Les danseurs (visiblement très inspirés par certains tableaux scéniques composés par le Cirque du Soleil) sont camouflés parmi des œuvres d'art (certains corps sont peints pour se fondre devant une œuvre picturale, d'autres, couverts de bronze, se font passer pour des sculptures, tous ne révèlent leur présence au public qu'en se mouvant). Les espaces rectilignes de la galerie sont alors réinventés en une série de cercles concentriques formant de nouveaux espaces fantasmagoriques et spectaculaires (voir le décor des méduses et le jeu des faisceaux lumineux). Même type de travail de réinvention d'un espace rectiligne (celui du grand hall d'un immeuble financier) en une série de formes spectaculaires circulaires lorsque de ternes hommes d'affaires se révèlent être des danseurs frondeurs dans une autre séquence clef du film. Enfin, le dernier volet en date, *Step Up All In*, débute par une série de castings de malheureux danseurs filmés de manière très frontale. Les performeurs comme la séquence sont sans relief. Ce n'est que pour mieux contraster avec les numéros spectaculaires à venir. Le collectif de danseurs héros du film (LMNTRIX), tout comme ses rivaux (le thème du film est une gigantesque compétition située à Las Vegas) proposera tout au long du film des performances impressionnantes servies par une tridimensionnalité décomplexée. La clef est systématiquement un espace de

– Elle se constitue à ce jour de cinq films (exploités en France sous le titre générique de *Sexy Dance*) : *Step Up* (Anne Fletcher, 2006), *Step Up 2* (Jon Chu, 2008), *Step Up 3D* (Jon Chu, 2010), *Step Up Revolution* (Scott Speer, 2012), *Step Up All In* (Trish Sie, 2014). Une série télévisée a été lancée en 2018 : *Step Up : High Water*.

– Tomasovic Dick, *Kino-Tanz, l'art chorégraphique du cinéma*, Paris, P.U.F., 2009, p. 77.



performance inscrit dans cette folie du voir qu'est la vision panoptique. Chaque lieu est un piège visuel circulaire, d'un faux laboratoire de savants fous à un hall d'escalier, en passant par un ring de boxe ou un manège tournoyant. La très longue scène finale restitue quant à elle un véritable dispositif circassien, avec scène circulaire au centre de la vision sur laquelle les danseurs se montreront plus acrobatiques que jamais, loges sur plusieurs étages remplies d'une foule enthousiaste et grands lustres de décoration. L'organisation spatiale de ces danses en 3-D avoue ici très explicitement tout ce qu'elle doit à l'art du cirque.



Fig. 02 et fig. 03 Trish Sie, *Step Up All In*, 2014 (photogrammes).



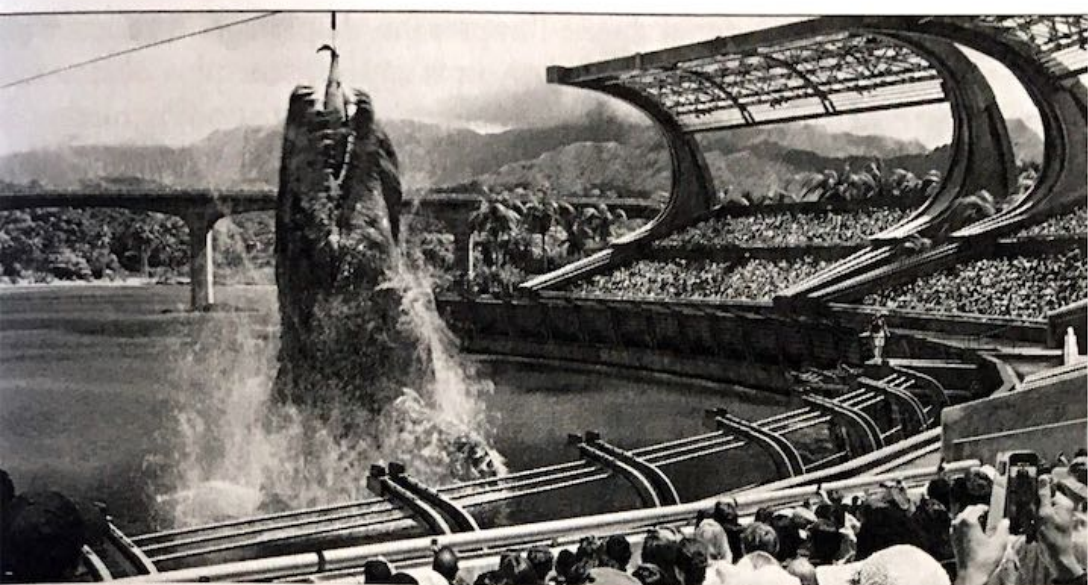


Fig. 04 et fig. 05 Colin Trevorrow, *Jurassic World*, 2015 (photogrammes).

Il ne faudrait pas croire que ce type de disposition ne concerne que les films à exhibition acrobatique ou chorégraphique. Il est très fréquent dans de nombreuses scènes de films en 3-D, qu'ils relèvent du film d'action ou non. La disposition circulaire des éléments est très fréquente, par exemple dans des films aussi différents que *Hugo Cabret* (Martin Scorsese, 2011) où l'impression de profondeur des espaces est essentiellement rendue par des lignes concaves (particulièrement le refuge d'Hugo derrière l'horloge de la Gare Montparnasse), *Les Gardiens de la galaxie* (James Gunn, 2014) où le pénitencier spatial, entre autres espaces, utilise l'architecture panoptique pour renforcer les effets 3-D de la mise en scène, ou encore *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015) dans nombre de ses scènes de climax comme celle du dressage des vélociraptors par Owen Graddy (Chris Pratt) ou de l'attraction du dinosaure marin. Dans tous les cas, il s'agit d'inviter le spectateur à profiter de la profondeur simulée de l'image, en y invitant le regard à porter au loin, sans lui donner l'impression de plonger dans un tableau, mais bien à l'intérieur d'une action qui se replie sur elle-même,



qui le cerne par le côté, qui lui donne l'impression de partager un espace où, dès lors, les effets de relief et de jaillissement n'apparaissent plus comme des gimmicks ou des gadgets visuels, mais bien comme des émanations naturelles de cet espace partagé.

### Hors-piste

Le second élément manifestant la prégnance du modèle circassien dans la recherche d'un nouveau paradigme pour la 3-D contemporaine s'inscrit dans l'idée d'un renforcement de la dynamique convexe de l'image stéréoscopique. Comme on l'a précédemment mentionné, le spectateur de cirque ne peut se tenir à distance du spectacle. Les aspects les plus physiques du spectacle lui sautent au visage : le souffle des chevaux qui courent, la poussière de la piste qui se soulève, les particules diverses (jeux d'eaux des clowns, sueurs des acrobates, morceaux de paille projetés par le galop des animaux en mouvement, les effluves et les déplacements d'air les plus divers...). Le contact avec la piste passe inévitablement par ses projections qui font vivre le spectateur au plus près des numéros et l'impliquent corporellement dans les situations.

La 3-D des dernières années a tenté de développer cette idée d'espace sensoriel partagé. L'oscillation autour du franchissement, ou plutôt la possibilité du franchissement de l'espace liminaire, est en effet extrêmement fréquente dans ces films. Cela s'incarne non tant dans les présences jaillissantes des personnages ou de gros objets saillants, mais plutôt dans une série de petits mobiles, qualifiés avant tout par leur légèreté, leur furtivité ou fugacité. Ces films semblent avoir bénéficié des recherches en animation informatique procédurale et en système de particules afin de calculer les trajectoires et parcours « d'objets flous », comme on les appelle dans le langage de la postproduction : gouttes d'eau, flocons de neige, brumes et brouillard, fumées, reflets et lueurs, morceaux de verres, bulles de savon, confettis, etc. L'eau et l'air, le liquide et l'aérien sont utilisés dans ces films non seulement pour étendre l'espace diégétique, mais pour signaler plus que pour représenter les prémices d'une sensation de coprésence avec tous les éléments du film. Comme si le monde même devenait filmique. Cette idée n'est pas sans rappeler la très belle intuition de mise en scène de Josef von Sternberg, qui aimait faire fumer ses acteurs pour établir une continuité entre l'écran et la salle de cinéma elle-même enfumée. De manière générale, von Sternberg se servait des fumées, pluies, poussières et vapeurs pour renforcer les émotions des espaces et des mouvements de caméra, et mieux faire entrer le spectateur dans le film<sup>23</sup>.

Ce type d'effets est commun à bien des films 3-D actuels. Il ne s'agit pas seulement de travailler sur le sentiment de coprésence par débordement d'éléments du cadre, mais bien de renforcer, dans des moments dramatiquement importants, la proximité avec les émotions des personnages en partageant leur ressenti, en s'exclamant au sujet des mêmes éléments visuels, en se situant l'un

23.- Von Sternberg Josef, *Fun in a Chinese Laundry*, London, Secker and Warburg, 1966, p. 325.



et l'autre devant une série d'éléments qui semblent autant dans l'écran que dans la salle, signalant de la sorte un espace partagé. Ce type de figures est déjà opérant à quelques endroits des films 3-D produits par le Cirque du Soleil et se révèle particulièrement travaillé dans la série des *Step Up*. Ainsi, dans *Step Up 3D*, la scène du parc public où bulles de savon puis ballons gonflés à l'hélium s'amuse de la communication spatiale entre salle et écran. Plus tard, la scène de la *water dance* est un modèle du genre (Moose et ses amis évoluent sur une piste de danse bientôt recouverte d'eau). Chaque geste, chaque pas semblent vouloir éclabousser le spectateur (les gouttelettes d'eau projetées sont l'émanation du travail des danseurs sur la piste). Même type d'effet dans *Step Up Revolution* avec les billets de banque virevoltants lors de la *corporate flashmob* ou avec les fumigènes issus des containers des docks lors de la scène finale. Enfin, *Step Up All In*, dans sa scène finale, avec ses effets de projections lumineuses, d'étincelles et de neige carbonique, mais aussi de sable projeté et de parade de feu (le jonglage de flambeaux), réactive pleinement la mémoire sensorielle du cirque.



Fig. 06 *Step Up All In*, Trish Sie, 2014 (photogramme).



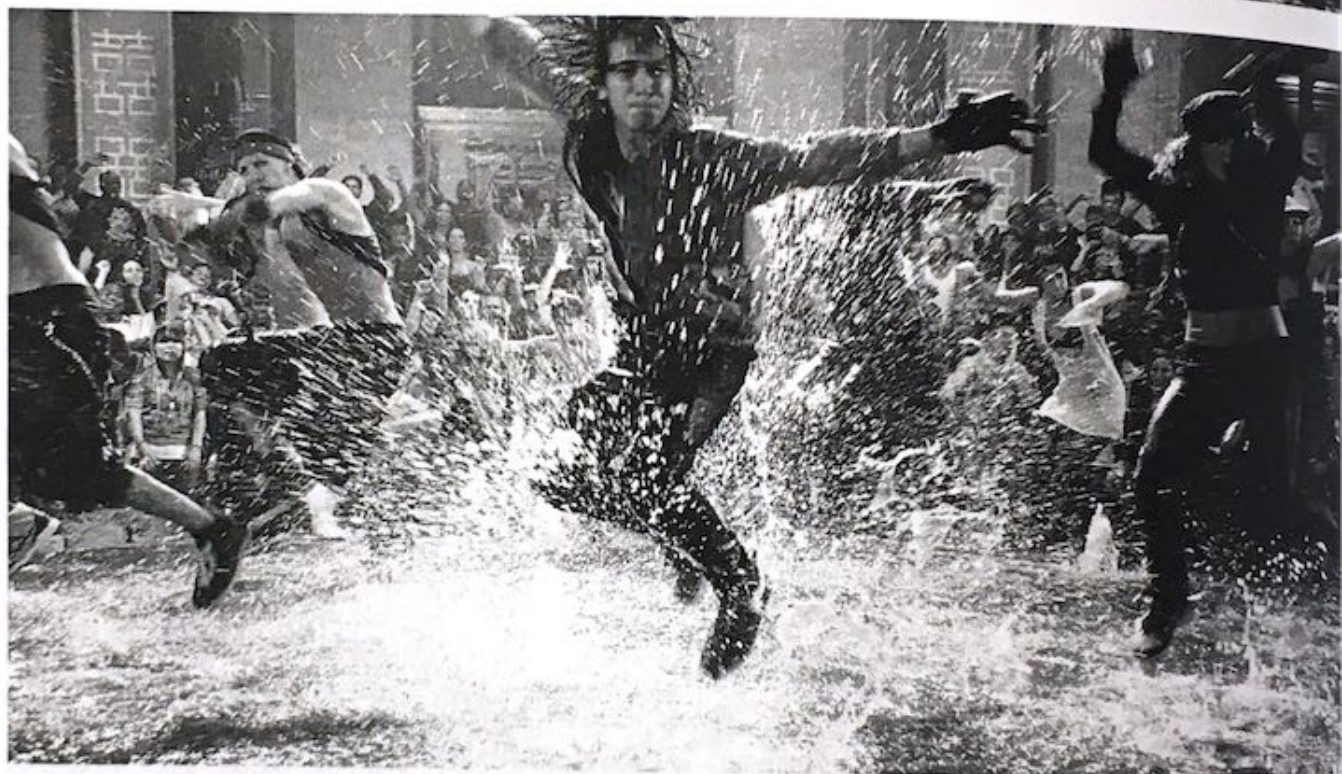


Fig. 07 et fig. 08 *Step Up 3D*, Jon Chu, 2010 (photogrammes).

Ici également, dans la foulée de ces films, bien d'autres projets 3-D, sans rapport direct avec le filmage du corps dansant, empruntent ce type d'effets. D'innombrables particules (flocons, gouttes de pluie, insectes volants) sont utilisées dans *Exodus* (Ridley Scott, 2014) pour évoquer les différentes plaies d'Égypte, tandis que la poussière de la destruction des bâtiments s'éparpille sans fin dans le film-catastrophe *San Andreas* (Brad Peyton, 2015), et qu'une nuée de lucioles générées par le corps de Groot illuminent les espaces sombres de *Gardiens de la Galaxie*. Les exemples de ces effets « d'environnements atmosphériques », comme les nomment certains stéréographes<sup>24</sup>, sont désormais légion.

24.— Voir les propos de Harper John cités par Barnier Martin et Kitsopanidou Kira, *Le Cinéma 3-D*, op. cit., p. 138.



Si l'on veut bien repérer et suivre ces dynamiques du convexe et du concave qui ordonnent quelques aspects essentiels de la mise en scène de films 3-D, il apparaît que la production hollywoodienne contemporaine de films stéréoscopiques s'inscrit manifestement dans une longue tradition du spectacle à sensations. Elle reformule le fameux paradigme de monstration et le cinéma des attractions, qu'André Gaudreault, entre autres, a si bien décrits<sup>25</sup>, en empruntant, ou plutôt en s'inspirant d'un modèle, d'un dispositif propre aux arts de la scène et singulièrement, semble-t-il, à la lumière des films ici commentés, à l'art du cirque. Ce cinéma 3-D développe une poétique de l'immersion, aspire à la plongée du spectateur dans un univers kinesthésique et souhaite mobiliser son regard de manière participative à l'action. Travaillé par l'imaginaire du cirque (et de sa piste circulaire), mais aussi, fondamentalement, par le modèle du panopticon et du voir absolu, le cinéma tridimensionnel actuel fantasme la confusion des espaces, celui de la projection de l'image et celui de la réception de l'image. Il s'agit sans doute moins d'abolir une distance ou d'estomper un seuil que de s'efforcer de proposer une expérience englobante et multisensorielle au spectateur. De ce point de vue, le cirque, ce fameux pays des cercles en action, pour reprendre la formule de Fernand Léger, a sans doute encore beaucoup de leçons à donner à ce cinéma-là.

25.- Gaudreault André, *Cinéma et attraction*, op. cit.