

Le numérique, le virtuel et l'effet cinéma.

Charlie Van Damme, version mai 2019.

Toute nouvelle technologie entraîne des bouleversements qui dépassent largement ses domaines d'application car elle modifie notre rapport au monde. Ainsi en-a-t-il été de l'invention de l'imprimerie, de la boussole, de la machine à vapeur, de l'aviation . . . de la photographie.

Lorsque les techniques numériques de prise de vues sont apparues, j'ai eu le sentiment qu'on ne pouvait pas s'arrêter à des problèmes de « mode d'emploi », mais qu'il fallait aussi envisager les effets qu'elles pouvaient produire sur la prise de vue en général, sur le cinéma en particulier.

Et sur nos comportements.

Quitte à passer pour un oiseau de mauvais augure.

Je me suis lancé dans l'écriture de ce texte en Mars '97.

Il a fait du bruit : l'ARP m'a demandé d'animer un colloque sur ce thème vers 2000, *Les Cahiers de Médiologie* s'y sont intéressés la même année, j'ai fait une escapade sur ce thème au festival Imagina de Monte-Carlo 2003. Je l'ai aussi communiqué à mes collègues de l'AFC

Je l'ai mis à jour plus d'une fois, au gré du développement des techniques numériques.

Le NUMÉRIQUE, le VIRTUEL et L'EFFET CINÉMA

Le numérique comme prolongement de l'image analogique

À lire la presse spécialisée, tels *l'American Cinematographer* ou *Le Technicien du Film*, à entendre les préoccupations des élèves des écoles de cinéma comme celles des professionnels aguerris, les technologies numériques s'inscrivent dans une dynamique continue de développement et de progrès.

Elles posent d'abord des questions de savoir-faire, et ouvrent des perspectives qu'il serait sot de délaisser.

Ces techniques portent à un degré de perfection jamais atteint des opérations autrefois laborieuses et imparfaites, dans le domaine des trucages notamment, ce qui met les cinéastes dans une position plus confortable pour traiter l'anticipation, le fantastique, l'onirique, le spectaculaire : l'image d'exception.

De ce point de vue, le numérique ne serait qu'un accroissement des potentialités en germes dès Méliès. Quant aux cinéastes qui revendiqueraient plutôt leur attachement au cinéma des frères Lumières, ils ne perdent rien avec le numérique.

On peut donc lire les applications des techniques numériques au cinéma comme autant d'apports qualitatifs qui élargissent son potentiel créatif sans modifier sa nature. Il ne s'agirait pas d'une révolution comme l'a été le passage du muet au sonore, tout juste un "amplificateur" de l'effet cinéma, comme en son temps la couleur, le scope ou la spatialisation du son.

Seuls les nostalgiques du bricolage et les intégristes de l'image photo - chimique, ont, semble-t-il, des raisons de crier au loup.

Que nous importe en effet, à nous spectateurs, que *Jurassic Park* (1993) soit déjà le fruit d'applications numériques. Nous sommes heureux d'assister à un spectacle dont la perfection des trucages (on parle de leur transparence, de leur invisibilité) est telle que notre adhésion au propos ne peut qu'en être renforcée. Moins de défauts de texture, une plus grande cohérence spatiale, une animation convaincante et vraisemblable, tout contribue à augmenter l'efficacité d'un genre qui n'est pas né avec l'image numérique.

Et le cinéma, resterait tel qu'en lui-même, semblable à ce qu'il a toujours été, tant sur le plan des structures narratives que sur le plan strictement visuel, à savoir celui de "la figuration réaliste", c'est-à-dire de la vraisemblance, un des fondements des mécanismes de projection-identification, et au-delà de la catharsis.

"Figuration réaliste", cela veut dire que la représentation de l'espace reste pour l'essentiel celle que nous avons hérité du quattrocento et qui s'est imposée à nous comme "normale". Que les corps et les objets obéissent à des lois naturelles comme la gravitation, et que la lumière se développe "comme" émanant de sources bien réelles, comme dans la vie (peu importe ici le degré de stylisation).

Le récit reste en liaison étroite avec le réel : il parle de ce qui a été, pourrait avoir été, pourrait advenir. Rien de bien nouveau semble-t-il depuis Aristote et sa *Poétique*. On est et on reste dans le domaine de la "représentation". Comme la photographie et la peinture figurative, comme le théâtre.

S'il en avait disposé, Cocteau aurait sans artifice apparent transformé la bête en prince. On y aurait gagné en réalisme, au détriment sans doute du charme un peu désuet de la texture apparente du trucage, de sa poésie en somme, mais sans plus. Pour "*Le Nom de la Rose*" (1986), Jean-Jacques Annaud aurait pu réaliser les architectures impossibles dont il rêvait, inspirées d'Escher et Piranesi.

Les techniques numériques ne sont pas réservées au seul domaine de l'anticipation, du fantastique ou de l'horreur. Elles se sont banalisées depuis longtemps, tous genres confondus, au point qu'il est difficile de trouver un laboratoire cinématographique qui traite encore l'argentique.

Le numérique comme intrus ?

Mais si la texture du trucage disparaît grâce à sa totale transparence enfin réalisable grâce aux techniques numériques, l'image truquée se met sur un pied d'égalité avec les images non truquées. Réalité, vraisemblance, plausibilité, invraisemblance et

impossibilité sont des notions qui n'ont plus leur équivalent visuel dans la texture de l'image.

Si l'image nous dit que la représentation de la réalité et sa simulation se valent, voilà qui pour le moins perturbe les codes de lecture de l'image et au-delà son effet de réalité : le réel se dilue dans l'artifice invisible.

Ainsi *Forrest Gump* (1994) de Robert Zemeckis. Le film nous raconte sous forme de fable les tribulations d'un déficient mental qui serait devenu millionnaire, aurait réalisé mille prouesses et joué un rôle politique déterminant entre 1950 et 1980. On le voit intégré dans des actualités d'époque où il se fond littéralement, en compagnie de Nixon, Martin Luther King, Kennedy, d'autres. Il est là, en chair et en os, en "live", dirait-on. L'illusion est parfaite : il est totalement intégré dans le "grain" des documents d'époque, dans leur texture. Et, partant, plus rien ne nous dit que ces scènes relèvent de la réalité fictionnelle du héros (il aurait, par le passé, vraiment rencontré ces personnalités), à son imaginaire (il croit qu'il les a rencontrées) ou qu'elles disent sa duplicité (il trompe volontairement son interlocuteur).

Je me souviens qu'en sortant de la salle, j'éprouvais un malaise : que penser à l'avenir des documents historiques ? Que se passera-t-il le jour où ces techniques seront appliquées au documentaire, aux d'archives ?

On sait depuis fort longtemps que l'image photographique peut être suspecte, parce qu'on peut la manipuler, tricher, la faire mentir : enlever un personnage gênant, comme l'a fait Staline en faisant disparaître Trotski de documents photographiques historiques par exemple. Mais l'art du faussaire était limité, jadis. Son travail laissait des traces, des défauts révélateurs. On sait que le documentaire dit ce qu'on veut lui faire dire, grâce au montage, au cadrage, au son. Qu'il est inévitablement un documentaire d'opinion, et qu'au pire il travestit volontairement la réalité dont il prétend rendre compte.

Le "vrai faux" documentaire est né avec le cinéma. Bon nombre des scènes des frères Lumière étaient recréées. Si les actualités reconstituées de Méliès ne se donnaient pas pour des vues authentiques (au contraire de celles de Pathé), avec *L'affaire Dreyfus*, on peut considérer que Méliès inventa le cinéma politiquement engagé. De son côté, le cinéma de "non-fiction" c'est très vite soumis aux impératifs de la propagande pendant la grande guerre. Plus tard, c'est avec les plus louables intentions sans doute que Flaherty présenta comme "actuel" un mode de vie qui appartenait depuis longtemps à l'histoire : celui de *L'Homme D'Aran*.

Dans *La Bombe* (1965) de Peter Watkins, des archives de la guerre 39-45 servent à illustrer ce que serait une guerre atomique en Angleterre. Conceptuellement on n'est pas loin de *Forrest Gump*, à ceci près que les archives n'ont pas été dénaturées et qu'elles sont données pour ce qu'elles sont : des éléments d'une réalité passée (les bombardements des villes allemandes) à partir desquelles on extrapole un trop plausible futur.

Avec ou sans numérique, la question de fond resterait donc la même : la probité des auteurs.

Sauf qu'en argentique, l'œil de la caméra ne ment pas. Il se contente de reproduire ce qu'on lui donne à reproduire "**comme**" on le lui demande. C'est dans ce "comme" que se glisse l'art des auteurs de l'image : angle de prise de vue, choix d'objectif, filtres, type de développement et de tirage, etc. Manipulations et trucages dans la chaîne de fabrication analogique ne sont que des tentatives de dépassement des limites intrinsèques du procédé. Et la résistance de la chaîne de fabrication est forte.

Dans une chaîne numérique il n'y a potentiellement plus de résistance. Le numérique n'est pas assujéti à la reproduction. Appliqué aux procédés photographiques, il peut en faire éclater les limites et peut engendrer du mensonge, car il libère les auteurs des contraintes de la reproduction. Les images deviennent un matériau de base, manipulable à loisir. On ne se sent plus lié à ce qui s'est vraiment passé devant la caméra, ni à la manière dont elle nous en rend compte. Cela semble légitime, puisque par nature, le traitement numérique des images l'autorise. Un moyen supplémentaire, se dit-t-on, pour augmenter le pouvoir expressif des images, quitte à ce que les images travaillées numériquement n'aient qu'un lointain rapport avec celles perçue par l'œil de la caméra. Mais en projection, les images peuvent être perçues comme des représentations pures de ce qui a véritablement été, des preuves même.

Lors du festival Imagina de 1997, le documentaire sur lequel travaillaient Rony Brauman et Eyal Sivan, "*Un Spécialiste, portait d'un criminel moderne*" (Eichmann), suscita de vives polémiques : a-t-on le droit d'utiliser des techniques numériques pour créer un espace scénique autre que celui du procès, que celui montré dans les trois cent heures d'archives, s'agissant d'un sujet tel que la Shoah ? Ne fait-on pas ainsi œuvre de faussaire, bien malgré soi, en créant un univers qui n'a pas pu exister tel qu'on le montre, en utilisant les armes (la falsification d'archives) de ceux que l'on prétend combattre : les négationnistes ?

C'était faire aux deux auteurs un vilain procès d'intentions.

Mais c'était poser une bonne question, car en même temps, plusieurs voix s'élevèrent pour louer les dépassements rendus possibles grâce au numérique, en particulier la possibilité de ne plus être assujéti à la représentation justement, le pouvoir de créer de la "réalité virtuelle".

Le numérique invente la "réalité virtuelle".

Qu'est-ce qu'une image virtuelle ?

Optiquement, c'est l'image d'un objet réel, visible et que l'on peut photographier, mais qui se forme dans un système optique ou au-delà : un miroir, une loupe. On parle d'image virtuelle par opposition à image réelle, image que l'on peut projeter directement sur un écran, une plaque sensible, un capteur de caméra.

L'image virtuelle est vieille comme le monde : l'image de Narcisse à la surface de l'eau.

L'image virtuelle peut être High-tech : l'image holographique. Elle a alors une réalité matérielle qui se présente sous la forme d'un réseau interférentiel produit par la

différence de phase entre un faisceau laser et sa réflexion par un objet, enregistré sur une plaque photographique. À l'œil, il n'y a rien à voir. Elle n'est lisible qu'éclairée par un faisceau laser de même fréquence. On voit alors l'image de l'objet qui semble flotter dans l'air, en 3D.

Dans tous les autres cas, parler d'une image virtuelle est un contresens absolu. Virtuel signifie "*qui est à l'état de simple possibilité théorique*".

À la base, une caméra numérique ou un appareil photo-numérique ne produisent que des images réelles, comme en prise de vue argentique. Ces appareils numériques sont pensés pour concurrencer les procédés traditionnels argentiques ou électroniques (la vidéo analogique) sur leur propre terrain : celui de l'analogie avec le sujet, de la ressemblance au modèle. Atteindre la "haute-fidélité" dans la représentation du sujet grâce à un codage binaire de l'image. Le codage binaire est une étape transitoire, qui est virtuelle effectivement, mais qui doit être rendue réelle moyennant un décodage adéquat pour qu'on puisse voir une image.

On ne peut parler d'image virtuelle avec le numérique que dans la mesure où l'image apparemment réelle à laquelle on est confronté est "synthétisée", en tout ou en partie, grâce à des manipulations numériques ; que si l'image résulte d'une saisie optique d'un modèle mathématique, et non d'un modèle réel, quand bien même elle ressemblerait à une image réelle.

Alors, tout bascule : l'image que l'on voit a-t-elle pour origine un sujet, un objet, une autre image ? Représente-t-elle encore quelque chose de réel ou feint-elle de le faire ?

La synthèse numérique, c'est la négation du geste photographique.

Une image ex-nihilo, ou presque. Une image qui se libère de la représentation.

Une des questions qui se pose désormais est de savoir si « l'effet de réalité » de l'image cinématographique, qui fonde d'une manière dominante les pratiques des auteurs et des spectateurs restera encore longtemps opérant.

Parce que l'œil peut aller partout avec la "réalité virtuelle"(VR), en toute liberté, y compris derrière la caméra, la narration devient incontrôlable et le réalisateur superflu.

Oui, le numérique nous fait entrer dans l'ère virtuelle et, appliquée à l'image photographique et cinématographique, c'est toute cette imagerie qui risque d'être définitivement décrédibilisée.

Au tout début de la synthèse d'images, il fallait partir d'images réelles. Ainsi, pour transformer Dr. Jekyll en Mr. Hyde, on partait du modèle Jekyll et du modèle Hyde, dont on faisait des images analogiques, et c'est numériquement que l'on opérait le passage de l'un dans l'autre.

En utilisant les mêmes techniques (le morphing), on pourrait aujourd'hui synthétiser la star idéale, quelque part entre Sophie Marceau et Beyoncé, par exemple. Créer un acteur

virtuel de toutes pièces et lui donner vie à l'aide d'une palette d'expressions et d'attitudes.

Quand bien même il ne faut pas minimiser la difficulté de synthétiser un visage et l'extrême mobilité des expressions et des attitudes correspondant à l'expression d'un sentiment, on peut s'attendre à ce que, dans un proche avenir, des cyber-acteurs remplacent, ici et là, des acteurs.

Indépendamment du fait que le numérique a affirmé sa supériorité par rapport à l'analogique pour de nombreux trucages, il faut prendre en compte le fait qu'il induit du virtuel un peu partout et qu'il est difficile d'en apprécier les répercussions sur les structures dramatiques comme sur les spectateurs, justement parce qu'il s'affiche rarement comme tel, et que le degré de virtualité d'une image se mesure mal.

Le virtuel s'insinue dans le cinéma. C'est en analysant comment il fonctionne ailleurs que l'on peut se faire une idée de son éventuel ascendant sur le cinéma.

Le virtuel ludique

C'est avec les jeux vidéo que l'on mesure bien les caractéristiques du virtuel ludique, en observant les joueurs face à leurs machines. Celles-ci proposent souvent des univers virtuels qui sont autant de négations de l'environnement naturel : les lois de la gravitation, la pesanteur, la résistance des matériaux, la balistique, les distances, la profondeur, la vitesse. Quant aux êtres qui y sont figurés, ils peuvent léviter, accomplir les trajectoires dans l'espace les plus invraisemblables, encaisser des coups qui tueraient un bœuf, ne jamais connaître la douleur, l'émotion. La mort ne tue plus. Déni de réalité, de sens, de sensualité, de vie en somme.

Pourtant, la personne qui s'agite devant la machine a l'air d'y croire.

Rien de comparable avec l'adhésion du public à un cartoon classique hollywoodien. Là, si le héros accomplit une trajectoire qui défie les lois de la pesanteur, tombe au sol en rebondissant **comme** une balle, s'immobilise enfin, étourdi mais vivant, ramassant des morceaux de corps épars pour les rassembler et retrouver son intégrité corporelle, nous rions car nous savons bien que c'est impossible. Et parce que cela éveille un écho à nos propres expériences douloureuses, angoissantes, inquiétantes face au réel, à la mort. Le dessin animé n'est en aucune manière la négation du réel, mais plutôt un jeu, une interprétation, une transfiguration.

Le cartoon nous réconcilie avec le réel, le virtuel nous le rend étranger.

Ailleurs, ce sont des machines plus sophistiquées, interactives et "hyper réalistes", dérivées de celles en usage à l'armée, dans écoles de navigation aériennes, etc. Des simulateurs de vol, de combat, de courses automobiles. C'est le leurre virtuel par excellence : visuel, sonore, sensoriel. Il donne l'illusion de vivre vraiment ce qui n'a pas lieu. On se sent « acteur », d'une action inexistante.

Son pendant érotique, c'est la machine à faire l'amour, équipée d'excitateurs sensoriels. C'est un amour sans objet, masturbatoire : le partenaire n'existe pas. Pourtant, on le sent, on le voit, on l'entend, et il répond même à nos sollicitations.

Ce genre de machine dans avait déjà été imaginé par Aldous Huxley dans "Le Meilleur Des Mondes", en 1932 : le "Cinéma Sentant".

Que dire de ces expressions devenues courantes et qu'on se refuse à questionner : "réalité augmentée" et "réalité virtuelle" ? La première suggère que le réel est insuffisant, inachevé. La seconde que l'on peut créer du réel, comme Dieu.

Le virtuel aurait-il plus à voir avec Onan qu'avec Narcisse ? Ce qui est sûr, c'est qu'avec ces machines, seul le principe du plaisir fonctionne au détriment du principe de réalité.

Le virtuel au quotidien.

Du virtuel s'insinue partout, foisonne et déteint sur nos manières de percevoir, d'agir et de vivre. L'enfant grandit face à la télé, le baladeur sur les oreilles, tout son être accaparé par des jouets virtuels. Quel préadolescent n'a pas son portable et son compte Facebook, lieu de leurre relationnel par excellence ; quelle entreprise, service public, personnalité médiatique ?

Dans la rue, on se fait sans cesse bousculer par des passants les yeux rivés sur leurs Smartphones.

Sur Twitter, les discours sans pensée des politiques se réduisent à 140 signes. On cherche à occuper l'espace médiatique, on espère le buzz.

Des modes de communication qui, en abolissant l'espace et le temps, nous éloignent de l'autre et du monde, tout en prétendant nous en rapprocher.

Des algorithmes de recommandation rendent l'exploration du net de plus en plus laborieuse, en nous orientant vers des sites supposés correspondre à nos modes de vie, nos centres d'intérêts, nos goûts, nos préoccupations. Ces données personnelles sont revendues aux plus offrants, voire aux services de sécurité des états, à notre insu.

Dans le monde de la finance, des algorithmes prennent des décisions financières décisives en temps réel, sans intervention humaine, sans réflexion aucune.

Est-ce la nature du numérique qui veut ça ? Rien n'est moins sûr.

1984 d'Orwell s'accomplit, et nous nous comportons malgré nous en "soumis volontaires".

Comme pour compenser le manque à être et le besoin de l'autre qui bute sur la peur de l'autre, on nous propose autant de leurres relationnels. Prophétique, cette vieille pub datant de l'époque du minitel qui annonçait : "*CUM ! Venez découvrir cet espace virtuel de rencontres réelles*". Elle était affichée dans le métro, lieu où la proximité physique est parfois devenue presque insoutenable. Lieu aussi où on ne lit plus le journal, où on a les yeux rivés sur l'écran du téléphone, où on ignore son voisin.

Dans ses versions les plus pathétiques, ce sont les sites érotiques qui promettent des rencontres des plus croustillantes.

Quant à la télévision, média absolument dominant, faut-il encore appeler à la rescousse des auteurs tels que Paul Virilio, Serge Daney, Jean Baudrillard, Pierre Bourdieu,

Umberto Eco ou Régis Debray pour prendre la mesure de son effet "virtualisant" sur le réel et les consciences ?

Cette fenêtre "*ouverte sur elle-même*" substitue sa réalité propre à celle dont elle prétend rendre compte et annule la distance nécessaire à la réflexion : c'est dos à l'événement, micro en main, que l'envoyé spécial nous parle de sa présence sur le lieu d'un évènement. C'est sa présence qui **est** l'évènement.

La télévision est devenue, bien avant le virtuel, origine et cause d'elle-même. Elle annule la durée pour lui substituer le temps réel, l'instantané, l'évanescent. Elle (re)met en scène le réel, non pour le rendre plus compréhensible, comme le documentaire, mais pour le projeter virtuellement dans le présent (le reality show). Elle réduit les corps à des effigies, superpose à la texture de la peau la sienne propre, réduit les points de vue à la frontalité, à l'immédiateté. L'espace est sans profondeur, le point de vue perspectif annulé.

On regarde l'animateur comme on est regardé par lui : capté.

Position qui ressemble à celle qu'on occupe dans la machine à aimer. Et comme avec le virtuel pur, c'est le principe de plaisir qui fonctionne, dans l'instantanéité.

Sur nos plateaux de cinéma, le virtuel s'insinue dans nos pratiques.

Dans un tournage classique d'un film en argentique, les séances de visionnement des rushes avaient lieu le soir après la journée de travail. Le rituel en était très important. On faisait silence dans la salle. Chacun pouvait prendre en compte les qualités et les défauts du film et ses propres erreurs. On discutait collectivement du travail de la veille, on en faisait sereinement une synthèse. Le travail se structurait autour d'une équipe soudée par la conscience du but commun : le film. Les corrections de tir se faisaient progressivement, en toute connaissance de cause. : on voyait et l'on entendait les images et les sons qu'on avait fabriqués la veille, sur un grand écran et avec un son correct.

En numérique, on reçoit un DVD que l'on regarde seul, le soir, sur son ordinateur sa tablette ou sa télé. Et on zappe, tellement on se sent seul.

Ce n'est pas sur scène, à côté de la caméra, mais dos à la scène, les yeux rivés sur un écran vidéo que certains metteurs en scène dirigent leurs acteurs. Ils ont alors le sentiment d'être "maître" du jeu, mais ils perdent le contact organique, vivant avec les acteurs.

Je me souviendrai longtemps de ce moment : à la fin d'une prise, Daniel Auteuil se tourne vers la caméra, en attente des observations du réalisateur. En face de lui, l'équipe camera, moi, mon chef électricien . . . mais pas de réalisateur. Daniel et moi, nous nous regardons longuement, avec un regard de chien battu. J'ai eu envie d'aller vers lui, de lui parler.

Soudain, au loin, on entend le hurlement du réalisateur : "Coupez !"

L'écran vidéo sur le plateau, c'est un leurre qui nous éloigne des sensations que l'on peut éprouver à côté de la caméra.

En photo de presse (comme en pub) le virtuel a institutionnalisé le mensonge. Grâce à Photoshop, on "améliore" la qualité de l'épreuve en un temps record, tout en ayant la

possibilité d'aller bien au-delà de ce qui était possible autrefois par des procédures classiques. Et parfois, on la détourne de son sens initial.

Le problème, c'est qu'il n'y a plus de frontière nette entre "amélioration" et "falsification".

Pour falsifier par des voies traditionnelles, il faut découper, réorganiser, coller, retoucher, re-photographier, masquer. Un travail d'expert, volontaire et conscient. On sait qu'on traficote : ce n'est pas le même geste que de reproduire au mieux l'image.

Par des voies numériques, le geste est tout autre : tapoter sur un clavier, plus ou moins longtemps. Le manipulateur perd graduellement conscience de ce que son geste l'engage moralement, éthiquement.

Quelle différence en effet entre rehausser le rouge-sang sur l'image d'un blessé et l'étendre un petit peu, beaucoup ? Je l'ai vu faire dans une agence de presse, et ça n'a suscité aucun commentaire de la part des personnes présentes.

De temps en temps, un mini-scandale éclate. Ainsi, cette "photo" de trois jeunes barbus sur fond d'HLM que le journal Libération a publié, en toute bonne foi, pour illustrer un article sur l'intégrisme en France. Les trois jeunes gens se sont reconnus et ont porté plainte : ils n'avaient jamais porté la barbe.

L'agence qui a produit l'image s'est défendue mollement : étourderie de la part d'un employé qui croyait bien faire en répondant ainsi à la demande. D'ailleurs, on peut trouver trois jeunes barbus sur fond d'HLM et les photographier vraiment. Alors ? Il ne s'agissait que d'illustration somme toute, et c'était pour la bonne cause.

La photo cesse, dans la conscience collective, d'être considérée comme preuve de ce qui a été pour devenir un matériau brut manipulable à loisir. Trop d'images qui ressemblent à des photos et qui n'en sont plus nous environnent (en pub notamment) pour qu'il en soit autrement. Trop d'abus commis. Et cela se sait.

L'image photographique pouvait être suspecte. Aujourd'hui elle n'est plus crédible.

Par glissements successifs et insensibles, la synthèse d'images nous a d'abord proposé la figuration réaliste comme prolongement des trucages classiques : enlever un élément perturbant, multiplier une foule, modifier un ciel. Seule sa "transparence" peut poser problème, dans la mesure où elle peut perturber les codes de lecture de l'image. Mais elle ne prétend pas leurrer le spectateur. Ensuite, la simulation réaliste qui mime la figuration, et qui par conséquent induit le mensonge ou, carrément, a pour but de mentir.

La synthèse totale d'images est aujourd'hui possible, au-delà de la simulation réaliste : des images qui nous proposent des univers qui n'entretiennent plus aucune relation avec le réel, de quelle que manière que ce soit.

Le virtuel au cinéma, ce serait le début possible d'un glissement vers autre chose que le cinéma.

La lumière virtuelle

Cela fait un bon bout de temps qu'architectes et décorateurs visualisent leurs projets à l'aide de maquettes virtuelles en trois dimensions. Les logiciels sont suffisamment performants pour que l'on puisse y "circuler" en temps réel, et visualiser toutes les hypothèses lumineuses que l'on veut. La lumière est contrôlable en direction, force, quantité, couleur, et qui plus est, elle est indépendante d'une source. Ou plus exactement, on se sert d'une source virtuelle que l'on situe où l'on veut, donc aussi là où il serait impossible qu'il y en ait une dans le réel. Cette source "inexistante" produit une lumière qui peut être "impossible", soit parce qu'elle émane d'une source "impossible", soit parce qu'elle se comporte d'étrange manière : elle ne produit pas d'ombres, ou une ombre sans relation avec sa nature apparente. Elle peut aussi afficher son immatérialité, et suggérer le divin : venir de nulle part.

C'est là qu'est la tendance lourde de la lumière virtuelle : se libérer de la matérialité, d'un développement naturel, physique de la lumière. Ne plus être contraint, ni par l'espace, ni par la physique ou la nature.

"Être en soi", telle est la qualité première des réalisations virtuelles les plus pures.

Déjà en 1993, le "Cinéon", un système informatique de Kodak, permettait de se libérer partiellement du travail de la lumière "en direct" sur le plateau, et cela à partir de documents 2D (film ou vidéo). Il permettait par exemple de se constituer sa propre palette de couleurs, indépendamment des caractéristiques de la pellicule utilisée en prise de vue. Tout se passait alors comme si l'on se fabriquait une pellicule spécifique, à la carte, contrôlable en couleur, contraste, texture, définition, grain. Cette machine permettait aussi de travailler l'image zone par zone, dans le mouvement du plan ou des personnages et des objets. Il était même possible de reconstituer certains volumes et de se rapprocher ainsi d'un travail en 3D. Mais surtout, elle permettait de créer des effets classiques tels que couchant, crépuscule, aube, etc. La consigne était : "surtout, faites une prise de vue la plus neutre possible, on créera l'effet en post production".

Depuis lors, de nombreux systèmes informatiques existent, plus performant les uns que les autres et en perpétuel développement. Mais ils ont induit une fâcheuse habitude : celle de ne donner au montage qu'un image sommaire et sans âme, l'achèvement définitif ayant lieu après montage, c'est à dire, trop tard pour que le choix des plans, de leur durée et de leur place dans la durée du film puisse se faire en fonction de la "saveur" de chaque image, de sa poésie, de sa force dramatique.

Auparavant, il fallait composer avec la nature. C'était à partir de ce qu'elle voulait bien nous donner que l'on pouvait espérer rendre compte d'une atmosphère particulière : la brume d'un petit matin, le rougeolement d'un couchant, la menace d'un ciel d'orage. On ne pouvait que renforcer ce qui nous semblait le plus porteur de l'émotion que l'on ressentait sur place, à l'aide de bricolages dérisoires en regard de ce qu'il est possible de faire aujourd'hui via des manipulations numériques, mais tellement plus en harmonie avec ce que la nature nous donne.

N'est-il pas est absurde de prétendre se battre contre la nature, de prétendre être plus fort qu'elle et de "plaquer" sur elle des atmosphères qu'elle ne nous donne pas au départ. C'est aussi insensé que de répandre à tout va des pesticides et des engrais de synthèse qui stérilisent les sols, et peut-être aussi nuisible.

Une des questions qui se pose désormais est de savoir si « l'effet de réalité » de l'image cinématographique, qui fonde d'une manière dominante les pratiques des auteurs et des spectateurs restera encore longtemps opérant.

Avec le virtuel, je dis bien virtuel, et non pas numérique, il ne faut surtout pas se laisser imprégner d'une atmosphère lors de la prise de vue, surtout pas la renforcer, nous dit-on. Tout se fera après, et il vaut mieux que le document original soit neutre pour permettre le plus de manipulations numériques possibles. Celles-ci ne se font pas contre la nature, mais en marge, en dehors d'elle, en toute indépendance pourrait-on dire : les couleurs de l'automne ou de l'hiver en plein été ? Pourquoi pas !

Les possibles sont tellement vastes que l'on risque de ne produire que du kitsch si l'on se laisse griser par le procédé : trop de possibles éloignent du sens, on s'engouffre dans une fuite en avant vers la performance sans autre nécessité qu'elle-même.

Il est possible aussi qu'à force de produire des simulacres de nature, tellement plus attrayants dans leur artificialité glaciale, ce soit la nature qui finisse par sembler étrangère, décevante ; que le désir ne se porte plus vers des corps réels.

Bien entendu, ces techniques nouvelles sont applicables aussi à partir d'images produites en décor intérieur ou en studio. Pour une part, elles prolongent effectivement des techniques traditionnelles : la nuit américaine, le matte painting, les transparences, la recréation de la nature en studio, autant de démarches qui ne répondaient qu'à des contraintes matérielles, financières, de plan de travail.

Néanmoins, il y a un glissement qualitatif : avec les manipulations numériques, on est vraiment libre, libre de la matérialité des objets et des outils. La seule limite, c'est la puissance des ordinateurs, la sophistication des logiciels, l'adéquation des images aux transformations qu'on envisage de faire et les coûts. Le logiciel est à ce point déterminant que c'est plutôt le concepteur du logiciel qui est le créateur : on ne peut que se glisser dans le moule qu'il a conçu.

Autre glissement possible : un désinvestissement sur le plateau ou le travail du directeur de la photographie se limite fondamentalement à rassembler des éléments qui ne prendront leur forme définitive que beaucoup plus tard. C'est après le tournage, devant l'écran de l'ordinateur que se prennent les décisions de fond, à froid, alors qu'en travaillant "à l'ancienne", les décisions se prennent à chaud, sur le plateau, et elles engagent le directeur de la photo et le metteur en scène d'une manière irréversible.

En conséquence l'acte créateur relève plus de la post-production, et il s'y dilue dans un réseau complexe de responsabilités diverses, au point qu'on peut se demander qui est alors le maître d'œuvre de l'image. Ceci favorise au moins une dépersonnalisation de la création.

L'antagonisme image analogique - virtuel pur

Il est abusif de parler d'images virtuelles, sous prétextes qu'elles sont réalisées par des procédés numériques.

Tout oppose l'image analogique (produite par voie argentique ou numérique) au virtuel. En optique, on parle "d'espace image", là où se forme l'image, et "d'espace objet", là où se trouve l'objet.

Sans objet, pas d'image.

Or, le virtuel peut faire mine de représenter un objet, il peut ressembler à une image. Il faut donc aller derrière l'image, du côté du sujet, de l'objet, pour mesurer cet antagonisme.

S'il y a un modèle, (un sujet, un objet) nous sommes dans l'analogique. Difficile en effet d'imaginer l'image de rien ni personne.

S'il n'y a pas de modèle, ou à peine quelques traces résiduelles, nous sommes dans le virtuel.

L'absence de modèle est la négation même de l'analogique.

La présence d'un modèle est la négation même du virtuel.

Un vaste "entre deux" existe, où virtuel et analogique s'interpénètrent, l'un dénaturant le plus souvent l'autre.

L'image analogique a besoin de modèle (objet) dans tous les cas de figure. Elle représente toujours. Elle figure.

Elle ne se donne pas pour le réel ou l'objet, elle le donne à voir, l'interprète.

Même dans le cas limite du cinéma d'animation, il y a des objets qui existent préalablement à l'image cinématographique : les figurines ou les celluloids.

Le cinéma de Mac-Laren, les photogrammes de Man Ray, autant de manières de décliner cette dépendance à l'objet, au matériel.

L'image analogique est indissociable de l'histoire du cinéma. Elle occupe la place centrale et en est ainsi la matrice. Le virtuel vient à point pour nous le rappeler : c'est l'image analogique qui enracine le cinéma dans l'art de la représentation, le spectacle. Pour la réaliser, il faut un point de vue (celui du ou des auteurs) sur quelqu'un, quelque chose. Il faut regarder, ressentir et rendre compte. Transmettre. Créer du lien. Parfois, simplement, elle témoigne du point de vue de quelqu'un sur quelque chose qui est ou qui a été : le documentaire. Parfois, c'est plus complexe : la fiction. Alors, le point de vue est déjà en germe dans le scénario. Il se développe et prend corps lors de la mise en scène, et là, à nouveau, on regarde, on ressent, on montre, on partage.

L'altérité est des deux côtés : du côté de l'image (ceux qui la regardent) comme du côté de l'objet (ceux qui y figurent et ceux qui l'ont faite). Cette relation-là disparaît avec le virtuel pur.

Serge Daney avait raison de dire : *"La condition sine qua non pour qu'il y ait l'image est l'altérité."*

Dans ses formes les plus pures et les plus achevées, le virtuel est sa propre réalité. Cause de soi, origine et fin en même temps, le virtuel ne représente pas, il se présente.

Il annule l'autre (l'objet) et annule donc le point de vue de l'auteur car il est point de vue sur lui-même. Il annule aussi le point de vue du spectateur, ou le démultiplie à l'infini, ce qui revient au même. Celui-ci n'a plus de distance avec la machine, avec la "réalité virtuelle" qu'elle lui propose. Il faut qu'il la pénètre et se laisse pénétrer par elle, sinon ça ne fonctionne pas. Il n'a d'autre choix que de prendre cette virtualité pour réelle, et de s'y intégrer.

Il est seul. Il n'y a plus d'altérité. Est-il encore spectateur ? Quel mot faut-il inventer pour le qualifier ? Actant ? Il a en effet le sentiment d'agir, mais sur rien. Le virtuel a un effet hypnotique sur lui.

Qui ou quoi le virtuel peut-il nous faire aimer ? Le virtuel ne cherche pas à témoigner, ni à rendre compte, informer, sensibiliser ou émouvoir, mais à surprendre en multipliant les possibles et les leurres.

La notion d'auteur devient confuse. Est-ce le concepteur du logiciel qui crée une palette de possibles, celui qui l'alimente d'une série de données interactives ou celui qui, face à la machine, les organise selon un ordre provisoire et évanescent : l'actant ? Celui-ci peut se sentir auteur. Mais sitôt "l'œuvre" réalisée, elle s'autodétruit, sauf à la figer dans la mémoire de l'ordinateur. Ce qui serait la négation de son essence même, qui est de s'ouvrir sur de nouveaux possibles. On "voyage" dans un jeu vidéo, comme on voyage sur Internet.

Le "scénario" sous sa forme traditionnelle n'y tient aucune place, puisque par nature il tendrait à figer le voyage, à lui donner une forme et une durée définitive.

Le virtuel pur abolit le temps, puisqu'il n'existe et ne peut se vivre que dans l'instant. L'image analogique ne peut se passer du temps, puisqu'elle nous représente ce qui a été, pourrait avoir été, pourrait advenir, tout comme le récit qui développe des actions dans la durée.

Régis Debray : « *Une image sans auteur et autoréférente se place automatiquement en position d'idole, et nous d'idolâtres, tentés de l'adorer directement, elle, au lieu de vénérer par elle la réalité qu'elle indique* » (in *Vie et Mort de l'Image* 1993).

Et que se passe-t-il lorsqu'il n'y a même plus de réalité indiquée ? Devenons-nous idoles et idolâtres de nous-mêmes ?

Le virtuel fait disparaître le corps devant et derrière la machine. D'ailleurs, il n'y a plus de "devant", d'espace objet. Ni de derrière, d'espace image.

Il fait aussi disparaître le corps du concepteur, dont le geste créateur n'engage plus que le bout des doigts qui tapotent sur un clavier.

Face à son écran, les mains sur les touches de la palette graphique, "l'opérateur" peut se sentir enfin dans la position du peintre, avec lequel il a rêvé depuis si longtemps de se mesurer. Il est libéré enfin de cet espace réel si contraignant. De cet ensemble caméra - machinerie - éclairage aussi, qui l'oblige à composer avec le réel. Tant de choses qui entrave sa liberté créatrice, pense-t-il. Mais le peintre n'est pas pur esprit créateur. Son action créatrice est indissociable du combat avec les matériaux qu'il utilise, combat qui

engage tout son corps. Cette relation-là, instrumentale et physique, "l'opérateur de prises de vue" l'a en commun avec le peintre, sur le plateau de cinéma. Face à son écran, il s'éloigne donc du peintre, et il est, sans trop s'en douter, déterminé par le logiciel.

Si l'on voulait recréer un Golem aujourd'hui, nul besoin de se salir les mains en pétrissant l'argile et la glaise. Mais on buterait sur la même difficulté : comment donner une âme à cette créature ? Quel modèle mathématique y pourvoira ?

Alors que les techniques virtuelles parviennent à synthétiser de manière très convaincante le mouvement, la texture, l'espace et les formes, il y a un problème du côté du visage et particulièrement du regard qui reste vide de toute expression, quelle que soit la complexité des modèles mathématiques auxquels on fait appel.

Paradoxalement, en quelques coups de crayon, un caricaturiste peut rendre compte de l'expression de « *quelqu'un* ».

Difficile de faire vivre un cyber-acteur. Faut-il croire qu'il ne peut rien exprimer parce qu'il n'a pas de vécu ? La question se pose lorsqu'on "clone" un acteur (qu'on réalise son double cybernétique). L'enveloppe du double ressemble à l'original. Mais elle est vide : une effigie, une marionnette.

Cette vacuité permet d'ailleurs de faire jouer au clone n'importe quelle situation : il s'y soumettra. Il n'y a plus ni corps, ni conscience pour s'opposer à quoi que ce soit.

Pourtant, cette fausse représentation de l'acteur sera tenue pour une vraie représentation. Jamais auparavant le pouvoir de l'image n'a été si grand. Faire agir le clone de quelqu'un, c'est presque faire agir la personne, à son insu. C'est exercer un pouvoir au-delà de son image, sur la personne elle-même. Un clone, c'est autre chose qu'une représentation. On peut lui donner une vie autonome, grâce aux techniques dites du "motion capture" : "capturer" l'essentiel des mouvements de quelqu'un, assigner ces mouvements au clone, dont on a au préalable aussi cloné la voix. Tout devient possible, le pire aussi.

L'antagonisme cinéma - réalité virtuelle

Il y a tant de différences ontologiques entre l'image analogique et le virtuel pur, que cinéma et créations virtuelles ne peuvent que s'opposer.

Si le cinéma devait se mouler dans cette nouvelle technologie du virtuel, il y perdrait son âme. Il renierait ce qui le fonde : son rapport au réel, complexe. La dramaturgie aussi, l'acteur, la prise de vue, le point de vue, la représentation, son rapport au temps. Tout.

Réciproquement, le virtuel ne prolonge pas la tradition cinématographique. Il est ailleurs, dans un ailleurs qui doit encore se préciser. Il n'a rien à faire de l'héritage cinématographique. Ni le scénario, ni l'acteur, ni le réel ne lui conviennent. L'espace réel le dérange, et la lumière qu'il appelle nie la nature et la physique. Quelque chose de l'ordre du symbolique, du supra - naturel.

Marie Blondiaux, directrice de Red Corner : « *La VR permet de travailler tout ce qui ne se voit pas mais se conçoit. Dans un monde accaparé par*

une volonté de retranscription de la réalité, nous avons une responsabilité : celle de travailler le méta ».

Aujourd'hui, le virtuel pur s'épanouit surtout dans les domaines industriels, scientifiques et militaires : les simulateurs, la modélisation de phénomènes complexes tels la météo, la conception assistée par ordinateur, les arts graphiques. En seconde place viennent les jeux qui en sont dérivés.

Ensuite, viennent les applications à cheval entre l'analogique et le virtuel, tel le CD Rom. Il procède pour une part importante de "modèles", mais numérisés et rendus interactifs. C'est là que se niche le virtuel pur, du côté de l'utilisateur, qui organise des possibles. Autant de créations instantanées, jamais concrétisées matériellement.

Au-delà, du virtuel se niche au cinéma, à la télé et dans les médias. Alors, le virtuel se cache le plus souvent. Il se fait violence pour ressembler à ce qu'il n'est pas et mimer la représentation d'un modèle, mimer l'analogique. Il se comporte en intrus et se veut transparent. Cela pourrait laisser sous-entendre que le cinéma maîtrise le virtuel et l'asservit à sa cause. C'est en tout cas l'interprétation qui prévaut dans certains milieux professionnels.

Mais peut-être est-ce l'inverse. Peut-être est-ce le virtuel qui détermine de plus en plus le cinéma, comme il détermine pour une part importante la vie quotidienne.

La contagion virtuelle

Imprégnés de virtuel, parfois à notre insu, nous regardons autrement les images analogiques, comme la photographie nous a fait regarder autrement la peinture. Et nous considérons aussi autrement le réel, ou plutôt nous avons tendance à le déconsidérer, puisque s'offrent à nous des mondes virtuels, tellement plus attrayants, qui ont l'avantage d'abolir les obstacles que nous rencontrons dans la vie.

Comment expliquer cet engouement généralisé pour le virtuel, c'est-à-dire l'inexistant ? L'invention d'outils appropriés (l'informatique) rend-elle inéluctable l'application de ces outils à un domaine si particulier ? Ou est-ce parce que le réel est perçu comme décevant et hostile, et qu'il offre si peu de perspectives enthousiasmantes, qu'à tout choisir, on préfère le fuir ? Dans ce cas, ce serait pour y parvenir qu'on invente ces outils. Il s'agirait alors d'une position de fuite qui n'est pas sans rappeler celle, douloureuse et involontaire, du psychotique. Ou celle du drogué, tout aussi douloureuse mais plus volontaire, qui, dos au réel, s'injecte du virtuel dans les veines.

Coincé entre un passé dépassé et un futur sans avenir, choisirait-on la fuite dans le virtuel ?

Si le virtuel venait à l'emporter sur le réel, on pourrait craindre pour l'équilibre psychique de nos sociétés. Car une société qui adopterait la fuite comme posture dominante serait une société malade, une société qui se rejette elle-même. Habitée à se déterminer par rapport à des leurres, cette société serait impuissante face au réel qui ne

manquerait pas de se rappeler à son bon souvenir. Le réveil, "*l'after*", comme disent les consommateurs d'ecstasy, ne peut être qu'extrêmement douloureux.

En attendant, le virtuel fascine au point qu'il exerce un ascendant sur notre système perceptif et sensoriel : le leurre (le virtuel, la réalité augmentée) est vécu comme une réalité. C'est là qu'il y a le plaisir, c'est vers cela que tendent nos désirs, et ils s'y engouffrent d'autant plus volontiers qu'aucune réalité ne semble être là pour réfréner ce mouvement.

C'est la vraisemblance que l'on commence à mettre au rancart. Jusqu'à présent le fantastique comme le conte de fée exorcisait des angoisses bien concrètes et proposait des solutions cohérentes qui étaient comme des métaphores de celles que l'on pouvait adopter dans la vie. Ils réconciliaient avec le réel. L'anticipation fonctionnait d'une manière analogue, en inscrivant le récit dans des univers qui étaient des projections de possibles et de probables à partir du réel connu.

Étymologiquement, fiction signifie mensonge. Pourtant la fiction a toujours tenté "*d'éclairer l'opacité du monde*", d'apporter une forme de compréhension limitée mais autre que celles, limitées elles aussi, des sciences ou des religions.

La fiction nous permet d'inscrire notre propre existence dans une perspective plus vaste : celle des autres.

Tous genres confondus, elle entretenait et entretient encore dans la plupart des cas un rapport dominant avec le réel.

Aujourd'hui, avec le virtuel, une rupture se dessine. D'une part, les différences ontologiques entre l'image analogique et le virtuel fragilisent les principes fondateurs du récit filmique lorsqu'on les mélange. L'image analogique a déterminé la nature profonde du cinéma : si vous changez la nature de l'image, vous changez la nature du cinéma, qui deviendrait l'art de la mystification. Au-delà, c'est toute l'imagerie contemporaine qui est remise en cause, au point qu'on peut craindre l'émergence d'un nouvel iconoclasme : si toutes les images sont susceptibles de mentir par nature, la défiance, voire le rejet deviennent légitimes.

D'autre part, le virtuel exerce un tel ascendant sur nos comportements et nos désirs qu'il se pourrait bien que l'on se mette à repousser tout discours qui prétendrait nous re-lie avec le réel.

Ce qui ne serait pas très bon, ni pour le cinéma, ni pour la société dans son ensemble.

Les enjeux.

Il y a trop d'investissements en argent et en énergie dans le domaine du virtuel, pour qu'on puisse le réduire à une curiosité foraine passagère. Le virtuel pur a sans doute sa chance : le beau en soi, "*un nouvel esthétisme*". Il a aussi ses limites, parce qu'il exige du créateur une imagination *ex nihilo* et sans limites.

Ex nihilo : car la réalité non seulement l'indiffère, mais lui est hostile. Sans limites : car il fonctionne sur un renouvellement incessant des possibles et offre des possibilités sans

fin. Et là où tout est possible il n'y a plus d'enjeu. Tout se vaut, et l'on se perd dans un vain épuisement de possibles toujours trop semblables.

Pour l'heure, il a tendance à se considérer comme l'héritier rénovateur du spectacle cinématographique. C'est une impasse : il s'y comporte en faussaire.

Ainsi s'est comportée la photographie aux origines. Persuadée d'accomplir enfin la peinture, elle l'a simulée.

Le virtuel peut avoir cet effet salutaire et involontaire : obliger le cinéaste à réaffirmer la place centrale qu'occupe l'image analogique au cinéma donc aussi l'incontournable relation au réel qui en résulte, qu'elle soit obtenue par des procédés argentiques ou numériques

La société, toute imprégnée de virtuel, perd le contact avec la réalité (dont, paradoxalement, le virtuel fait maintenant partie) ; elle ne la comprend plus, ne la maîtrise plus, voire ne l'accepte plus. Elle a, plus que jamais, besoin qu'on lui "éclaire l'opacité du monde" : elle a besoin de lien. J'oserais dire de "religion", au sens étymologique : rassembler, relier. Or le virtuel en est incapable. La télévision feint de parler du réel pour parler surtout d'elle-même. Le cinéma est capable de répondre à ce besoin sur une grande échelle, de par sa position et de par sa nature. Sa responsabilité est engagée autant que son avenir.

Tant de thèmes sont d'une actualité brûlante : le repli identitaire, la montée des intégrismes, le populisme, l'unicité du monde qui est enfin réalisée concrètement pour les uns (les places financières), mais vécue comme une menace pour les autres (les peuples).

Il ne faut pas minimiser les difficultés que nous éprouvons tous à adopter des points de vue forts sur ces thèmes : les schémas d'analyse qui ont autrefois sous-tendu les points de vue de nombreux cinéastes sur des thématiques d'alors et qui ont dynamisé le cinéma jusqu'au milieu des années 80, semblent aujourd'hui vide de sens : les notions de progrès, de révolution, d'humanisme, de démocratie, de fraternité, de solidarité, de métissage des cultures font figure de gris-gris que l'on agite pour conjurer l'avenir.

Délaisser les préoccupations profondes qui agitent le monde, ce serait se priver d'autant d'éléments de réalité qui devraient nourrir notre imaginaire, accréditant ainsi le sentiment que le monde est définitivement incompréhensible et hostile. Il ne nous resterait plus qu'à foncer, tête baissée, dans le déni de réalité, dans le virtuel.

Hypothèse suicidaire.

Le virtuel nous impose cette alternative : nous soumettre à ses lois ou rassembler toutes nos énergies pour briser ce cercle vicieux, en réactivant le principe de réalité à tous niveaux. La maîtrise du virtuel ne se pose pas qu'en termes de savoir-faire, elle implique une prise de position d'ordre éthique.

A priori, peu importe qu'il y ait ou non intervention de techniques numériques dans un film, tant que l'image continue de fonctionner "comme" une image analogique. Et ce "comme" contient toutes les questions éthiques que posent les nouvelles technologies : à

partir de quel moment entre-t-on dans le domaine de la simulation, c'est-à-dire de la duperie volontaire ? Faut-il considérer qu'enlever une ride ou un bouton sur un visage par des voies numériques n'est qu'une forme sophistiquée du maquillage, ou est-ce un premier pas vers la falsification, le cyber-acteur ? Car on peut aller plus loin, aisément : modifier la carnation, lisser la texture, rehausser le bleu des yeux, parfaire l'ovale du visage, transformer radicalement le timbre de la voix, former, déformer. . . sans que la première personne concernée, l'actrice ou l'acteur, ait là-dessus le moindre droit de regard.

Les acteurs ? *"De la matière première non spécialisée sous la direction de vrais techniciens . . . ils peuvent même être réduits à la condition d'objets."* Cette affirmation à l'emporte-pièce d'Edgar Morin (*Les Stars*, 1957) prendrait-elle aujourd'hui tout son sens.

Faut-il en conséquence bannir le virtuel au cinéma ?

S'il fallait jeter l'anathème sur ces nouvelles techniques, il faudrait, en toute logique, proscrire aussi des techniques plus traditionnelles telles que la nuit américaine, les transparences, le matte-painting, en gros presque tous les trucages. Et dans la foulée, pourquoi pas, le travail en studio, particulièrement lorsqu'il consiste à "recréer" la nature. Car enfin, ces procédés nous proposent des "simulacres" de réalité, à leur manière.

Et bannir aussi l'analogique dans la foulée : il n'exclut pas les tripatouillages divers et variés.

Et, tant qu'à faire, l'imprimerie, qui a rendu possible la diffusion d'écrits très contestables, l'écrit, la parole . . . internet !

En réalité, cette question renvoie à un clivage vieux comme le cinéma, le clivage entre Méliès et Lumière. Entre les origines théâtrales, foraines, fantasmagoriques d'une part, et celles purement photographiques, d'autre part. Et s'il est légitime et même nécessaire qu'un créateur prenne position et trouve sa réponse à cette question, il serait dangereux qu'il prétende en faire une vérité universelle : au mieux, elle conduirait à un nouvel académisme, au pire à une esthétique totalisante. Des prises de position telles celles de Panofsky pour qui le cinéaste ne peut que travailler *"la réalité physique en tant que telle"* et *"manipuler et filmer cette réalité non stylisée afin d'obtenir un résultat qui ait du style"* perdent toutes leurs raisons d'être si on les rend orphelines de leurs propositions contradictoires. Je pense que c'est justement la tension entre ces pôles, l'un photographique et l'autre forain (pour simplifier) qui dynamise le cinéma.

Ce n'est que lorsqu'il avance masqué que nous devrions le mettre le virtuel "hors la loi", parce qu'il est indécélable et néanmoins agissant. Il est la négation du pôle photographique et du pôle forain qui ont en commun la réalité physique : l'un en rend compte, l'autre la recrée partiellement, de bric et de broc. Le virtuel pur rejette la réalité physique. Aussi la question qui se poserait serait d'arriver à "soumettre" le virtuel à la réalité physique, question pour le moins paradoxale.

Dans cette lutte vouée à l'échec, le cinéma ne pourrait que perdre ses spécificités.

Mais si le virtuel se manifeste à visage découvert, il est tout à fait envisageable d'en tirer parti lorsqu'il s'agit de proposer des univers ou la perspective héritée du quattrocento, les lois physiques, la gravitation, le "naturel" sont bousculés : l'onirique, le paranormal, le surréel.

Le virtuel n'est plus une hypothèse, il a largement dépassé le stade expérimental et ne cesse de se développer. Tout se passe comme si l'utilisation du virtuel ne relevait pas d'un choix volontaire. Le virtuel advient. C'est tout. Et c'est inconsciemment que cet outil, façonné par l'homme, façonne à son tour le comportement des hommes, occultant notamment les questions éthiques. Seule une prise en compte de ses mécanismes structuraux et de ses différences ontologiques avec l'image analogique peut conduire à une prise de position volontaire et consciente, apte à le maîtriser. Et maîtrise ne veut pas dire : camper sur des positions passéistes.

L'application de ces techniques nouvelles est le plus souvent légitime dans le domaine de l'animation, du fantastique et de l'anticipation. Des domaines qui impliquent une distance avec la représentation pure, où le réel proposé est un réel d'imagination pure.

Un éventuel glissement vers le douteux dépend finalement plus du concept général du film et du scénario que de la technique utilisée.

Laurent Carpentier : Sony lance son casque PlayStation VR ; Mark Zuckerberg dévoile la déclinaison prochaine de Facebook en réalité virtuelle ; Google Earth qui, grâce au port de ces casques, vous transforme en géant surplombant la planète, ses villes et ses rues...

Nokia commercialise Ozo, une caméra 360° pour les professionnels ; CBS Digital scanne le monde extérieur pour pouvoir ensuite tout tourner en studio ; Les grands festivals de Cannes à Toronto, d'Annecy à Bordeaux, font la part belle à la VR. Documentaires, fictions, films d'horreurs, films X . . . tous ont désormais les yeux braqués sur ce marché économique prometteur qui est aussi le nouveau champ vierge de la création.

(Le Monde du 07-12-2016)

"Un travelling est une affaire de morale" disait Jean-Luc Godard. Mais un travelling n'a pas de morale en soi. La morale d'un travelling dépend exclusivement de l'utilisateur. C'était déjà le cas du temps de l'argentique, ce l'est plus que jamais avec le numérique, sachant que la nature du virtuel, c'est le leurre.