



## 2. Le numérique et le cinéma

Caroline Renard

## 2. Le numérique et le cinéma

---

**En quelques années, le numérique a été adopté par la majorité des productions audiovisuelles. Il a aussi bien trouvé sa place dans l'industrie cinématographique, que dans l'expérimentation et le bricolage artistique ou amateur. Cet usage des nouvelles technologies dans la création contemporaine questionne la nature du cinéma. Qu'est-ce que le numérique fait du cinéma aujourd'hui ? Comment nous aide-t-il à le penser ?**

### Le numérique et le cinéma

En quelques années, le numérique a été adopté par la majorité des productions audiovisuelles. Il a aussi bien trouvé sa place dans l'industrie cinématographique, que dans l'expérimentation et le bricolage artistique ou amateur. Cet usage des nouvelles technologies dans la création contemporaine questionne la nature du cinéma. Qu'est-ce que le numérique fait du cinéma aujourd'hui ? Comment nous aide-t-il à le penser ? Comme la vidéo, le numérique reprend deux des traits fondamentaux du cinéma que sont l'enregistrement du mouvement et le principe du montage. De ces deux aptitudes, découle la possibilité de créer une « image-temps ». Ce terme renvoie évidemment à la théorie de Gilles Deleuze qui désigne par cette expression une image en mouvement qui se déploie dans le temps. Pour Deleuze, l'articulation des « blocs d'espace-durée » construit une temporalité spécifique, non nécessairement chronologique. Linéaire ou non, le flux temporel que forment le mouvement et le montage détermine la logique interne de chaque film et la signification que chaque image va y prendre. Le numérique qui reprend ces qualités cinématographiques semble donc prolonger naturellement le cinéma. Cependant, cette parenté s'appuie sur des remises en causes fondamentales. En effet, les spécificités du septième art posent désormais problème : le rapport ontologique au réel est déplacé. La lumière qui était un des paramètres majeurs du cinéma devient une question mathématique et la vraisemblance, une problématique désuète. Ces paramètres, visuels et perceptifs, sont donc à reconsidérer. Si « le numérique ne bouleverse pas radicalement le cinéma » [1] comme le suggère Laurent Jullier, la question qui se pose est celle de cette radicalisation de certains paramètres du cinéma.

Je prendrai pour guide deux œuvres qui placent au cœur de leur scénario l'opposition de l'actuel et du virtuel : *Matrix* des frères Wachowski (1999) et l'installation photo vidéo *L'Effraie* de Sarah Moon (2005). Tout oppose ces deux œuvres : les intentions des auteurs, les conditions de production et de réception. *L'Effraie* de Sarah Moon est une œuvre « d'art vidéo » de 15 minutes destinée à rencontrer son public dans des expositions (première présentation aux Rencontres Internationales de la Photographie, Arles, juillet 2005), des galeries, des Musées. Il semble presque injuste de la poser face au colosse commercial et narratif que représente *Matrix*. Mais notre but n'est pas de comparer ces deux films qui nous placent respectivement dans le monde du fantastique et du merveilleux (Sarah Moon s'inspire des contes d'Andersen et *Matrix* est un creuset de mythes et de récits de science-fiction). L'un et l'autre questionnent la manière dont le numérique se défait du rapport ontologique du cinéma au réel. Par conséquent, il s'agira ici de voir comment cette technologie investit les puissances théoriques du cinéma.

Tourné en partie en 35mm, en partie en numérique, puis convertit au format IMax, *Matrix* raconte l'épopée d'un employé de bureau qui s'engage dans la lutte contre une puissance néfaste, une intelligence artificielle, pour l'empêcher de remplacer le monde réel par un monde virtuel. Ce monde

## 2. Le numérique et le cinéma

---

virtuel est la fameuse *Matrice*. L'employé de bureau va se révéler être l' élu destiné à sauver le monde. L'enjeu du récit consiste à prouver que la Matrice existe, c'est-à-dire qu'il faudra d'une part la rendre visible et d'autre part la détruire pour retrouver le monde réel.

A la fin de *Matrix*, la révélation du personnage principal condense la portée théorique des inventions formelles du film. Dans cette scène, trois événements filmiques revisitent les questions de figuration du temps, de perception et de sensation au cinéma.

Prenons ces événements visuels dans l'ordre où le film nous les donne. Le premier élément problématique est l'arrêt des balles. *Matrix* s'inscrit dans la filiation narrative du *space-opera* et du dessin animé. Ces deux genres ont déjà, et chacun à leur façon, remis en cause le lien du cinéma et de la mimésis. Avec eux, l'audiovisuel s'est affranchi d'une partie de son patrimoine théorique et de ses problématiques classiques. Quand le numérique apparaît, la théorie du cinéma d'André Bazin est toujours vraie, mais elle est devenue circonstancielle. Le numérique met un terme au rôle de l'empreinte lumineuse que la théorie (Erwin Panofsky [2], André Bazin [3] ou Roland Barthes [4]) a longtemps considérée comme fondamentale pour définir la photographie et le cinéma. Le rapport de l'obscurité et de la lumière est désormais modifié au profit d'un signal électrique continu qui fait que le matériau du numérique peut indifféremment être le réel, des images modélisées, des algorithmes, des colonnes de logo ou des images incrustées [5].

Dans cette scène, les balles de revolver sont soudain ralenties puis arrêtées en vol par un geste de la main. Par un jeu d'incrustation visuelle, le film sépare le rythme de deux actions pourtant simultanées. Le ralenti touche juste un détail de l'image. Il ne concerne que le trajet des munitions généralement invisible au cinéma ; les cercles concentriques qui tracent la perspective des projectiles rappellent la manière dont le dessin animé figure aussi ce genre de trajectoire. En dehors du contexte narratif qui glorifie le personnage de Néo, l'arrêt des balles, leur suspension et leur chute au sol témoignent d'un humour et d'une joie du cinéma d'avoir inventé une technique qui lui permet de retrouver un effet de l'animation. En même temps, la portée de ce phénomène dépasse la possibilité d'un arrêt sur image sélectif. En effet, le plan suggère un dérèglement du temps filmique. L'interruption d'un mouvement dans le plan s'oppose au défilement filmique qui se poursuit pourtant par ailleurs. Néo n'est pas touché par cette pause alors que le temps du trajet des balles est subitement suspendu. Si, dans le cinéma analogique, les disjonctions, les décalages rythmiques et les simultanités complexes étaient assumés en grande partie par le montage, ils sont ici revisités par la possibilité de composer une image qui comprend plusieurs vitesses dans un programme non nécessairement linéaire.

Le deuxième événement de cette saynète est la transformation de la perception naturelle de l'espace en transcription numérique. Néo a assimilé le système de fonctionnement de la matrice dans lequel les chiffres sont la « première réalité virtuelle ». Son regard est donc devenu capable de voir le code qui constitue l'apparence du monde. Bien que ce plan ne corresponde pas à ce que serait la transcription codée de l'espace sur un écran d'ordinateur (par un jeu de couleurs et de mouvement des colonnes, on reconnaît le décor et on voit les silhouettes des personnages), il y a ici aussi une référence à une des différences majeures du support numérique par rapport à l'analogique. En effet, alors qu'il est impossible de déchiffrer à l'œil nu des données numériques, la lecture des photogrammes qui défilent devant l'obturateur est possible sans outil. Ici, *Matrix* inverse ce rapport pour faire du monde un objet codé et suggérer que la perception est, elle aussi, régie par des conventions.

Enfin, le dernier événement, qui comme le premier découle du dessin animé, décrit l'incorporation du

## 2. Le numérique et le cinéma

---

personnage principal à un autre personnage. Le film joue à plusieurs reprises de ces effets *cartoonisés*. Dans cette scène, Néo plonge dans le corps de Smith, l'envahit, roule sous la peau de ses mains, de son cou, étire l'enveloppe charnelle de son front jusqu'à le faire exploser de l'intérieur en bris de lumière. Lorsque Néo reprend son souffle, les mûrs se gonflent sous l'effet de sa respiration comme le ferait un vêtement. La sensation physique agit donc comme « agent de déformation » [6] de l'espace. Les actions et mouvements décrits par cette scène sont proprement inhumains, mais les sensations de roulement et d'étirement de la peau puis de gonflement sous l'effet de la respiration sont bien humaines. La crédibilité est ainsi éclipsée au profit de sensations pures.

En jouant comme on vient de le voir sur un temps à plusieurs vitesses, sur la multiplicité de la perception et sur la puissance de la sensation, le numérique confirme la valeur psychique du cinéma. Grâce à cette actualisation visuelle des possibles les corps, les objets et l'espace acquièrent le statut de signifiant imaginaire qui était jusque-là plutôt réservé au film comme ensemble. Pour Christian Metz, la notion de « signifiant imaginaire » [7] s'applique au film davantage qu'à son matériau. Ce dernier reste lié à son référent réel, ce qui renforce l'impression de réalité. L'avalanche d'effets numériques de cette scène nous rappelle que le rapport indiciel du cinéma analogique au réel diminue souvent le statut imaginaire du contenu filmique. A l'opposé, c'est la réalité que le principe technique digital évacue. Il ne se substitue pas à elle, mais il la désigne comme une donnée inaccessible. « Tu crois respirer de l'air ? » lance Morphéus à Néo lors d'une séance d'entraînement, pour lui rappeler qu'il n'est qu'une image virtuelle. Les personnages se savent de fiction et nous le rappellent sans cesse. Le numérique semble dénier les propos de Metz pour qui « à la base de toute fiction, il y a le rapport dialectique entre une instance réelle et une instance imaginaire, celle-là étant occupée à mimer celle-ci » [8]. Au lieu de chercher à mimer une instance réelle, le contenu numérique de l'image brise le « régime de croyance » du spectateur pour mieux affirmer son statut imaginaire.

>>>

L'installation photo vidéo de Sarah Moon offre quelques outils qui nous aideront différemment à penser ce que le numérique fait du cinéma. *L'Effraie* est une libre adaptation du *Petit soldat de plomb* d'Andersen. Dans une maison abandonnée et un peu mystérieuse, qui se nomme « l'effraie », ont été oubliés la photographie d'une danseuse et un soldat en papier mâché. Le jouet tombe amoureux de la photographie. Les deux personnages de papier vont s'animer, faire un voyage, se rencontrer et s'aimer jusqu'à ce que des enfants, de vrais enfants, les découvrent et décident de les détruire. Au conte d'Andersen s'ajoute l'histoire de la maison dans laquelle se déroule l'action.

Le dispositif de l'installation est aussi intéressant que le film lui-même. Dans ce travail, séries de photos et film forment un tout inséparable. Le récit a été mis en scène, photographié et filmé. L'installation invite le spectateur à découvrir pour commencer les photographies présentées en séries linéaires et accompagnées par un texte écrit par Sarah Moon. Trois récits sont présentés en image : *Le Petit Chaperon rouge*, *Circus* et *L'Effraie*. La conception classique du cinéma se retrouve ici autant du côté du photographique que du côté filmique. Le défilement séquentiel que propose l'accrochage relève presque du dispositif cinématographique. Simplement au lieu de voir défiler les images sur un écran immobile, le spectateur crée le mouvement, il établit les raccords et construit la continuité en passant d'une image à l'autre. Dans le geste de la marche d'une image vers l'autre, le récit reste suspendu à l'imagination du visiteur. La découverte du film *L'Effraie* arrive à la fin du

## 2. Le numérique et le cinéma

---

parcours, après que le spectateur a fait l'expérience de cette lecture d'images et de récits fragmentaires.

Il est évident que l'installation place au cœur de son dispositif un principe global de répétition ; la même histoire est racontée deux fois et elle implique différemment le spectateur dans chaque cas. Mais le film crée aussi un effet de chiasme avec l'exposition. Il commence par un montage de photographies et de prises de vue vidéo, puis il évolue presque exclusivement vers des plans vidéo fixes. Les dernières scènes du film offrent un montage *cut* de gros plans de visages, puis le rythme accélère sur une série de plans fixes de la maison presque vide. On passe du mouvement du regard sur des images fixes et saturées à un regard figé et parcellaire sur des visages et des espaces vides. Dans cette transition, c'est mon propre parcours dans l'installation que je reconnais puisque le film reproduit en somme le mouvement de mon corps qui animait les photos, puis mon immobilité pendant la projection. Le montage filmique et l'installation introduisent donc au cœur de leurs dispositifs une réflexion sur le rapport du regard et de l'image qui invite le spectateur à penser la différence entre voir un film dans un espace consacré à l'art contemporain et le voir au cinéma. C'est en fragmentant les composantes filmiques que se construit un nouveau discours théorique sur le cinéma.

Dans le film de Sarah Moon pas d'anamorphose ni d'incrustation, pas de fétichisme de la technologie. *L'Effraie* commence par une série de mouvements de caméra sur des photographies d'animaux empaillés, figés dans des scènes plus ou moins morbides. La présence de ces animaux et la photographie de personnages dont on nous dit qu'ils sont morts ou disparus évoquent directement le rapport au cinéma, à la photographie et à la momification qui est au cœur de la théorie de Bazin. Animaux empaillés, photographie et cinéma analogique ont en commun de retranscrire l'empreinte de l'être, l'empreinte du vivant, l'empreinte du réel. Les trois minutes qui ouvrent *L'Effraie* imposent ainsi un processus de momification qui étouffe le début du film et que les personnages de papier vont tenter de faire éclater. Un des enjeux du récit sera de donner un corps humain à ces personnages de papier, c'est-à-dire, en termes de cinéma, de mettre en mouvement des images fixes. Le film décrit tout d'abord la mise en mouvement du petit soldat. La poupée de papier est jetée par la fenêtre par un jardinier, ramassée par un enfant et abandonnée sur la plage. Là, ce sont la lumière et la vastitude qui fascinent le soldat et l'actionnent. Ensuite, la photographie de la danseuse est mue par l'inquiétude de ne plus voir le soldat. Dans le cadre de sa photographie, la danseuse commence à s'animer et sort du cadre, elle part à la recherche du soldat, traverse la maison, les champs et, désespérée, revient vers la maison. L'installation de Sarah Moon semble ainsi se souvenir, non sans nostalgie, de la dette du numérique à l'égard du cinéma et de la photographie : les premiers plans du film posant les bases d'une démonstration théorique qui semble être l'envers de celle de *Matrix*.

En effet, dans *Matrix*, malgré la violence et la profusion des combats, on peut s'étonner qu'il n'y ait quasiment pas de cadavre. L'absence de cadavre qui pourrait sembler aberrante du point de vue de la vraisemblance est justifiée par le dispositif filmique. Cette absence est significative de la liberté du numérique à l'égard de la vraisemblance et de la ressemblance. Maurice Blanchot nous a appris que le cadavre se confond avec cette dernière, qu'il est « la ressemblance par excellence ». « Si le cadavre est si ressemblant, écrit-il, c'est qu'il est un certain moment la ressemblance par excellence, tout à fait ressemblance, il n'est rien, il n'est aussi rien de plus » [9]. L'image de synthèse n'a que faire de la ressemblance. Le principe digital n'est pas de produire de la ressemblance mais bien de transformer une information lumineuse ou sonore en énergie électrique. C'est exactement ce que fait

## 2. Le numérique et le cinéma

---

*Matrix* de ses cadavres : il les transforme en énergie au profit d'un devenir virtuel de l'humain. Dans *L'Effraie*, les morts sont embaumés, on fait leur portrait peint, ils sont figés « pour la postérité et pour l'éternité ». Il ne s'agit pas de détruire la ressemblance pour la remplacer par de l'énergie. Dans cette installation, la relation d'indicialité entre image et référent est maintenue. La ressemblance n'est pas niée, elle garde sa puissance fascinante et sert d'appui pour construire un univers diégétique. S'il y a un devenir, c'est un devenir mouvement de l'image. On reste de ce point de vue dans une logique qui semble être celle de l'analogique.

On a vu comment *Matrix* problématisait la figuration du temps. *L'Effraie* accumule dans l'association numérique de la photo et de la vidéo des épaisseurs temporelles différentes. Les mouvements de caméra sur les tirages argentiques désignent plusieurs strates de regards successifs : temps d'exposition de la prise de vue photo, temps d'exposition du papier sous l'agrandisseur et temps du regard vidéo qui décrit la photo. Les photographies de Sarah Moon sont rehaussées par des traces d'émulsion chimique sur la pellicule, des tâches de poussière, traces d'un négatif sali ou brûlé. Elles constituent avec les traces de moisissure sur les murs une figure qui résonne dans le récit avec la disparition de certains personnages (les sœurs jumelles du début, le soldat, puis la disparition - destruction des personnages de papier). Les plans vidéo sur l'espace réel ne portent que la trace fragile d'un geste, d'un mouvement, d'une traînée de lumière. La vidéo est utilisée pour dire la fugacité d'un présent instable que l'imprécision des contours numériques ne fait que renforcer. Se conjuguent ici une profondeur de temps et une surface volatile dans lesquelles se jouent l'apparition et la disparition des personnages. On peut penser que ce principe cinématographique de l'apparition et de la disparition aurait très bien pu être tourné en analogique ; cela est vrai pour certains passages du film, mais le numérique apporte dans d'autres scènes des effets de transparence par contre-jour et d'effacement des corps ou des objets qui créent des figures incertaines, incontrôlées, fulgurantes à la surface de l'image. De la même façon que les personnages de *Matrix* se savent de fiction, le cinéma sait ici qu'il n'est que de surface. Les bords irréguliers des photographies qui entrent souvent dans le cadre nous le rappellent sans cesse ainsi que le dernier plan du film. Tourné/filmé dans un miroir usé, il révèle la présence d'une des deux sœurs jumelles qu'on croyait morte. C'est à la surface de ce miroir que le spectateur ressaisit ce qu'il vient de voir comme une projection probable de la mélancolie de ce personnage de dos, celle qui imagine, qui met en image, c'est-à-dire qui « met à plat ».

On pourrait croire que le numérique ne bouleverse pas radicalement le cinéma, qu'il prolonge et améliore juste ses capacités de montage et d'enregistrement du temps. Mais ce n'est pas le cas. Avec le numérique, l'objet audiovisuel demeure une variation perpétuelle dans laquelle le temps est spatialisé, l'espace temporalisé et la perception instable, mais le numérique permet aussi au cinéma de confirmer que la réalité du film n'est ni celle de son référent ni celle du temps ou du mouvement enregistré ; la réalité du film réside avant tout dans la relation que les images entretiennent avec leur support dans un flux temporel continu. C'était déjà le cas avec certaines images analogiques (Robert Bresson, par exemple, soulignait déjà la nécessité d'aplatir les images comme avec un fer à repasser), mais le numérique nous en apporte une confirmation radicale.

notes

[1] Laurent Jullier, « Derrière et devant le traitement numérique des images de cinéma » in *Cinéma, audiovisuel, Nouveaux médias, La convergence : un enjeu européen ?*, L'Harmattan, 2001, p.351.

## 2. Le numérique et le cinéma

---

[2] Erwin Panofsky, « Style et matière du septième art », 1959 in *Trois essais sur le style*, éd. Le Promeneur, 1996.

[3] André Bazin, « Ontologie de l'image photographique » in *Qu'est ce que le cinéma ?*, éd. du Cerf, 1978.

[4] Roland Barthes, *La Chambre claire*, Cahiers du cinéma, 1980.

[5] Sur cette question voir David Rodowick, in *Cinergon 15*, « Où va le cinéma ? », 2002.

[6] G. Deleuze, *Logique de la sensation*, éd. de la différence, 1984.

[7] C.Metz, *Le Signifiant imaginaire*, 1977, Christian Bourgeois éditeur, 1993.

[8] C. Metz, *op.cit.* p.92.

[9] M. Blanchot, *L'Espace littéraire*, « Les deux versions de l'imaginaire », Gallimard, 1955, rééd. Folio essais 2003, p. 247.