

## Questions for “Close up”...

**1 - The digital stereoscopic 3D seems to take to extremes your definition of “bain de son” and “feu d’artifice”**

**Is 3D the complete realization of postmodern cinema?**

La 3D est une étape vers la réalisation de l’immersion, qui est l’un des projets du cinéma postmoderne. Effectivement un travelling avant à toute vitesse, dans un décor spectaculaire où il s’agit de passer entre des obstacles, est plus efficace en 3D. On le voit bien par exemple dès la séquence d’ouverture du récent *Scrooge* de R. Zemeckis : un long travelling avant au-dessus des toits de Londres, où on passe entre les cheminées et les girouettes. Ce travelling n’a aucune utilité narrative : “nous” volons à toute vitesse pour “aller voir” notre personnage principal, Scrooge, qui assiste à la mise en bière de son défunt associé – Scrooge est vieux, il ne bouge pas vite, mais on a quand même ce travelling avant complètement fou au-dessus des toits. Ce mouvement sert juste à performer la 3D. Par ailleurs un autre moyen de nous immerger dans l’image, outre celui de solliciter les mécanismes de l’équilibre et l’oreille interne comme dans le cas du travelling avant, est de nous faire prendre un “bain” de données audiovisuelles. Le fait qu’en 3D l’image “dépassé de l’écran”, au sens où elle sort de l’écran en direction de la salle, s’accorde donc bien avec la décision de faire apparaître les hauts-parleurs dans les salles à partir de la fin des années 70, le long des murs latéraux : le “lieu du film” se déplace en direction de la salle.

Mais attention! gardons-nous d’aller trop vite. Ce n’est là qu’UN des projets du cinéma postmoderne, qui par ailleurs est obsédé par la même question que le cinéma classique : comment faire pour que le spectateur soit “dans” le film, qu’il se plonge dans l’histoire? Or depuis quelques années, on observe qu’il y a à la fois un mouvement hi-fi auquel (appartient la 3D) dans le cinéma postmoderne (hi-fi dans le sens de haute fidélité au monde réel) et un mouvement lo-fi qui utilise des petits caméscopes tenus à l’épaule, une image sale, des petits budgets. Or contrairement à ce que pensait André Bazin, la “croyance au réel” et à la “vérité des images-traces” est plus forte avec le lo-fi qu’avec le hi-fi. Je pense notamment à tous ces films appartenant au style “run and gun”<sup>1</sup>, de *Projet Blair witch* à *Cloverfield*, qui remettent le lieu

---

<sup>1</sup> Voir « *Postmoderno e digitale* » à paraître aux éditions Kaplan cette année.

du film sur l'écran et non plus dans la salle, en se focalisant sur le processus de la prise d'empreintes (la présence du caméraman sur les lieux où l'histoire se déroule, avec ce que ça comporte comme prise de risques quand c'est une histoire violente). L'image de *Cloverfield* est une image "vraie" (ou disons : crédible) car elle est sale et se donne à voir comme image ; la 3D, elle, cherche à se faire prendre pour le réel, donc à cet égard elle semble fausse.

On peut sans doute dire que dès qu'il y a une technologie (dans l'histoire du cinéma) qui va dans un sens, il y en a une autre qui se développe dans l'autre sens, pour compenser. Comme si aucune technique de représentation ne devait être hégémonique. Jonathan Crary dans *The art of the observer* explique bien ce phénomène pour ce qui est du 19e siècle.

**2 – Digital technology seems divide in two iter: the iperdiffusion through the web, with a lot of videos from everywhere and, usually, in low definition. Or: the ipervision of 3D... Is this the beginning of a new spectatorship?**

Non, je ne crois pas aux théories du "nouveau spectateur", qui se succèdent tous les 2 ou 3 ans ! Il y a 3 éléments à prendre en compte ici, et 3 vitesses différentes :

- des transformations très lentes du corps humain sur des milliers d'années (nous avons toujours les mêmes yeux et les mêmes oreilles qu'il y a 25000 ans) ;

- des transformations hyper-rapides des techniques : internet, le DVD, les logiciels de montage...

- entre les deux, des transformations assez rapides (mais pas aussi rapides que celles des techniques) des pratiques culturelles : on voit de plus en plus de films, mais on en voit plus à la maison qu'en salle ; il y a plus de discussion autour des films, etc.

Ces trois vitesses différentes posent des problème synchroniques. Par exemple, le cinéma 3D était déjà au point dans les années 50, et tout aussi performant que maintenant, mais il a périclité. J'ai vu en 1982 à Paris une projection 3D de *Dial M for murder* (Hitchcock 1954), un film qui avait été tourné en relief (procédé M.L. Gunzberg's *Natural Vision* 3D camera rig) : c'était aussi bien fait que n'importe quel film 3D d'aujourd'hui ! Mais 1954 c'était trop tôt. Les pratiques culturelles n'ont pas suivi. Aujourd'hui, dans notre esprit, avec nos habitudes de vision et la pratique que nous avons des

images, nous sommes prêts, et les films 3D ont du succès.

Comme vous le suggérez dans votre question, ces vitesses posent aussi des problèmes d'usage. Entre un screener d'*Avatar* piraté sur internet, qui va me donner une image et un son très sales sur mon petit écran, et une séance d'*Avatar* en 3D dans une grande salle, il n'y a pas seulement une différence de technique ni de technologie, il y a surtout une différence d'usage. En piratant un screener, je me renseigne sur le film, je « prends connaissance » de lui ; en allant au cinéma, je sors et je vais vivre une expérience, j'engage mon corps.

On retrouve ces différences d'usages dans les années 20, 30, 40, etc., chaque fois sous des formes différentes mais avec le même esprit. Dans les années 60 par exemple on pouvait « prendre connaissance » du film en consultant ou en achetant le roman-photo qui l'adaptait (le « cine-roman »). Aujourd'hui la différence est plutôt quantitative : il est plus facile de voir énormément de films par le biais du net et de la télé câblée. Cela donne des spectateurs très compétents, très cultivés, mais qui ne demandent pas forcément une grande qualité technique au film. Ce qu'ils veulent, c'est une bonne histoire, de bons acteurs, etc, comme d'habitude à partir de l'invention du « feature film ». Le vrai changement, si on veut absolument voir des changements, est dans les scénarios : il y a aujourd'hui beaucoup de « mind-game movies », comme les appelle Thomas Elsaesser, du genre de *Memento*, *The Machinist*, *The Game*, *11:14*, etc, qui seraient inimaginables sans les changements apportés dans la compétence des spectateurs par le DVD, les forums de discussion sur le net, et l'habitude de voir presque un film par jour à la télé depuis tout petit.

**3 – Your principal topic is film analysis... Do you think we have to change our tools for analyzing these new items... Or we have to better definize the new spectatorship?**

Je ne changera aucun outil d'analyse pour analyser un film 3D tout simplement parce que... ce n'est pas de la 3D ! c'est une impression de 3D. De fait, les films 3D peuvent sortir en 2D sans que ça change rien en ce qui concerne des paramètres comme la profondeur de champ, la vitesse des plans, le contraste, etc. Ce n'est pas de la 3D tout simplement parce que l'être humain (c'est pourquoi je précisais juste avant que notre corps n'a pas bougé depuis 25000 ans) ne *peut pas* voir en relief. Ce serait trop coûteux en ressources, notre cerveau n'est pas assez puissant pour ça. Comme disent les

cogniticiens, nous voyons en 2,5D. Qu'est-ce que ça veut dire ? C'est simple, il y a un théorème du grand mathématicien Henri Poincaré qui sert à l'expliquer.

Le théorème dit : chaque fois que vous vous demandez combien de dimensions a un objet, coupez-le en 2 avec un objet dont vous connaissez le nombre de dimensions, et ajoutez 1. Vérifions :

- si je me demande combien de dimensions a une ligne, je la coupe en 2 avec un point, qui a 0 dimension, et j'ajoute 1. C'est vrai, une ligne est 1D ;

- si je me demande combien de dimensions a une photo, je la coupe en 2 avec une ligne, qui a 1 dimension, et j'ajoute 1. C'est vrai, une photo est 2D ;

- si je me demande combien de dimensions a un ballon de football, je le coupe en 2 avec une photo, qui a 2 dimensions, et j'ajoute 1. C'est vrai, un ballon est 3D.

Maintenant je me demande combien de dimensions a le champ visuel humain. Je vais sur la plage et je regarde la mer à l'horizon – c'est le 1er plan du film de Ridley Scott, *1492*. Eh bien voilà : la ligne d'horizon, c'est-à-dire la ligne qui sépare devant moi la mer et le ciel, suffit pour couper en 2, horizontalement, mon champ visuel. L'horizon est 1D, donc mon champ visuel est 2D, et non pas 3D !

La seule différence c'est que je vis et je bouge dans un monde 3D, donc mon champ visuel 2D se comporte comme un feuille de papier-journal mouillée, qui peut se courber, par exemple pour se coller sur un ballon de foot. C'est pour ça que les cogniticiens parlent de vision en 2,5D. On aura beau faire autant de progrès techniques qu'on voudra du côté cinéma, on sera bien obligé d'attendre que le spectateur évolue. Et là, ce n'est pas la même échelle de temps – surtout qu'on n'a pas eu besoin jusque là, dans l'humanité, de la vision 3D pour survivre!

#### **4- Do you like the new stereoscopic movies?**

Ces films me font mal à la tête, mais j'y vais parce que ça fait plaisir à mon fils. Techniquement ils se ressemblent tous, et je ne vois pas ce que le relief apporte, sinon le *fun* (c'est déjà important, je reconnais) ou le sentiment de la prouesse technique qui nous fait penser qu'on n'a pas perdu

notre argent (c'est important aussi, même si les universitaires sont censés être des esthètes kantien qui méprisent le *fun* et l'échange économique sur le dos de l'œuvre).

La semaine dernière, en France, l'hebdomadaire satirique *Charlie Hebdo* disait pour rire : "bientôt les pornos en 3D", en montrant d'énormes sexes masculins sortir de l'écran, effrayant les spectateurs. Mais derrière la blague, je crois qu'ils ont tout à fait raison : le genre où la 3D serait le plus utile, c'est le genre immersif par excellence, le porno. Dans ce genre, du moins pour ce qui est du porno hétérosexuel mâle, le genre le plus obsédé par l'idée du travelling avant immersif (sinon intrusif), on a déjà emprunté aux technologies médicales pour accrocher des caméras endoscopiques dans les pénis et les vagins; ce serait donc tout à fait en accord avec cet esprit...

Inversement, si je prends la dialectique "approach/avoid", et si le porno représente le pôle "approach", on peut penser que la 3D est utile aussi dans le cinéma d'horreur, qui représenterait le pôle "avoid".

### **Wich ones do you prefer?**

Je trouve que le seul procédé qui marche vraiment, c'est l'Imax-Solido. Il y a une seule salle en Europe, au Futuroscope de Poitiers, en France (cela nécessite 2 projecteurs au lieu d'un, à 48 images/seconde, et deux caméras au tournage). Les spectateurs, ici, ne portent pas des polarization-glasses, mais des LCD shutter glasses, lunettes à cristaux liquides qui s'obscurcissent et s'éclaircissent 96 fois par seconde, en décalage droite/gauche. Le résultat est « stupéfiant » dans tous les sens de ce mot français, c'est-à-dire à la fois « amazing » et comparable à ce qui se passe quand on absorbe des psychotropes. On ne sait plus très bien où l'on est, c'est très perturbant.

Le site officiel d'Imax<sup>2</sup> semble d'ailleurs montrer que c'est le but recherché :

« Imax3D delivers the most immersive 3D movie experience ever created. Images in Imax 3D seem to leap off the screen and into your lap ! The key to an immersive experience is to remove the clues taht you are watching a movie ».

Eh bien c'est très perturbant le fait de « remove the clues ».

---

<sup>2</sup> voir <http://www.imax.com/>

## **5 – Last question: about Avatar. Is really Avatar a new way for the contemporary mainstream cinema?**

Non *Avatar* n'a absolument rien de neuf. Il est seulement typique du cinéma postmoderne : immersivité évidemment, scénario incroyablement rempli de clichés, anti-intellectualisme (les scientifiques se débrouillent très mal dans l'histoire), spiritualité new age, pensée magique enfantine (les gens ressuscitent, etc). C'est *Pocahontas* + *Frères des ours*, deux dessins animés Disney. Le visuel, de son côté est éhontément copié sur les dessins de Roger Dean, comme l'ont remarqué d'innombrables blogs sur le net<sup>3</sup>.

Cameron ne cherche pas à être original (car les postmodernes savent qu'on ne peut plus rien faire de neuf à moins de se couper du public, ce dont les modernes se fichaient mais pas eux), il cherche à être "efficace" au sens de l'entertainment. Et c'est efficace. J'ai été ébloui par la maîtrise technique! Moi je ne suis pas kantien, j'aime bien en avoir pour mon argent, et pendant 2h40 j'ai été sur Pandora, je n'ai pas pensé une seule seconde à mes petits soucis. Donc l'imagerie était crédible. Copiée mais crédible ! Je ne crois pas que la 3D y était pour beaucoup : c'est surtout un beau travail de programmation informatique.

Par ailleurs, sous la surface "feu d'artifice postmoderne", il y a tout de même la patte de l'auteur (ce qui n'a rien d'original non plus dans le contemporary mainstream cinema). Ainsi on retrouve exactement la même thématique des rapports homme/femme que dans la série télé de Cameron que j'aime beaucoup, *Dark Angel*. Le héros de cette série de sci-fi est lui aussi sur un fauteuil roulant, et il est confronté à une fille dont il tombe amoureux et qui non seulement marche sur ses deux jambes, mais est une mutante physiquement bien plus forte que lui. Exactement comme dans *Avatar*, donc. C'est vraiment une variation sur le cliché la crise de la masculinité après la révolution féministe! De plus, comme Cameron n'a pas réussi à trouver l'argent pour finir la série, on en reste là à la fin de la 2e saison : statu quo, irréconciliabilité des deux sexes, impossibilité de former un vrai couple pour cause de trop grande disparité. Tandis que dans *Avatar*, on résoud tout par la magie disneyenne ! Je remarque tout de même que dans le scénario c'est l'homme qui absorbe les valeurs féminines (en premier lieu, le *care*) alors qu'auparavant il exemplifiait une virilité exacerbée (il se présente lui-même comme un Marine débile). Cela rappelle *Pretty Woman* où là aussi une gentille

---

<sup>3</sup> celui de Jeffrey Sconce par exemple : <http://ludicdespair.blogspot.com/>.

filles apprenait à un vilain macho la valeur du *care* ! A mon avis c'est bien là la seule "originalité" d'*Avatar* : une histoire qui montre le héros se convertir à la "religion féminine" – qui inclut non seulement le *care* mais, pour continuer dans les clichés, un rapport particulier à la matérialité du territoire, à la terre, au sol (car la société de Pandora est une "gynesis" au sens d'Alice Jardine, une terre-mère). Je ne crois pas, donc, que la 3D joue un grand rôle là-dedans.

Pour citer cet article : Laurent Jullier, "*Avatar* e il cinema stereoscopico", *Close Up/Storie della visione*, vol. XIII n°26: "Il cinema 3D stereoscopico", a cura di Maria Elena Gutierrez e Simone Arcagni. Kaplan, Turin, déc. 2010, pp. 17-23.