

## Des nouvelles du style postmoderne

Pour qualifier le style d'une bonne partie des films à succès de ces trente dernières années – et surtout parmi eux les blockbusters centrés sur l'action – on n'a guère le choix : il faut se résoudre à utiliser l'adjectif « postmoderne ». Ce n'est pas de gaieté de cœur, car le préfixe « post » évoque une succession de périodes. Le postmoderne, dans cette logique, viendrait *après* le style moderne, lui-même remplaçant le style classique. Or rien n'est plus faux, car les caractéristiques associées à ces trois styles se retrouvent à tous les âges de l'histoire du cinéma. Mais l'usage est le plus fort, et les étiquettes de remplacement qui ont été avancées n'ont eu aucun succès. Faisons donc contre mauvaise fortune bon cœur.

Quelles sont les caractéristiques associées au style postmoderne ? Essentiellement l'éclectisme allusif et l'immersion. L'éclectisme donne au film postmoderne, composé de figures stylistiques empruntées à différents genres, son côté frankensteinien. Il lui confère par là aussi une dimension ludique, dite du « *recognize and enjoy* », évidente quand nous prenons plaisir à reconnaître les allusions, citations et pastiches qu'il intègre. Ce petit pincement au cœur un peu narcissique du *happy few* – que décline un *Shrek* ou un Tarantino – a beaucoup du plaisir de l'otarie savante qui reçoit un hareng. Le film postmoderne, en ce sens, c'est la *conscience de venir après*, mais une conscience joyeuse qui ne se double pas, comme chez les Modernes, d'une volonté de faire table rase du passé.

Quant à l'immersion, elle consiste à produire des effets quasi-physiologiques sur les spectateurs, indépendants de leur culture personnelle et de leur investissement dans ce qui est raconté. L'opération suppose, en premier lieu, l'utilisation d'une ceinture de haut-parleurs qui diffusent une bande-son privilégiant les contrastes dynamiques et les fréquences graves. En second lieu, l'immersion fait appel à des figures visuelles hypnogènes, essentiellement des travellings avant tournés avec un objectif à distance focale courte. L'industrie des jeux vidéo (notamment les jeux « à la première personne ») en use également, contribuant à populariser une façon « physique » de les percevoir. Le sonore et le visuel, enfin, peuvent se combiner pour produire un *effet-clip* berçant, composé souvent d'un montage tout en raccords-mouvements, dont les points tombent sur les temps forts d'une musique au tempo métronomique.

Le maître-mot de cette combinaison d'allusions et d'immersion est : *smart*. Des deux côtés de l'écran, « il faut être absolument *smart* ». Côté fabrication, les artistes font comprendre que ce n'est pas leur naïveté qui les pousse à résister à cette obligation de faire du nouveau qui a fini par détacher la Modernité du grand public, mais leur volonté de (se) faire plaisir. Côté salle, les spectateurs montrent qu'ils ont saisi l'astuce et qu'ils apprécient d'avoir à la fois le beurre (classique) et l'argent du beurre (moderne). Ou, pour le dire autrement, qu'ils sont capables de jouir d'une histoire « comme avant », avec des bons, des

méchants, des dragons et des princesses à délivrer, sans pour autant tout gober au point d'oublier qu'ils sont devant des images. Ni qu'on leur rappelle sans cesse, distanciation brechtienne oblige, leur position de spectateurs-dans-une-salle. Les clins d'œil et les travellings vertigineux sont, en ce sens, moins radicaux : ils donnent l'occasion de se savoir là sans cesser de jouir – ils rappellent, à l'instar de ces autres pratiques postmodernes que sont le jogging et le piercing, que l'on a un corps. Ce qu'oublie la trop cérébrale Modernité.

Toutes ces caractéristiques sont réunies dès 1977. Le premier *Star Wars* est distribué en Dolby multipistes, mixe le *serial* et le *space opera*, contient des allusions (à la *Prisonnière du désert* notamment), et se termine par une séquence immersive (le bombardement de l'Etoile noire). George Lucas s'y présente comme un créateur *smart* : ce n'est pas quelque benoîte inculture qui l'a poussé à tourner cette histoire *old fashioned* de princesse à délivrer et de liens de parenté révélés à l'occasion de coups de théâtre. Il a sciemment décidé de s'engager dans cette voie, après avoir commencé sa carrière avec des courts-métrages expérimentaux influencés par Bruce Baillie. La même chose est observable en littérature : certains commentateurs contemporains tiennent *Le Capitaine Fracasse* pour le roman précurseur de la postmodernité littéraire, parce que les figures de princesse à délivrer et de liens de parentés révélés, déjà vieilles en 1863, n'y apparaissent pas comme des redécouvertes de l'eau chaude. Elles sont le fait de Théophile Gautier, un auteur ayant prouvé auparavant qu'il pouvait s'inscrire dans le processus moderne de novation obligée (notamment dans sa préface à *Mlle de Maupin*, presque 30 ans plus tôt).

Ce n'est pas pour autant que le style postmoderne constitue la solution magique aux « crises » qui agitent régulièrement le cinéma *mainstream*, à l'instar des autres arts narratifs toujours à la merci d'une lassitude du public. Notamment, il expose les films à un piège qu'évitent chacun à leur manière le style classique et le style moderne, celui de l'auto-réflexivité – le piège des « images d'images ». Le style classique l'évite en faisant grand usage des traces ; il nous donne à voir par exemple des numéros que leurs auteurs sont capables d'exécuter tels quels le soir, sur les planches ou les plateaux de télé. Les images-traces sont des « miroirs à reflet différé », comme dit André Bazin dont on sait qu'il les prisait fort ; elles nous renseignent sur le monde - inutile d'aller vérifier sur les planches ou sur le plateau, on les croit sur parole. Le style moderne, lui, l'évite grâce à ses mises en abyme : l'auteur nous montre la caméra, par exemple, l'équipe technique, le clap (de Godard à Julio Bressane), quand il ne nous apostrophe pas directement. Ces procédés réflexifs nous renseignent sur la situation même de vision et le dispositif cinématographique en général. Mais l'imagerie postmoderne, elle, est radicalement repliée sur elle-même. Ses images renvoient d'abord à d'autres images, lesquelles souvent renvoient déjà à des images : on tourne en rond et le monde s'absente.

Ce phénomène n'est pas propre au cinéma et a déjà donné lieu à une littérature abondante. On peut remonter jusqu'à la publication – contemporaine des premières avant-gardes artistiques – des *Cours de linguistique* de Ferdinand de Saussure, où apparaît l'idée de circularité de la langue. Cette idée est des plus simples : il suffit d'ouvrir un dictionnaire pour constater que la définition d'un mot est donnée à l'aide de mots, eux mêmes définis à l'aide de mots, eux-mêmes... etc. On peut donc rester bloqué dans ce dictionnaire, sans jamais voir le monde que les mots étaient chargés pourtant de désigner, comme on peut rester bloqué devant un écran sans rien savoir du monde que le cinéma était

pourtant chargé de retenir (quand bien même il comprenait des trucages : même Méliès, tout magicien qu'il était, montrait des corps de son époque).

A regarder *Shrek 3* ou *Boulevard de la mort*, d'ailleurs, ce sentiment de tourner en rond vient vite. Mais il n'y a pas que les films ultra-allusifs qui le font naître. Certaines utilisations de l'imagerie numérique, aussi, y conduisent rapidement. Un exemple intéressant à cet égard est *Panic Room*, réalisé par David Fincher en 2001. Son générique montre le titre et les noms des collaborateurs flotter entre les buildings de Manhattan, alignés sur leurs façades de verre. Par la grâce de l'incrustation et du *ray tracing*, chaque lettre s'inscrit devant l'immeuble en y laissant son ombre. Comment dois-je le prendre ? Y a-t-il des mots de dix tonnes en lévitation au coin de Madison et de la 42<sup>ème</sup> ? Difficile à avaliser, d'autant plus que *Panic Room* n'est pas un film de science-fiction. Donc : je regarde des *images*. Je ne suis pas dans un hélicoptère qui survole Manhattan, je contemple des pixels qui, indifféremment, renvoient à des choses qui existent et à d'autres qui n'existent pas. Même impression plus tard dans le film quand la « caméra » entre dans la serrure ou passe à travers l'anse de la cafetière – les guillemets car il s'agit de plans en images de synthèse. Qui suis-je censé être, pour avoir cette taille ? Quel être humain peut vivre dans de tels espaces inhabitables ? On voit bien que cette question « classique », celle de la caméra à hauteur d'homme (*à la place de l'homme*) n'a pas lieu d'être. Une fois encore ce sont des pixels que j'ai sous les yeux.

Ce piège de l'auto-réflexivité de l'imagerie postmoderne est une aubaine pour la littérature catastrophiste. C'est fini, c'est la fin du cinéma, la fin des images, la fin de l'histoire, tout est fichu. La version qu'en a donnée Jean Baudrillard est bien connue : toutes ces images ne renvoyant qu'à des images forment l'*hyperréalité*, un monde de purs signes qui a fini par prendre la place du vrai monde. Par conséquent, quelque chose qui n'a pas d'image n'existe pas : voilà pourquoi « la guerre du Golfe n'a pas eu lieu » (titre d'un livre de Baudrillard : elle n'a pas eu lieu parce qu'elle n'a pas été filmée), ou pourquoi le commun des mortels est prêt à se faire humilier sur un plateau de *trash TV* (il faut passer à la télé pour exister). L'idée est séduisante, elle passe très bien dans les médias, mais de là à la prendre au sérieux... Baudrillard, prudent, l'avait émise au second degré, malheureusement à force de répétitions elle a acquis une sorte de sérieux apocalyptique (déclinée sous diverses formes par Virilio, Debray, et autres Stiegler) dont il serait bon de se méfier. D'ailleurs, pour revenir à *Panic Room*, j'ai sélectionné les deux moments de bizarrerie postmoderne dans un film qui par ailleurs fonctionne exactement comme un récit classique.

Au lieu de Jean Baudrillard et sa notion d'hyperréalité, prenons plutôt pour support conceptuel Zygmunt Bauman et sa notion d'*hyperlittérarité*. On y perdra en *fun*, mais on y gagnera en efficacité et – il ne faut pas se fier à la complexité du mot – en simplicité. Depuis l'invention de l'écriture, les êtres humains ont la possibilité de contempler leur propre langue. C'est ce qui s'appelle la littérarité. Les membres d'une société sans écriture, à tradition orale, n'ont pas cette possibilité de « voir les mots », c'est-à-dire de se rendre compte que les signes peuvent être *dissociés* de la chose qu'ils servent au départ à désigner. L'hyperlittérarité, dans cette logique, est simplement le sentiment très fort de cette dissociation. Pas de quoi crier à l'apocalypse. On aurait pu d'ailleurs, en guise de support conceptuel, choisir (si elle n'avait pas été aussi compliquée) la notion de *différance* chez Jacques Derrida. Elle ne prête pas non plus au pessimisme, et

Derrida considèrerait cette fuite perpétuelle du référent des signes comme un bon prétexte pour nous faire discuter davantage les uns avec les autres.

Disons donc que le cinéma postmoderne est confronté au défi de l'hyperlittérarité iconique. Si devant l'écran le sentiment devient trop fort de ne voir que des pixels de couleur, le spectateur se retrouve dans la position du danseur sur une piste derrière laquelle est projeté un light-show. A ceci près qu'il a payé pour s'asseoir et s'entendre raconter une histoire, pas pour prendre un bain audiovisuel déconnecté de toute velléité narrative. Eh bien le cinéma postmoderne a depuis quelques années trouvé deux parades à cette crise, l'*effet-veejay* et la figure du *run and gun*.

L'*effet-veejay* consiste à manipuler le défilement des photogrammes – accélérer quand il n'y a pas grand-chose de neuf à se mettre sous l'œil, ralentir quand l'action mérite d'être observée en détail. Cette opération diffère de l'utilisation usuelle du ralenti par des réalisateurs comme Arthur Penn (*Bonnie & Clyde*) ou Sam Peckinpah (*Junior Bonner*), car elle ne se fait pas à l'échelle du plan mais par-dessus les *cuts*. Elle renvoie au geste du monteur à sa table avant l'ère informatique, et surtout - ce qui lui donne son nom - à celui du *V. J.*, le *video jockey* qui joue avec les vitesses de l'image comme le *D. J.* joue avec celles de la musique. Mais ce en quoi l'*effet-veejay* combat (paradoxalement) l'impression d'avoir affaire à des pixels, c'est sa faculté de renvoyer à la science, et notamment à la chronophotographie, cet ancêtre respectable du cinématographe. Ralentir le monde pour mieux le comprendre, décomposer l'action pour savoir exactement comment elle se déroule : voilà qui ressuscite les charmes de l'image-trace. Popularisé par Zack Snyder (*300*), l'*effet-veejay* s'est en particulier répandu dans le cadre des séquences de combat, et même un metteur en scène aussi éloigné de l'esprit de Snyder que Michel Gondry l'a employé (*The Green Hornet*).

Le *run and gun*, appelé aussi *shaky cam* ou *weasel cam* (caméra secouée ou caméra fouineuse) fait lui aussi « revenir le monde réel » sur l'écran, mais en y inscrivant la figure de l'opérateur. Humain, vulnérable, maladroit, l'opérateur de *run and gun* tremble quand le tyrannosaure passe près de lui, sursaute quand le héros reçoit un direct à la mâchoire, court se mettre à l'abri quand décidément ça chauffe un peu trop, et lâche la caméra quand la bête le mange (*Cloverfield*). Comme dans le cas du travelling avant ou des allusions, la figure existe déjà (la bataille de boules de neige du *Napoléon* d'Abel Gance a des moments *run and gun*), mais sa systématisation est nouvelle, et le regard qu'il s'attire, différent. Même le dernier *Harry Potter* la convoque.

Conformément à la tradition postmoderne, on a là une figure qui sollicite le corps. Elle retourne l'estomac, même, aux premiers rangs des salles (*Cloverfield* et *La Vengeance dans la peau* sont sortis aux Etats-Unis avec l'écriteau « *This film may induce motion sickness* »). Ce n'est pas un hasard si cette figure est contemporaine des consoles de jeu qui sollicitent directement le corps : une série d'inventions qui commence en 1997 avec les manettes vibrantes pour la Playstation (que singe au cinéma la caméra tremblée à chaque coup de poing), et qui culmine avec les consoles devant lesquelles il faut bouger, comme la Wii (une sollicitation inaccessible au cinéma, condamné à la « motricité résiduelle » de nos petits sursauts et, à la rigueur, aux fauteuils articulés comme au Leicester Empire à Londres).

Non seulement le *run and gun* immerge, mais il fait allusion – en l'occurrence, il renvoie aux images-traces instables et maladroitement. Il lutte contre

l'hyperréalité, c'est-à-dire contre l'impression un peu déprimante de ne voir sur l'écran qu'un grouillement de pixels déconnectés du monde, en convoquant la figure du plan *lo-fi* (basse fidélité). Tourné par un amateur avec une caméra de mauvaise qualité ou par un reporter bousculé par des émeutiers, le plan *lo-fi* est techniquement sale mais il dit la vérité. Dans la logique postmoderne, il est « sale donc vrai », au contraire de ses vis-à-vis sur l'échelle des degrés d'iconicité, comme le plan en *steadycam* (littéralement « caméra stable ») et bien sûr les images de synthèse parfaitement lisses, trop *polies* pour être honnêtes. Réduits à l'état de traînées lumineuses floues, les monstres de *Cloverfield* ou les horreurs de *[REC]* en deviennent *crédibles*, tandis que le parfait Godzilla savamment programmé par Patrick Tatopoulos et sagement cadré par Roland Emmerich laisse un goût de pixels. Filmés à la va-comme-je-te-pousse, comme le tabassage de Rodney King ou le crash du Concorde, les plus folles des choses entrevues ont soudain l'air d'avoir des référents dans le monde.

Finie l'hyperlittérarité, finie la *différance* : grâce à l'*effet-veejay* et à la *shaky cam*, le lien qui menaçait de rompre entre les signes et leur référent est à nouveau présent. Toujours très *smart*, décidément, ces postmodernes.

Pour citer cet article :

Laurent Jullier, « Des nouvelles du style postmoderne », *Positif* n°605-606, juil.-août 2011.