



**HAL**  
open science

## L'apocalypse numérique : émergence d'un nouvel imaginaire de la fin à l'ère du numérique

Pierre Daignière

► **To cite this version:**

Pierre Daignière. L'apocalypse numérique : émergence d'un nouvel imaginaire de la fin à l'ère du numérique. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01588415

**HAL Id: dumas-01588415**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01588415>**

Submitted on 15 Sep 2017

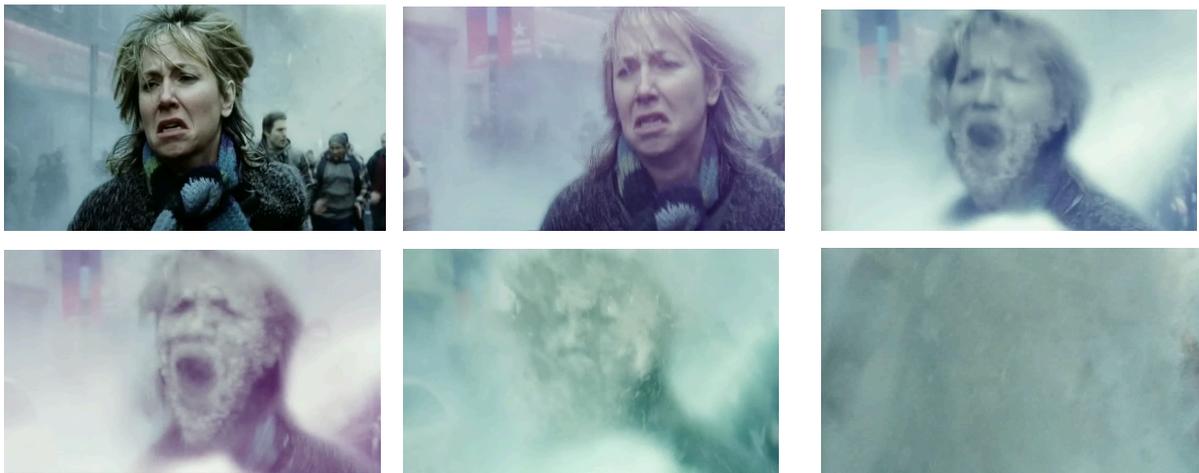
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, UFR 04 Cinéma et Audiovisuel

# L'APOCALYPSE NUMÉRIQUE

Émergence d'un nouvel imaginaire de la fin à l'ère numérique



Pierre Daignière (11537504)

Mémoire de M2 dirigé par M. Vincent Amiel

Année 2016-2017

# SOMMAIRE

Sommaire .....	1
Introduction Générale .....	2
1 <sup>ère</sup> partie : L'apocalypse cinématographique .....	7
2 <sup>ème</sup> partie : Le nouveau paradigme numérique .....	43
3 <sup>ème</sup> partie : L'image-deuil .....	73
Conclusion Générale .....	112
Bibliographie .....	116
Index des cinéastes et films cités .....	121
Table des matières .....	123

## INTRODUCTION GÉNÉRALE

Grand bug de l'an 2000, 11 septembre 2001 et nouveaux désordres terroristes, 21.12.2012, pandémies, catastrophes naturelles, écologiques, sanitaires, menaces liées au réchauffement climatique : qu'elle soit fondée sur des faits réels ou sur des angoisses à tendance millénaristes, la question du désastre domine l'imaginaire mondial depuis une vingtaine d'années, et s'est traduite dans le champ cinématographique par l'appropriation par tous les cinémas de la question de la fin du monde. Depuis un peu moins de dix ans, le film de « fin du monde » n'est plus l'apanage des grosses productions hollywoodiennes, des films catastrophes, de science-fiction ou du cinéma d'horreur, mais, de Bela Tarr à Lars Von Trier, d'Abel Ferrara aux frères Larrieu, ce sont tous les genres du cinéma, tous les styles et tous les types de production cinématographique, qui se sont emparés de la question de l'apocalypse<sup>1</sup>.

C'est probablement un hasard, mais il nous semble que le moment où le cinéma, dans son ensemble, s'est emparé de la question du désastre, et le moment où la technologie numérique s'est définitivement imposée dans la chaîne de production/diffusion cinématographique<sup>2</sup> correspondent « à peu près » : on est aux alentours de 2008-2010. Ce qui est donc en jeu dans notre recherche, c'est de tenter de comprendre, en dépassant l'éventuel lien de causalité entre une production inédite d'un nombre notable de films apocalyptiques variés et le passage au « tout numérique », ce qui s'est joué (et se joue encore) au cinéma alors même qu'il opérait sa « mutation numérique » : d'une part, nous considérons a priori que cette « mutation numérique » est d'abord la manifestation, au sein du cinéma, de la mutation technologique qui touche l'ensemble du monde de l'information et de la

---

<sup>1</sup> En dehors du cinéma "indépendant", Hollywood a laissé contaminer certains genres, à priori étrangers à ce thème, par la question de la fin du monde : voir par exemple *C'est la fin* (Evan Goldberg & Seth Rogen, 2013), et *Jusqu'à ce que la fin du monde nous sépare* (Lorene Scafaria, 2012), comédies hollywoodiennes qui se déroulent dans un contexte apocalyptique, ou pré-apocalyptique.

<sup>2</sup> Nous évaluons ce moment de "prise du pouvoir" de la technologie numérique en prenant en considération le moment où une majorité de salles a fait le choix de la projection numérique et où une majorité de films se tournent directement sur support numérique.

communication avant d'être une raison technique qui a permis à ce point la monstration de la destruction, qu'elle dépasse donc le cadre du « film de fin du monde ». D'autre part, notre but n'est pas tant d'expliquer la production des films de fin du monde par le numérique que de comprendre le numérique comme *un élément intrinsèque de l'émergence d'un nouvel imaginaire de la fin*. Nous estimons donc qu'il s'agit d'identifier dans l'image numérique ce que la représentation contemporaine de la catastrophe semble nous dire du monde, afin de tenter de mettre à jour des liens, certes souterrains et impensés, plus ontologiques que logiques, entre représentation contemporaine de la fin du monde et nouveau statut de l'image cinématographique à l'ère numérique. Pour mener à bien cette étude, il nous semble donc fondamental d'y appliquer une réflexion parabolique qui s'étend d'une analyse de la représentation contemporaine de la fin du monde à une tentative de conceptualisation de l'image numérique, tout en ayant bien soin d'éviter le systématisme dans le rapport de causalité entre spectacle de la destruction et effets numériques : même si des liens évidents existent entre les outils numériques apparus à partir des années 90 et la représentation contemporaine de la catastrophe au cinéma<sup>3</sup>, il nous semble que c'est en considérant d'abord l'image numérique, au-delà de tout jugement de valeur, comme une atteinte à la valeur indicielle de l'image photographique qui a constitué en grande partie la substance du cinéma depuis son institutionnalisation, que nous serons en mesure de comprendre la spécificité de l'émergence d'un nouvel imaginaire de la fin. Il s'agira donc, aussi, d'essayer de démontrer en quoi le recours au numérique, dès le tournage d'un film et sans qu'il soit forcément question de représentation frontale du désastre, porte en lui, intrinsèquement, l'idée d'une disparition, ne serait-ce que parce qu'avec la disparition du support pellicule, via un nouveau rapport au « profilmique » et un amenuisement de la croyance dans les images, c'est aussi de disparition d'une capacité de transmission du réel portée par l'image, mais également de brouillage de ce qui constituait jusqu'ici la frontière réel/fiction, dont il est question.

---

<sup>3</sup> Liens mis à jour par la combinaison des nouvelles possibilités de représentation de la destruction et de "l'appel d'air" directement lié à la date « fatidique » de 2012.

Dans notre première partie, nous tenterons donc d'abord, via une rapide comparaison de quelques films apocalyptiques des années cinquante et leurs remakes (ou nouvelles adaptations) des années 2000, d'analyser la mise en scène de la fin du monde entre deux époques marquées par différentes formes d'inquiétude<sup>4</sup>, afin de distinguer ce qui nous semble spécifique à la représentation contemporaine de la fin du monde : la confrontation entre un être humain et un monde qui lui apparaît avant tout comme étrange et étranger.

Une fois analysée cette spécificité, nous essaierons de comprendre comment cette représentation-là s'inscrit dans un médium dont une des spécificités même repose sur une capacité à transmettre l'imminence d'une menace, la prégnance d'une catastrophe. Pour cela, nous comparerons d'abord l'expérience cinématographique à une expérience du dévoilement, donc d'une forme d'apocalypse selon sa racine grecque et le sens que lui donne la bible dans l'apocalypse de Saint-Jean. En effet, une spécificité forte du cinéma se trouve dans sa capacité à *sidérer*, à créer chez le spectateur un état de stupéfaction particulier que nous tenterons d'expliquer par le pouvoir qu'a le cinéma, au delà de la force *sublime* des images, et en particulier des images de destruction, de *dévoiler* un sens sous l'apparence des images, de leur *faire dire* ce qu'elles ne *montrent* pas forcément, *d'évoquer* sans *formuler* : de produire, donc, des images littéralement hantées. Si les images du cinéma sont hantées, alors elles sont, potentiellement, menaçantes : chargées de la menace d'incarner quelque chose d'invisible, d'indicible. Plus précisément, capables de reproduire, au sein de l'indicible, le sentiment d'une catastrophe chevillée au XXème siècle. Dans ce cas, la question qui pourrait rester serait : de quelle catastrophe l'image numérique héberge-t-elle le fantôme ?

Pour pouvoir répondre à cette question, nous tenterons, dans notre deuxième partie, d'identifier la singularité de l'image numérique, de conceptualiser ce qui nous

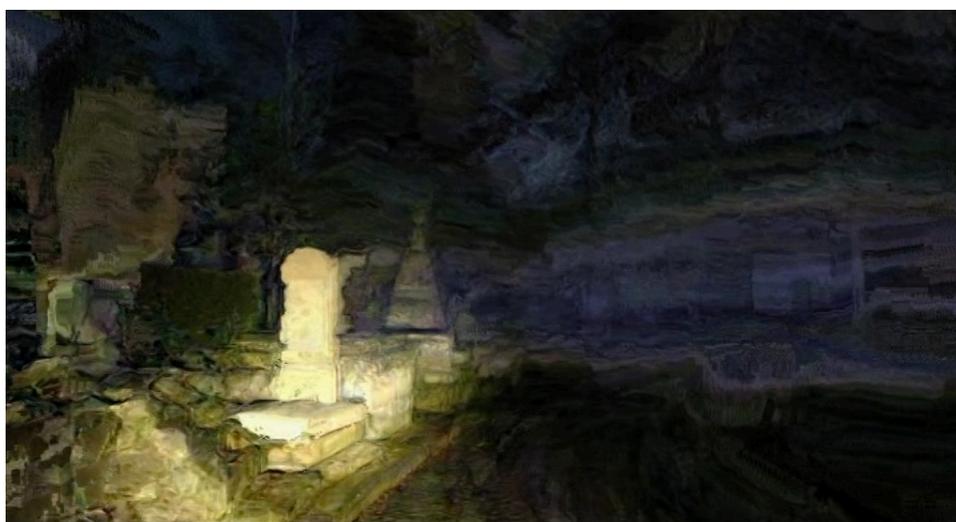
---

<sup>4</sup> Inquiétude atomique qui succède au traumatisme de la guerre dans les années 50, inquiétude écologique qui se mêle aujourd'hui à un complexe réseau d'inquiétudes géopolitiques, socio-économiques et sanitaires.

semble constituer le nouveau « paradigme » numérique. Pour cela, plutôt que d'appréhender l'image numérique en lui niant sa capacité à produire une empreinte, nous partirons du principe qu'elle est effectivement une empreinte, mais que cette empreinte est différemment constituée de l'empreinte « analogique » liée à l'argentique. Afin d'essayer d'identifier de quoi se constitue cette empreinte, nous ferons appel à la théorie de la ressemblance par contact de Georges Didi-Huberman, en essayant de l'appliquer à ce qui constitue selon nous l'empreinte cinématographique, et en essayant de prouver pourquoi nous estimons que l'empreinte numérique se constitue d'un déficit de la valeur profilmique de l'image, et en quoi ce déficit constitue une forme de régression auratique de l'image cinématographique. Par conséquent, nous appliquerons la théorie du déclin de l'aura de Walter Benjamin en la « déplaçant » du XXème au XXIème siècle, de la modernité à la post-modernité, de la reproduction mécanique des œuvres d'art au clonage des films en différents fichiers numérisés, afin de l'appréhender moins comme une théorie critique de la modernité que comme une théorie mélancolique du temps et, tout en attribuant une aura à une image que Benjamin lui refusait, d'admettre par conséquent que l'image numérique possède peut-être une aura que nous ne lui voyons pas encore. Si l'aura que nous attribuons à l'image cinématographique se situe justement dans la capacité du cinéma à produire un choc entre un autrefois lointain et un présent proche, et que ce choc trouve son énergie dans la valeur profilmique des images, alors peut-être que le choc auratique de l'image numérique se situe dans l'amenuisement de la valeur profilmique des images, et dans la forme de deuil qui l'accompagne.

C'est justement ce deuil qu'interrogera alors notre dernière partie : car derrière le deuil de la croyance qu'induit la « déchéance » profilmique de l'image numérique, le cinéma numérique contemporain semble également en mesure de produire un choc auratique qui trouve justement son énergie dans l'amenuisement du profilmique. Le choc ne concernerait plus alors la rencontre entre un passé réel lointain et la réalité d'un présent actuel, mais entre les différentes couches d'un réel virtualisé, entre les

différents niveaux de fiction que l'épuisement profilmique aurait permis. Nous interrogerons alors, également, l'« en dehors » du cinéma : la manière dont le cinéma, par capillarité (par métastase ?), a infecté - ou été infecté par - l'ensemble des images médiatiques : il s'agira aussi de tenter de déchiffrer la manière dont le monde se représente, dans et au-delà de la représentation cinématographique, et de voir comment la mutation numérique se situe peut-être avant tout dans la porosité nouvelle des limites qui avaient jusque-là contribué à la stabilité des frontières entre les différentes images médiatiques, mais également encadré les différents régimes de notre perception du réel. Comme si l'image numérique avait fini, en diluant les vieilles frontières fiction/réel, par cristalliser l'essence virtuelle qui constituerait le « ground zero » de l'imaginaire contemporain de la fin : un territoire où le désastre tiendrait tout entier dans une forme d'épuisement de notre rapport à la réalité du monde.



*Holy Motors*

# 1. L'APOCALYPSE CINÉMATOGRAPHIQUE

## INTRODUCTION

Dans son ouvrage *Cinéma et mondialisation, une esthétique des inégalités*, Vincent Lowy souligne une explosion de la production des films catastrophe (ou des films ayant pour toile de fond l'effondrement du système, ou d'un système) depuis une vingtaine d'années. Il y déchiffre un paradoxe révélateur : ces films semblent autant dénoncer les ravages d'un système capitaliste barbare et devenu incontrôlable qu'en être des symptômes et des produits qui nourrissent le système de sa propre culpabilité, et souligne que « la surexposition des catastrophes nous installe dans un climat de désastre naturel, que l'on accepte comme allant de soi, neutralisant et amplifiant à la fois nos angoisses sécuritaires et nos doutes identitaires »<sup>5</sup>.

Au-delà de la question de la dénonciation d'un système, ou des déséquilibres du monde, par des films qui sont autant des produits que des outils de ce système<sup>6</sup>, ces films s'inscrivent dans une perception du monde qui fait de l'inéluctabilité de la catastrophe la toile de fond plus ou moins consciente de notre existence. Le principe de cette partie est d'abord de montrer où se trouve la spécificité de la représentation de la catastrophe dans le cinéma contemporain, au-delà de ce que permettent les nouveaux outils numériques : dans ce que révèle la narration de la catastrophe et la manière dont l'imaginaire contemporain se projette face à l'inéluctable. De ce point de vue, deux notions nous semblent révélatrices de la manière dont l'homme appréhende les catastrophes qui menacent le monde : de menacé (par l'atome, les communistes, les comètes, l'irresponsabilité humaine), notre monde, au tournant du XXIème siècle, semble devenu menaçant (car nous avons le sentiment d'en avoir perdu le contrôle et de ne plus être en mesure de le

---

<sup>5</sup> Lowy, Vincent – *Cinéma et mondialisation, une esthétique des inégalités*, Lormont, Le bord de l'eau, 2011, p. 88.

<sup>6</sup> Voir à ce propos *Le jour d'après* (Roland Emmerich, 2004) qui, bien qu'il montre les conséquences catastrophiques d'un bouleversement climatique ultra-violent en soulignant le rôle de l'homme, et qu'il propose un renversement original des réalités géopolitiques en montrant une population américaine aspirant à passer la frontière du Mexique pour échapper à une glaciation de son climat, reste un produit de consommation ultra-agressif destiné à imposer son hégémonie sur le marché mondial.

comprendre). L'idée de combattre une menace aurait alors laissé la place à celle d'accepter la fatalité en attendant des jours meilleurs.

Il s'agira alors ensuite de démontrer que cette dynamique de la fatalité est peut-être au cœur du principe cinématographique, et que ce qui est mis à jour aujourd'hui dans les films représentant la catastrophe était, peut-être dès les débuts du cinéma, déjà à l'œuvre dans ce que donne à voir l'image cinématographique. Dans son introduction à la dernière traduction de *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Antoine de Baecque écrit, à propos de la conception benjaminienne du cinéma, que celui-ci « détruit, liquide, emporte, renouvelle, tout à la fois agent destructeur et salvateur. Il est l'art de la crise, celui qui provoque la catastrophe (...). Voir la catastrophe, tel est, dans l'œil de Benjamin, le défi visionnaire que seul le cinéma peut relever. Il filme l'histoire qui prend feu, se défait et se refait »<sup>7</sup>. L'objectif de cette partie est donc de déterminer comment le cinéma est finalement en mesure, avant même la monstration de la catastrophe, d'évoquer la catastrophe, de dire la menace, et ce qui, dans le principe et la dynamique cinématographique, souligne la présence d'un invisible dévastateur, afin d'introduire notre réflexion à venir sur la spécificité de ce qui hante l'image numérique.

---

<sup>7</sup> De Baecque, Antoine. Introduction à Benjamin, Walter – *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Petite bibliothèque Payot, 2013, p. 26-31.

## 1.1 LA MISE EN SCENE DU DESASTRE

### 1.1.1. L'ombre millénariste

Le recul est aujourd'hui encore insuffisant, mais la question peut être posée de ce qu'il en sera de la production des films de fin du monde dans 5 à 10 ans. Il est fort probable que « l'effet 21.12.2012 » ait contribué à accentuer la mode des films catastrophe et que le nombre de blockbusters produits ayant pour contexte l'effondrement du monde et de la civilisation diminue sensiblement, si ce n'est déjà fait. Mais la question n'est pas tant ici de souligner l'effet de mode que de tenter d'identifier les relations bilatérales que peuvent entretenir un art populaire<sup>8</sup> s'inscrivant dans un imaginaire de masse avec l'inquiétude et les angoisses propres à une époque, ou à un moment de l'Histoire. À ce titre, se pencher sur le film *2012* (Roland Emmerich, 2009), présente un certain intérêt : le postulat de départ du film est de prendre au pied de la lettre la fameuse « prédiction » maya qui aurait vu advenir la fin du monde le 21 décembre 2012, prétexte à regrouper ensuite une compilation de catastrophes toutes plus spectaculaires les unes que les autres, qui partent d'un gigantesque tremblement de terre mondial pour aboutir à des dizaines de tsunamis capables d'engloutir l'Himalaya, en passant par l'explosion d'un super volcan qui plonge les Etats-Unis sous une pluie de cendres. Le film « n'adhère » évidemment pas à la prédiction catastrophiste (ce qui aurait probablement affaibli sa force de frappe commerciale), mais il est intéressant de noter que, en dehors des dirigeants politiques, des scientifiques, et des puissants corrompus capables de se payer les billets d'embarquement à bord des 3 arches de l'espoir destinées à préserver les quelques milliers d'humains sélectionnés qui permettront à l'espèce de repartir sur de bonnes bases, le seul individu sachant, avant tout signe avant-coureur, que le monde va partir à vau-l'eau, est un illuminé

---

<sup>8</sup> Encore que l'idée du cinéma en tant qu'art populaire peut être remise en question lorsqu'on constate la différence toujours plus grande qui se creuse entre succès commerciaux et réussites artistiques, et lorsque le nombre incalculable de films produits et diffusés morcelle à ce point l'expérience populaire de la projection et de l'accession au film en autant d'expériences diffractées, différentes, voire contradictoires.

conspirationniste (Woody Harrelson) : en donnant raison à un personnage secondaire humoristique joué par un très bon comédien apte à rendre attachant toute sorte d'abruti dégénéré, le film s'évite de défendre son point de vue, tout en laissant la possibilité à toutes les hypothèses catastrophistes envisageables, donc les plus complotistes, donc les plus odieuses, d'être justes<sup>9</sup>. De ce point de vue, le film révèle son objectif : ne rien dire, ne rien penser, ne rien projeter, afin de pouvoir profiter du spectacle de la destruction le plus confortablement possible. Le paradoxe d'un tel film est qu'il s'inscrit, dans sa passivité même, au cœur d'un imaginaire catastrophico-complotiste de la résignation et de la déresponsabilisation où l'Homme (et plus particulièrement l'homme de la rue, donc le public de ce film), en tant que sujet de la fatalité et donc en tant que victime absolue, est finalement détaché de son rapport au monde : ce qui advient est, on n'y peut rien, et seuls les hommes de bonne volonté auront la chance de s'en tirer, et de reprendre le cours de la vie là où on en était : en gros, la vie est un jeu de l'oie, et l'apocalypse = la case 58, celle où on recommence à zéro. *2012* est, en quelque sorte, la cristallisation parfaite de toute une production cinématographique qui fait du désastre la projection fatale d'un monde qui est ce qu'il est, que l'on doit accepter avec dignité, et dans lequel l'essentiel est d'être en paix avec soi-même et avec le reste de l'humanité avant de se faire emporter. À ce titre, il est ce que l'on peut appeler le « produit d'une époque », tant dans la manière dont il projette les angoisses collectives de cette époque, que dans la manière dont il les exploite pour produire un spectacle hypnotique et déréalisant : il s'en nourrit autant qu'il les nourrit.

Si nous isolons deux images fortes de ce film, elles nous semblent chacune faire écho à deux images fortes de deux autres films, et mettre par conséquent en perspective quelques enjeux soulevés par la représentation de la catastrophe. La première image est issue du prologue du film, et montre l'alignement parfait de

---

<sup>9</sup> Roland Emmerich est assez coutumier du fait : dans *Independence Day* (1997), il a exploité narrativement un autre mythe complotiste, reprenant à son compte les théories sur "L'homme de Roswell" (un extra-terrestre qui aurait été découvert dans le désert du Nouveau-Mexique en juillet 1947 et serait conservé depuis dans une zone secrète) afin de justifier l'invasion extra-terrestre.

plusieurs planètes du système solaire qui entrainera par la suite les éruptions solaires responsables du déséquilibre atomique du noyau terrestre, qui lui-même débouchera sur l'instabilité tectonique responsable de l'effondrement total : ce plan fait directement référence à l'ouverture de *2001, l'odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968) où, alors que retentissent les notes épiques de *Ainsi parlait Zarathoustra* (Richard Strauss), le spectateur voit s'aligner sur le même axe la Terre, la Lune et le Soleil. Là où *2001* n'affirme et ne formule rien, se contentant d'interroger la place de l'Homme dans le cosmos et le sens de son existence, mais surtout faisant de la représentation cinématographique le matelas tectonique de cette interrogation, *2012* échafaude des prétextes pseudo-scientifiques pour justifier un postulat dramaturgique destiné à faire de la représentation cinématographique l'équivalent d'un parc d'attraction où il n'est question ni d'émotions, ni d'interrogations, mais de choc et de suffocation. À ce titre, la justification phénoménologiste des événements dans *2012* est représentative d'un cinéma encore ancré dans la narrativité<sup>10</sup>, alors que l'objectif est l'attraction pure.



*2001, l'odyssée de l'espace*

---

<sup>10</sup> La phénoménologie réaliste de la catastrophe échafaudant des liens avec la réalité des spectateurs permettant une forme d'habituation à la catastrophe par la justification narrative qui ne présente alors plus le monde comme mystère ou interrogation, mais comme menace pure.



2012

La seconde image rappelle le dernier plan de *Melancholia* (Lars Von Trier, 2011), où Claire (Charlotte Gainsbourg), son fils, et sa sœur Justine (Kirsten Dunst), se sont réfugiés sous un abri symbolique en haut d'une colline, alors que la planète Melancholia, gigantesque monstre menaçant qui les surplombe, rentre en collision avec la terre, les faisant disparaître dans une onde assourdissante de destruction absolue. « L'image jumelle », dans *2012*, nous montre un scientifique indien (qui se trouve être le premier à avoir déchiffré les dysfonctionnements qui aboutiront au désastre) en train de téléphoner à son ami américain coordinateur du plan de sauvetage, pour lui dire adieu, tandis qu'un gigantesque tsunami est sur le point de les engloutir, lui, sa femme, et sa fille. Alors que nous venons d'apprendre avec révolte que le pauvre indien et sa famille n'ont pas été sauvés comme prévu par l'administration américaine censée être l'alliée du héros américain-mais-lucide-sur-les-imperfections-de-son-pays, l'homme, résigné, s'est accroupi avec sa femme et sa fille, main dans la main, alors que la gigantesque vague, telle la planète Melancholia dans le film de Lars Von Trier, est sur le point de les emporter. Comme dans *Melancholia*, nous avons trois membres d'une même famille, deux adultes et un enfant, assis, attendant la fin, représentée pour les uns par une vague gigantesque, pour les autres par une planète monstrueuse. Mais là où *2012* montre des humains dont la dignité réside dans le fait d'accepter finalement sereinement l'injustice, *Melancholia* montre la panique désespérée et la névrose inévitable qu'entraîne l'acceptation de l'inéluctable. La différence de valeur des deux plans dit bien la

manière dont les deux films « projettent » les humains dans ce qui advient du monde : dans *2012*, la famille est cadrée en plan serré, laissant de côté le monde en n'en montrant que la gigantesque vague floue à l'arrière-plan, et coupant avant l'instant fatidique. Dans *Melancholia*, les trois personnages sont cadrés en plan large, assis sur une colline que l'on peut voir, sous un ciel progressivement bouché par la masse angoissante de la planète qui s'approche, puis dévaste tout. D'un côté, le monde n'est pas réellement pris en compte autrement que dans une « étrangeté »<sup>11</sup> floue menaçant l'idéalité de la cellule familiale, de l'autre, si le monde est devenu dangereux, c'est selon une dynamique allégorique qui intègre la microscopie de l'individualité humaine à une métaphysique cosmique globale.



*Melancholia*



*2012*

Si *2012* se démarque donc de l'angoisse et de l'interrogation métaphysiques de *Melancholia* et de *2001* par la gratuité de son imagerie et la fonctionnalité utilitaire d'une mise en scène prétexte, il rejoint cependant les films de Von Trier et Kubrick dans la manière qu'il a de montrer un être humain non accordé, mal relié, désynchronisé du monde dans lequel il vit. Qu'est-ce qui a donc pu, là où le cinéma de fin du monde a historiquement représenté un monde *menacé*, faire basculer un film comme *2012*, et la plupart des blockbusters de catastrophe avec lui, du côté de la vision d'un monde devenu *menaçant* ?

---

<sup>11</sup> Tout au long de cette étude, nous utiliserons le terme « étrangeté » pour définir ce qui est à la fois étrange et étranger, car cette notion nous semble au cœur de ce qui définit l'imaginaire contemporain de la fin.

### 1.1.2 D'hier à aujourd'hui

En 1930, Abel Gance réalise son premier film parlant, *La fin du monde*, dont nous rédigeons ici un court synopsis : alors qu'une comète fonce vers la terre, l'humanité tente de fonder une société des nations qui verra les hommes vivre en harmonie au moins pour les quelques heures qui les séparent de l'hallali. Quatorze ans plus tôt, le cinéaste danois August Blom réalise un film homonyme, que nous n'avons pas pu voir mais dont le synopsis trahit une ressemblance troublante : « Deux soeurs ont deux amoureux. L'un est marin, l'autre un capitaliste sans scrupules. A l'annonce qu'une comète va percuter la Terre, l'un cherche à sauver celle qu'il aime, l'autre à organiser une orgie »<sup>12</sup>.

Ces deux exemples prouvent, premièrement, que la représentation de la catastrophe n'est pas nouvelle au cinéma. Ils sont par ailleurs probablement accompagnés de nombreux autres exemples que nous ignorons, et qui s'inscrivent eux-mêmes dans un imaginaire catastrophiste qui a déjà largement nourri, de tous temps, les arts de la représentation. Ce que nous savons en revanche, outre l'augmentation notable du nombre de films apocalyptiques produits depuis une quinzaine d'années, c'est l'émergence, dans le même temps, d'un certain nombre de films, comme *Melancholia*, réalisés en dehors du genre, mais selon les (ou un minimum de) modalités du genre, construites sur une représentation frontale de la catastrophe et de ses effets (destructions, accidents divers, mouvements de foule et de panique, prise en compte de la couverture médiatique). *Melancholia* montre donc la pulvérisation de la Terre par la planète Melancholia et les différentes manifestations électro-magnétiques causées par les troubles gravitationnels qui précèdent l'impact. Outre *Melancholia*, *Take Shelter* (Jeff Nichols, 2012) montre les tornades et les nuées d'oiseaux dans le ciel, *Les derniers jours du monde* (Arnaud & Jean-Marie Larrieu, 2009) montre les mouvements de foule, la panique, les cadavres, les explosions, *4h44, dernier jour sur terre* (Abel Ferrara, 2012) montre les comptes-rendus médiatiques, *Le cheval de Turin* (Bela Tarr, 2011) montre la tempête et l'extinction du monde qui lui

---

<sup>12</sup> information recueillie sur : [http://www.senscritique.com/film/La\\_fin\\_du\\_monde/467626](http://www.senscritique.com/film/La_fin_du_monde/467626). Dernière consultation le 03.05.2017

succède, *Kaboom* (Gregg Araki, 2010) montre la désintégration nucléaire de la terre, *Contagion* (Steven Soderbergh, 2011), montre les causes et conséquences dévastatrices d'une pandémie incontrôlable. Par ailleurs, d'autres films, qui n'ont à priori rien à voir avec la question du désastre possèdent, en creux, des accents apocalyptiques : *A serious man* (Joel & Ethan Coen, 2009), comédie ironique, montre un homme confronté à l'effondrement de son système de valeurs, et se termine par l'arrivée imminente d'une tornade en ville ; *Sous toi la ville* (Christoph Hochhäusler, 2010), chronique « réaliste », se termine sur un mouvement de panique inexplicable d'une partie de la population. Au-delà de l'esthétique de la ruine ou du désastre qui avait déjà marqué l'univers particulier de certains artistes (Tarkovski, Rossellini, Herzog...), l'effondrement, la fragilité, le chaos, semblent à présent faire partie de notre imaginaire global et, au-delà de toute singularité stylistique ou thématique, être en mesure de stimuler n'importe quel cinéaste : en faisant appel à des procédés jusqu'ici réservés, la plupart du temps, à des films de science-fiction, le cinéma, jusque dans ses représentations quotidiennes, semble tendre à donner à la représentation du monde une forme inédite d'étrange inquiétude.



*Melancholia*



*Take Shelter*



*Les derniers jours du monde*



*A Serious Man*

Pour tenter d'en comprendre la raison, nous avons décidé de procéder à une comparaison non exhaustive de films apocalyptiques des années 50-60, et de leur remake, ou nouvelle adaptation, des années 2000. En effet, les années 50 ont vu l'apparition, le plus souvent dans le cadre de la Science-Fiction américaine, d'un certain nombre de films apocalyptiques cristallisant les deux principales angoisses de l'époque : l'angoisse face à la bombe, elle-même liée à l'angoisse face à la menace soviétique, et succédant au traumatisme de la seconde guerre mondiale et de l'extermination des juifs d'Europe. Elles représentent, avec les années 70 et les années 2000, les principaux pôles de la représentation apocalyptique, et une comparaison contextuelle et narrative semble mettre à jour un nouveau type de rapport au monde.

*Le jour où la terre s'arrêta* (Scott Derrickson, 2008) est le remake d'un film du même nom, réalisé par Robert Wise en 1951. Dans la version de 2008, Klaatu (Keanu Reeves) est un extra-terrestre à apparence humaine venu sur Terre avec le robot Gort pour « expertiser » les humains, considérés par son espèce comme étant devenus trop nuisibles à leur planète : la Terre étant une des rares planètes de l'univers à pouvoir accueillir la vie, il est jugé urgent par la « communauté » extra-terrestre de jauger les humains, pour se débarrasser d'eux dans le cas où ils seraient considérés comme irrécupérables. Les humains ignorant les desseins de Klaatu, ce dernier est d'abord jugé comme une menace par le gouvernement américain et traqué comme un ennemi. Lorsque le gouvernement américain apprend l'objectif de sa mission, il est trop tard : des dizaines d'arches prélèvent les espèces végétales et animales de la planète, exceptés les humains, afin de les réimplanter une fois l'humanité définitivement rayée de la surface de la terre. Comprenant alors, au contact sensible d'Helen Benson (Jennifer Connelly) et de son fils, qu'un espoir subsiste malgré tout au fond de chaque individu, Klaatu décide de se sacrifier in extremis pour mettre fin à l'opération d'extermination.

La version de 1951, à quelques détails près, possède la même intrigue, excepté en ce qui concerne 3 éléments qui nous semblent révélateurs : premièrement, Klaatu

n'est pas venu pour expertiser, mais pour rencontrer l'ensemble des dirigeants de la planète, soviétiques compris, afin d'établir un dialogue avec tout le monde. Il a un message de paix à délivrer, car, deuxièmement, ce que les humains menacent, ce n'est pas l'équilibre écologique de la planète, mais la paix de l'univers à cause des tensions belliqueuses devenues très problématiques du fait de leur utilisation récente de l'atome. Enfin, une fois que le gouvernement américain a compris que Klaatu n'était pas venu en ennemi, celui-ci repart en se contentant de mettre les humains en garde : le film se termine sur un discours responsabilisant et potentiellement menaçant qu'il assène à la « communauté internationale » avant de remonter dans sa soucoupe volante atomique, affirmant que si les humains ne cessaient pas leurs dérisoires disputes, la communauté extra-terrestre n'hésiterait pas à les détruire.

Ce qui ressort de ces deux films, c'est d'abord une culpabilisation identique du comportement humain, sous entendu des grands de ce monde, jugés irresponsables. La version de Robert Wise se démarque de certaines peurs occidentales de l'époque en plaçant la menace non pas du côté exclusivement soviétique, mais plus précisément de l'atome et de l'utilisation qui en est faite par les deux blocs<sup>13</sup>. En revanche, pas trace de discours écologiste dans la version de 1951, là où il est au centre du film dans celle de 2008 : le but de Klaatu n'est pas de préserver la paix dans l'univers, mais de préserver l'équilibre écologique de la planète. La version de 2008 se démarque un peu du moralisme de la version de 1951 en faisant de Klaatu un être assez froid et déterminé, n'hésitant pas à tuer pour préserver sa mission, cette dernière se basant d'ailleurs sur un objectif « alieno-centré » : la terre doit être préservée car elle est destinée à accueillir la civilisation de Klaatu une fois que l'humanité aura naturellement disparu de sa surface, à un moment où la planète de Klaatu sera elle devenue inapte à accueillir la vie. Cette caractérisation « dure » de Klaatu permet alors de justifier le lancement de l'extermination, qui différencie évidemment les deux versions : là où un Klaatu

---

<sup>13</sup> Il est à noter que dans cette version la soucoupe volante de Klaatu est propulsée par l'énergie atomique, soulignant avec positivité les incroyables possibilités du nucléaire à condition qu'il soit utilisé dans le "civil".

pacifiste s'est contenté en 1951 de faire disparaître des fusils et quelques chars à l'aide d'un rayon laser faisant office d'unique « effet spécial », les progrès numériques de celui de 2008 liés à une caractérisation plus « fallait pas l'énerver » lui permettent de détruire littéralement des quartiers entiers, un stade, et des centaines de militaires, à l'aide de millions de minuscules bestioles numériques qui composent un gigantesque nuage destructeur qui fait tout disparaître sur son passage.



*Le jour où... version 1951*



*Le jour où... version 2008*

*Je suis une légende* (Francis Lawrence, 2007) est une adaptation du roman éponyme de Richard Matheson, paru en 1954. Ce roman a été adapté une première fois sous le titre *The last Man on Earth* (Sydney Salkow, 1964)<sup>14</sup>. Dans la version de 1964, écrite par Richard Matheson lui-même, le Docteur Robert Morgan (Vincent Price) a échappé à une pandémie dévastatrice qui a transformé les rares humains survivants en sortes de vampires zombifiés<sup>15</sup>. Il est intéressant de noter que le film commence là où *L'éclipse* (Michelangelo Antonioni, 1962) s'arrête : une succession de plans de rues vides de toute activité humaine. On reconnaît même avec étonnement la « tour champignon » du quartier de l'EUR où ont été tournées plusieurs scènes du film d'Antonioni. En dehors de l'aspect « série B italienne » que ces détails amusants confèrent à la version de 1964 (l'intrigue est censée se dérouler à New York mais

<sup>14</sup> Une autre adaptation, dont le titre français est « Le survivant », date de 1971. Nous ne l'avons pas étudiée.

<sup>15</sup> Ils craignent la lumière du jour, l'odeur de l'ail et les croix chrétiennes et peuvent être tués d'un pieu dans le cœur, mais se déplacent avec la lenteur des zombies popularisés peu après dans *La nuit des morts-vivants* (George A. Romero, 1968).

on reconnaît facilement les environs de la Rome de l'époque), ces analogies soulignent une certaine proximité « allégorique » entre un film de la modernité et un



*L'éclipse*



*The Last Man on Earth*

autre fabriqué selon les modalités narratives du cinéma d'exploitation : autant le film d'Antonioni, pour aller vite, formule moins une angoisse face à l'atome<sup>16</sup> qu'un certain désenchantement face à la prospérité retrouvée de l'après-guerre, autant le film de Salkow, en ne donnant aucune cause humaine à la pandémie, se situe plus sur le terrain d'une allégorie « existentialiste » de la disparition et de l'effacement que de l'expression d'une angoisse précise face à un problème donné. Au contraire, la version de 2007 donne une raison précise à la pandémie : un vaccin contre le cancer, dont la mutation aurait ensuite provoqué la pandémie<sup>17</sup>. Ici, c'est donc l'humain et sa science qui ont causé la perte de l'humanité, un peu comme l'humain et son activité nuisent à l'environnement dans *Le jour où la terre s'arrêta* version 2008. Là où, dans la première version du *Jour où la terre s'arrêta*, l'humain est finalement aux prises avec lui-même, son irresponsabilité et sa mauvaise gestion du progrès, là où dans *The last man on earth* il est face à lui-même, dans sa pleine solitude existentielle, dans les versions contemporaines, l'humain est seul face au monde, seul face à une nature avec laquelle il est incapable de s'accorder dans *Le jour où la terre s'arrêta*, et seul face à une nature qu'il n'est pas parvenu à maîtriser, parce que sa

---

<sup>16</sup> Même si, dans la fameuse séquence finale un homme descend du bus en lisant un journal sur lequel on peut lire "La guerre atomique", *L'éclipse* ne peut pas être simplement interprété comme une allégorie de la menace nucléaire.

<sup>17</sup> Robert Neville (Will Smith) se retrouve seul dans un New York entièrement vide où la nature a repris ses droits. La nuit, il doit se cacher des mutants qui n'ont gardé des monstres originaux que leur crainte de la lumière, et qui cette fois sont des créatures numériques assez grossièrement composées qui ressemblent à des zombies fous furieux et très véloces issus d'un jeu vidéo.

science l'a rendue hostile, dans *Je suis une légende*. D'une certaine manière, dans les films des années qui ont suivi la guerre, le monde et l'humain ne font qu'un, aucun doute autre que celui du rapport de l'humain à lui-même ne vient mettre en question le rapport de l'humain au monde, et lorsque l'humain est menacé, c'est le monde, à la même échelle, qui est menacé ; alors que dans les adaptations des années 2000, une rupture semble s'être opérée entre l'humain et le monde. L'appropriation générale par tous les cinémas de la représentation de la catastrophe, hors l'interrogation qu'ils suscitaient sur une représentation devenue systémique de la catastrophe, met en perspective un rapport conflictuel et destructif entre l'homme et le monde devenu inconfortable dans lequel il vit. Ce rapport disjoint d'incompréhension et d'interrogation, de doute aigu quant à sa place et sa légitimité dans le monde, semble se confirmer dans la manière dont les films apocalyptiques contemporains représentent un être humain visiblement déconnecté d'un monde devenu autant étrange qu'étranger.

### **1.1.3. Les guerres des mondes**

Dans leur postulat narratif, les deux adaptations de *La guerre des mondes* (Byron Haskin, 1953 puis Steven Spielberg, 2005) sont assez fidèles aux enjeux du roman : des extra-terrestres invincibles envahissent la terre et l'humanité ne peut absolument rien contre eux, jusqu'à ce qu'un virus décime les extra-terrestres et permette à l'humanité de survivre. D'une certaine manière, les deux scénarios proposent une phénoménologie anti-déterministe assez étonnante dans le cadre du cinéma hollywoodien : les protagonistes ont bien l'objectif de sauver leur peau, mais s'ils réussissent à s'en sortir, c'est par une intervention extérieure, un « deus ex-machina » totalement hasardeux dénué de rapport de causalité entre l'objectif des personnages et la résolution de l'intrigue. Néanmoins, il existe une nuance entre les deux adaptations. Dans la version de 1953, à la 55<sup>ème</sup> minute d'un film qui en compte 81, et après avoir constaté que les armes traditionnelles ne pouvaient rien contre les envahisseurs, l'armée décide d'employer la force atomique, en vain. Au

bout d'1h04, tout espoir semble inutile, mais le Dr Clayton Forrester (Gene Barry), qui vient de découvrir que le sang « marsien » est anémié, décide de transférer son laboratoire en lieu sûr afin de travailler sur le seul espoir qui reste à l'humanité : étudier ce sang afin de s'attaquer à la supposée fragilité biologique des « aliens », à défaut de leurs invincibles machines. Lors du transfert du laboratoire, le camion est pillé par des émeutiers, et tout ce qui devait servir aux recherches est réduit à néant. Les machines détruisent Los Angeles, et les héros n'ont plus qu'à se réfugier dans une église en attendant la fin. Alors que tout espoir semble perdu, les machines extra-terrestres cessent leur œuvre dévastatrice : les extra-terrestres ont été foudroyés par leur inadaptation biologique à notre planète. Le rapport de causalité entre l'objectif du Dr Forrester (trouver un moyen d'anéantir les extra-terrestres) et la résolution (les extra-terrestres sont vaincus) n'est pas directement établi, en dehors du fait que le Dr Forrester devait chercher un moyen de s'attaquer aux défenses immunitaires des envahisseurs avant de se faire dépouiller par des pillards. Le *deus ex machina* n'apparaît donc pas totalement comme un hasard, mais une fin logique juste empêchée par un événement contribuant à augmenter la tension dramatique en débouchant sur la séquence la plus intense du film (le désespoir des protagonistes face à la destruction totale de Los Angeles), et la résolution entretient finalement un rapport de causalité direct avec les objectifs du héros, dont l'action a juste été accompagnée par un coup de pouce du destin. La fin de la version de 2005 est plus fidèle au roman, puisqu'il n'existe pas le moindre lien entre les actions des protagonistes et la défaite extra-terrestre : ce qui avait occupé toute la place de la narration jusqu'ici (des hommes font face au déchainement exterminateur d'une civilisation inconnue), semble alors s'évaporer pour laisser la place à ce qui faisait office d'intrigue secondaire (un père divorcé qui a perdu la confiance de ses enfants doit retrouver une certaine dimension paternelle alors que la destruction se déchaîne autour d'eux).

La version de 1953 s'accommode donc de la fin « arbitraire » du roman en tissant malgré tout un fil dramaturgique dont les rapports de cause à effet déterministes

suivent une montée en intensité constante : un vaisseau spatial atterrit aux alentours d'une petite ville, aiguissant d'abord la curiosité de la population qui croit à la chute d'une comète. D'autres « comètes » atterrissent dans les environs tandis que le premier vaisseau spatial commence à attaquer les humains. L'invasion s'avère être mondiale et les premières ripostes sont inoffensives. Alors que le protagoniste, acculé par la violence exponentielle de l'invasion, remarque qu'un espoir réside dans la faiblesse du sang alien, on décide de l'utilisation de la bombe H pour détruire les extra-terrestres, mais celle-ci s'avère inefficace. Dernier espoir, infime : étudier ce fameux sang afin de tenter d'élaborer une contre-offensive « biologique » en s'attaquant aux défenses immunitaires des extra-terrestres. Mais, dans la panique générale, le camion du labo est attaqué et les derniers espoirs réduits à néant. Les derniers survivants se réfugient dans une église en ruine au milieu des flammes du déluge de feu provoqué par l'attaque finale des martiens, et, au moment où ils croient arrivée leur dernière heure en même temps que celle du monde, les premiers tripodes s'écroulent : les martiens sont terrassés par leur inadaptation à la biosphère terrestre.

L'adaptation de 2005 ne suit pas du tout le même arc narratif : ce qui correspond au moment le plus spectaculaire de la version de 1953, la destruction finale de la ville alors que l'on croit que tout est perdu, est transposé dans la première partie du film entre la 20<sup>ème</sup> et la 30<sup>ème</sup> minute, lors de la première attaque extra-terrestre : Ray Ferrier (Tom Cruise) se voit obligé de fuir Boston avec sa fille et son fils de 11 et 17 ans alors que les tripodes pulvérisent littéralement tout ce qui les entoure : individus réduits en cendres qui recouvrent le visage du personnage comme les cendres de la bombe H ont recouvert le visage des personnages de la version de 1953 juste avant la scène finale<sup>18</sup>, ponts qui s'écroulent, véhicules propulsés dans les airs par la puissance des explosions, fuite éperdue face à un spectacle de destruction total. Il existera ensuite d'autres scènes spectaculaires dans le film (attaque des tripodes lors d'une traversée en ferry, attaque des tripodes par l'armée américaine,

---

<sup>18</sup> Nous reviendrons sur ces cendres et autres signes dans le chapitre 2 de notre 1<sup>ère</sup> partie lorsqu'il s'agira d'évoquer la capacité du cinéma à produire des images « hantées ».

destruction d'un tripode par l'introduction d'une grenade dans son « ventre »), mais pas une seule aussi « chargée » que celle-ci. La seule scène qui aurait pu « rivaliser » a vu le crash d'un avion traité hors-champ uniquement avec le son et les éclairs de l'explosion parvenue aux protagonistes via le soupirail d'une cave dans laquelle ils sont réfugiés : on n'en verra les effets qu'après une ellipse d'une nuit passée dans la cave, via la carcasse de l'avion et les ruines fumantes du quartier. Cette forme d'inversion narrative de l'intensité spectaculaire des scènes<sup>19</sup>, ou de traitement « rossellinien » des ruines, a pour effet d'abord de poser la catastrophe comme un état de fait, incompréhensible, sidérant, et auquel le héros n'a pas d'autre choix que de chercher à en échapper sans même essayer de comprendre, et donc de le déconnecter d'un monde dont les événements le dépassent, comme l'humanité semble déconnectée du monde dans les adaptations contemporaines de *Je suis une légende* et *Le jour où la terre s'arrêta*. Là où la version de 1953 fait se succéder les événements les plus forts dans les 20 dernières minutes d'un film d'1h20 dans une logique d'intensification dramaturgique, la version de 2005 les fait intervenir beaucoup plus tôt, et les dissémine dans les 1h50 du film de manière permanente, semblant décréter la fin de l'espoir beaucoup plus tôt que la version de 1953, et mettant le spectateur de manière plus intense et directe face à l'anéantissement de l'humanité. Mais surtout, en séparant aussi radicalement la résolution narrative (la chute des aliens) de l'objectif principal du héros (sauver sa peau), là où la version de 1953 montrait un héros déterminé à combattre les extra-terrestres, il fait finalement passer l'intrigue secondaire familiale au premier plan : en procédant à un « rattrapage de point » sur le cercle intime et familial, il fait passer le monde au second plan, comme si, même pour le spectateur, une césure s'était créée entre l'homme et le monde.

---

<sup>19</sup> La première attaque de la version de 2005 (20 à 30min sur un film d'une durée totale de 111min) correspond à la dernière de la version de 1953 (72 à 78min sur 80). Elle est suivie par une séquence d'exode (30 à 32min) qui, dans la version de 1953, la précède de quelques minutes (65 à 67min). Entre la séquence de l'exode et l'attaque finale de la version de 1953, la séquence de pillage du camion (68 à 71min), point culminant représentant la fin de l'espoir, correspond à une séquence de la version de 2005 où Ray Ferrier manque de se faire lyncher par une foule qui veut lui voler sa voiture (49 à 54min). L'explosion nucléaire de la version de 1953 (63 à 65min) correspond elle, à une scène de guerre dans la version de 2005 (64 à 68min), où les efforts conjugués de l'aviation et de l'artillerie semblent dérisoires.



*La guerre des mondes, entre la 20<sup>ème</sup> et la 30<sup>ème</sup> minute*

Ce traitement de la catastrophe révèle peut-être une manière de mettre finalement le monde au second plan, de le traiter en entité abstraite, de le séparer et de le rendre étranger à des protagonistes qui, lorsqu'ils n'acceptent pas leur sort entre fatalisme et renoncement, font face aux événements dans un mélange d'incompréhension et de sidération, mais sont rarement en état de combattre ou de remettre en question l'injustice de la catastrophe. D'une certaine manière, *La guerre des Mondes* version 2005 rejoint les adaptations récentes de *Le jour où la terre s'arrêta* et *Je suis une légende* dans la manière qu'ils ont de souligner une césure entre le monde et les hommes.

La représentation de la catastrophe contemporaine contient donc, exactement comme l'a relevé Vincent Löwy, une ambiguïté politique qui soulève la question du rapport déconnecté de l'humain (et du spectateur) au monde : elle a tendance à faire du monde non pas un espace menacé que l'humain doit défendre pour subsister, mais un espace menaçant que l'humain n'est plus vraiment en mesure de

comprendre, et dans lequel il doit d'abord sauver sa peau avant d'établir la moindre stratégie.

#### **1.1.4 Monde menacé et monde menaçant.**

*Take Shelter* (Jeff Nichols, 2011) donne un éclairage qui précise cette dichotomie entre le monde menacé d'hier devenu le monde menaçant d'aujourd'hui qui semble singulariser la représentation de la catastrophe au XXIème siècle : Curtis LaForche (Michael Shannon) est un père de famille américain sujet à des hallucinations catastrophistes, qui emporte sa famille dans son délire paranoïaque au point que, sans que l'on sache véritablement s'il était visionnaire ou s'il a fini par contaminer sa femme et sa fille à sa folie hallucinée, l'épilogue confirme ses angoisses par la vision semble-t-il réelle d'une tornade dévastatrice qui s'approche, puisque vue également de sa femme et de sa fille. Curtis avait-il raison d'être paranoïaque ? Sa folie a-t-elle emportée sa famille ou est-elle l'expression de l'acuité de sa capacité à voir la réalité de la dangerosité du monde ?

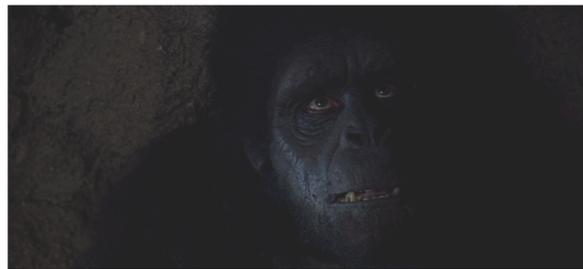
C'est dans son ambiguïté que le film pose la différence de sens qui existe entre l'idée de monde menacé et celle de monde menaçant. Le participe passé lié à un monde *menacé* induit l'idée qu'une force hostile s'oppose à ce monde. Par extension, cette force, connue ou non, s'oppose à l'Homme, et vient bouleverser l'équilibre qui faisait de l'homme au sein du monde une sorte d'absolu idéal, accompli et indépassable. L'homme est au centre du monde, en sécurité, sûr de son rôle dans le monde, dans une forme de confort satisfait. Dans *Take Shelter*, cette menace extérieure est représentée par les visions du héros, dérisoires, pathétiques, délirantes. Sa famille, son territoire, le monde qu'il s'est construit, sont menacés. Le monde est menacé parce que l'homme *est* le monde.

Le participe présent lié à la notion de monde *menaçant* fait au contraire penser à une menace intérieure, diffuse, fatale : c'est le monde dans lequel vit l'homme qui n'est pas sûr, il y est comme sur une planète hostile. À sa conscience récente et sans cesse martelée de la fragilité de son statut sur Terre s'ajoute sa conscience de

l'infinitude de l'univers : il ne fait plus seulement partie de la Terre, mais d'une immensité cosmique qui rapproche sa vision du monde de celle des singes de *2001*. Le monde est inconfortable, rempli de zones d'ombres, il suscite le doute et l'interrogation. Le monde est menaçant parce qu'il est *indéchiffrable*. La menace ne représente pas une force étrangère qui nous veut du mal, mais l'inquiétude de l'homme face au *mystère* du monde. Alors que, durant tout le film, le héros de *Take Shelter* est confronté à une psychose qui représente les menaces extérieures à son monde, la fin le met face au plus grand gouffre de sa vie, et retourne la psychose du héros en angoisse métaphysique, se matérialisant dans la brutalité d'une nature qui nous dépasse : le monde n'est ni un dû ni un état de fait, mais une interrogation en marche.



*Take Shelter*



*2001, l'Odyssée de l'espace*

C'est peut-être ce que souligne cette déconnexion homme/monde que soulèvent les pages précédentes, et ce qui est spécifique, au-delà de sa lecture politique, à la représentation de la fin du monde au XXIème siècle : la menace n'est pas ce qui rompt l'unité illusoire du monde et de l'humanité mais, mysticismes millénaristes compris, ce qui fait apparaître le monde à l'humanité.

## 1.2 CINEMAPOCALYPSE

### 1. 2. 1 Le cinéma, une expérience du dévoilement.

L'étymologie du terme apocalypse vient du « latin apocalypsis ("révélation"), lui-même emprunté au grec ancien apokalupsis ("action de découvrir") »<sup>20</sup>. Plus que la destruction ou la fin du monde, le terme suggère donc, aussi, une forme de dévoilement, d'apparition. Ce que montrent aujourd'hui frontalement les films de fin du monde, ce mélange de peur globalisée, d'angoisses mystiques ou d'interrogations métaphysiques face au « mystère du monde », le cinéma, finalement, le suggère peut-être déjà depuis longtemps, dans la puissance de dévoilement qui se « terre » jusque dans les interstices de ses « inter-images ».

Ce qui est connu comme étant une des premières vues cinématographiques en projection publique et payante aurait provoqué une véritable scène de panique. Vraie ou mythifiée, la fameuse panique provoquée par la projection de *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (Louis et Auguste Lumière, 1895) met d'emblée le cinéma, son historiographie, sa réalité ou le récit qu'on aime à en faire, sur le terrain d'une certaine forme de menace de « ce qui arrive ». Si on cite en plus la fameuse *Sortie de l'usine Lumière* (1895), on peut en deux exemples fameux créer un lien entre deux forces motrices qui ont entraîné le XXème siècle sur le terrain des plus grandes catastrophes de l'histoire de l'humanité : le train et l'usine. Trains qui ont permis l'acheminement de millions de déportés dans les camps de l'Allemagne nazie, usines des industries qui ont rendu possible Verdun, Auschwitz et Hiroshima. Ces deux exemples certes arbitraires peuvent être contredits par le fait que l'on en fait une lecture « a posteriori », post-traumatique, et qu'on peut leur opposer les exemples de *L'arroseur arrosé* (1895) ou *Le repas de bébé* (1895)<sup>21</sup>. N'empêche,

---

<sup>20</sup> <https://fr.wiktionary.org/wiki/apocalypse>. Dernière consultation le 9.05.2017.

<sup>21</sup> Et encore, ces deux films « légers », mis en miroir avec les 2 autres, peuvent aussi être interprétés, a posteriori, comme révélateurs de la position irresponsable des grands chefs d'industrie face aux conséquences du capitalisme industriel.

l'arbitraire assumé de cette interprétation dialectique nous permet au moins, si ce n'est de prouver la capacité de voyance du cinéma, de mettre en parallèle la dynamique industrielle identique qui a permis l'avènement du cinéma et celui de l'industrialisation de la mort qui aura trouvé son aboutissement dans les grandes entreprises destructrices du XX<sup>ème</sup> siècle.

Au-delà de cette lecture de la dynamique d'un cinéma créé au cours d'années qui auront vu, dans un même élan de créativité et d'activité industrielles, l'avènement d'un système de reproduction de la réalité et/ou<sup>22</sup> du mouvement et celui d'innombrables outils de destruction de masse, le « principe cinématographique » nous semble trouver l'une de ses spécificités dans une forme d'évocation d'une menace, de ce qui est caché et se rapproche, de l'inéluctable. Si la capacité à « voir la catastrophe » dont parle Antoine de Baecque dans son introduction à *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* peut trouver sa justification dans le fait que la dynamique cinématographique relève (en tout cas dans son époque primitive puis classique) d'une industrialisation appliquée à une forme de création artistique, donc d'une mécanisation industrielle de la pratique artistique, on peut alors considérer que faire un film, c'est aussi faire la guerre. Mais on peut également considérer que cette capacité à « voir la catastrophe » relève, au-delà de la mécanique pratique du cinéma, de sa pure capacité de voyance et de sa force suggestive, de sa mécanique psychique. Car voir la catastrophe, c'est avant tout voir ce que personne ne voit venir : « Sentir le grisou, comme c'est difficile. Le grisou est un gaz inodore et incolore. Comment, alors, le sentir ou le voir malgré tout ? Autrement dit, comment *voir venir la catastrophe* ? Et quels seraient les organes sensoriels d'un tel voir-venir, d'un tel regard-temps ? »<sup>23</sup>. Ce que le cinéma voit venir, ce que les spectateurs de cinéma voient venir, c'est donc ce qu'ils ne voient pas mais qu'ils savent, qu'ils sentent, quoi qu'il arrive, être là : un film va toujours

---

<sup>22</sup> Nous essayons de prendre en compte ici, sans nous y soumettre totalement, la tendance récente, relayée par des chercheurs comme André Gaudreault et Philippe Marion, à reconsidérer l'historiographie du cinéma en la replaçant dans une histoire plus générale de l'animation et de l'image en mouvement incluant, à partir des années 1890-95, la captation/restitution de la réalité, notion dont l'ontologie est mise à mal par le récent avènement du numérique. Nous y reviendrons dans la deuxième partie de notre étude.

<sup>23</sup> Didi-Huberman, Georges. *Sentir le grisou*. Minituit, Paris, 2014, p. 9.

vers sa fin, il est composé (du moins depuis l'invention du montage) d'ellipses temporelles, qui peuvent révéler d'autres ellipses, spatiales elles, dans lesquelles d'autres actions que celle qui est montrée se déroulent et qui vont à l'encontre de l'action vue, de diverses formes de hors-champ, un hors-champ lié au cadre mais également un hors-champ lié au décor où se déroule l'action vue. Le mouvement de l'image, du moins jusqu'à l'avènement de la captation/projection numérique, se base sur l'obturation brève de la lumière/image, invisible à l'œil nu, mais dont l'existence fait coexister dans l'image un néant qui permet sa mise en mouvement, et qui *est là* : le néant est constitutif de l'image cinématographique (du moins tant qu'elle était argentique), le mouvement intrinsèque à l'image cinématographique a même besoin du néant pour pouvoir exister.

Dans le cinéma narratif du moins, toute action est justifiée par des antagonismes plus ou moins marqués, par des périls, des oppositions, et souvent par la menace de la mort. Un film, quoi qu'il arrive, a une fin. Pendant longtemps les spectateurs ont même pu lire sur l'écran, une fois le film terminé, que la fin d'un film c'était aussi la fin d'un monde. La narration suppose souvent une révélation, une révélation qui concerne autant les personnages que les spectateurs, et qui peut rapprocher l'expérience cinématographique d'une forme de révélation, propre donc à l'étymologie du terme « apocalypse ».

Par ailleurs, la notion de croyance est essentielle au cinéma de fiction : le cinéma, pour exister, a besoin de cette croyance de spectateurs conscients du processus cinématographique et des procédés de fabrication et de diffusion des films qui s'explique dans le fameux « Je sais bien, mais quand même » d'Octave Mannoni. Je sais bien que c'est une histoire, que j'ai face à moi un acteur qui joue dans des décors mis en scène, mais j'y crois quand même, comme si j'étais témoin de la réalité la plus brute. Dans L'apocalypse de St Jean, les croyants survivront au déluge pour accéder au monde supérieur tandis que les mécréants périront. On peut d'ailleurs se demander si les making of et autres bonus communicationnels trahissant les secrets de fabrication des films qui prolongent presque

systématiquement les films contemporains sont des preuves de la haute croyance des spectateurs dans le spectacle cinématographique ou au contraire des marques de sa mécréance galopante : un « bonus » n'est-il que la manifestation incarnée en images documentées du fameux « je sais bien, mais quand même », ou trahit-il une perte de croyance dans l'image cinématographique qui exigerait de la fiction qu'elle soit prolongée par un autre niveau de réalité produisant des informations sur son mode de fabrication susceptibles de donner au spectateur ce que l'image cinématographique n'est plus en mesure de lui donner à elle seule ?<sup>24</sup> Dans ce cas, le spectateur contemporain est-il promis à l'extinction ou survivra-t-il aux eaux du déluge numérique ?

La question, éternelle, de la fin du cinéma, qui se pose depuis son institutionnalisation et à chaque crise, plus ou moins grande, qu'il traverse, installe le cinéma, structurellement, à la fois dans une mythologie sacralisante interrogeant sa propre destruction, mais également dans des enjeux de *vérité* : tel sait, ou ne sait pas, que c'est la fin du cinéma, tel sait, ou ne sait pas, si telle production audiovisuelle est digne d'être nommée cinéma ou non. Un film détient donc la vérité d'être du cinéma ou pas, charge aux croyants ou aux mécréants d'être en mesure de le *voir*. Voir, dévoiler, révéler : les images fixées sur la pellicule sont d'abord invisibles avant de passer au bain du *révélateur* et *d'apparaître* à nos yeux ; pendant longtemps, et dans encore quelques salles, un film se méritait après que les rideaux, en s'écartant comme les eaux devant Moïse, aient *dévoilé* l'écran sur lequel il allait être projeté.

Le cinéma, techniquement, structurellement, ontologiquement, historiquement, esthétiquement, est au cœur d'un processus dont la question du dévoilement, de la vérité, de l'image juste et vraie, est au centre. Dans ce processus, ontologique pourrait on dire, du dévoilement, le dévoilement moderniste du processus a tenu

---

<sup>24</sup> Nous reviendrons plus précisément sur la notion de croyance et sur les questions que soulèvent les différents régimes de réalité au sein de la fiction dans la troisième partie de notre étude, et sur cette « représentation de l'étrangéité », de ce qui est à la fois étranger à la fiction et qui, une fois mis sur un même plan communicationnel, la rend étrange.

un rôle qui nous semble essentiel dans la manière d'amener le regard contemporain vers un nouvel imaginaire de la fin.

### 1. 2. 2 Processus du dévoilement et dévoilement du processus

L'œuvre de Stanley Kubrick est d'une part traversée par la question de la catastrophe, du grain de sable qui enraye la machine et fait s'écrouler l'édifice, d'autre part par la question du dévoilement : pas un film de Kubrick sans que l'un des protagonistes ne soit, à un moment donné, dans un état de sidération faisant suite à une forme de révélation<sup>25</sup>. Il a réalisé son premier film, *Fear and Desire*, en 1953, à un moment où *Des monstres attaquent la ville* (Gordon Douglas, 1954), histoire de fourmis mutantes rendues géantes suites aux premiers essais nucléaires américains dans le désert, fait dire, en guise de conclusion, à l'un de ses protagonistes : « When man entered the atomic age, he opened a door into a new world. What we'll eventually find in that new world, nobody can predict »<sup>26</sup>, et a vu son dernier film, *Eyes Wide Shut*, sortir en 1999, un an avant le « grand bug de l'an 2000 ». Raisons qui nous semblent suffire pour tenter de déchiffrer, via le « filtre kubrickien », d'où peut venir cette tendance du cinéma contemporain à montrer à l'humain « l'étrangéité » du monde.

Au même titre que Godard notamment, et que de nombreux autres cinéastes de la modernité, une des principales particularités du cinéma de Stanley Kubrick est de dévoiler le processus cinématographique, de le mettre à nu. « Son choix sera de conserver le langage classique du cinéma tout en mettant son mécanisme, ses éléments, dans une lumière crue et vive. Difficile de ne pas voir chez lui que les images sont collées bout à bout ; difficile de ne pas voir que c'est un acteur qui joue et parfois qui sur-joue (surtout quand il endosse plusieurs rôles, tel Peter Sellers).

---

<sup>25</sup> Quelques exemples : Alex, après avoir expérimenté la méthode Ludovico dans *Orange mécanique* ; les jeunes recrues de *Full Metal Jacket* au cours de leur « formation », ou dans les conséquences dramatiques de celle-ci en ce qui concerne le pauvre soldat Pyle lorsqu'il bascule dans la folie meurtrière et suicidaire. Humbert Humbert face à Lolita, David Bowman dans son périple « au-delà de l'infini » de *2001, l'odyssée de l'espace*. Danny, à travers ses visions dans *Shining*, et son père lorsqu'il glisse dans le délire paranoïaque, le Dr Harford face aux révélations de sa femme dans *Eyes Wide Shut*, et lorsqu'il découvre sur son oreiller le masque oublié chez lui...

<sup>26</sup> « Avec l'ère atomique, nous pénétrons dans un monde inconnu. Ce que nous réserve ce monde, personne ne peut le prévoir ». Notre traduction.

Difficile de ne pas remarquer le découpage qui découpe, le montage qui monte, le mixage qui mixe, et difficile de ne pas entendre que la musique a été surajoutée... »<sup>27</sup>. Le sur-jeu certes, mais également le sous-jeu des comédiens, tiennent ce rôle de mise à nu de la mise en scène : sous jeu de Tom Cruise dans *Eyes Wide Shut*, de Marisa Berenson et de Ryan O'Neal dans *Barry Lyndon*, de l'ensemble des acteurs de *2001*, puissance désincarnée de la voix de HAL, des voix over distanciantes de la plupart des films de Kubrick, et sur-jeu absolu de Jack Nicholson dans *Shining*, qui s'avère peut-être être le film où le dévoilement du processus s'opère le plus clairement selon une stratégie de déconstruction de la lecture de l'image filmique par la mise à niveau d'égalité totale des trois modes de lectures d'un film, diégétique, profilmique, et graphique, sans que, à aucun moment, le spectateur ne soit exclu de la diégèse<sup>28</sup>. Prenons la scène dans les toilettes rouges où Jack Torrance s'explique avec le fantôme de Grady : la lecture diégétique nous montre Grady demandant à Torrance d'en finir avec sa famille, la lecture profilmique nous montre 2 acteurs, dont l'un, Jack Nicholson, ne cesse de s'exhiber, par ses excès permanents, en train de jouer, et la lecture graphique est soulignée par le franchissement systématique de l'axe des 180° lors de la première partie de la scène, traitée dans une sorte de champ contrechamp entre les deux personnages composé de ce qui aurait pu être deux « masters shots » dans un découpage classique, mais qui ici fait office, à chaque extrémité du décor, de champ contrechamp. Là où un champ contrechamp normatif maintiendrait un spectateur dans l'histoire en le laissant se délecter (ou pas) du déchainement d'un Nicholson profilmique (et c'est ce que fait finalement Kubrick dans la deuxième moitié de la scène, faisant alors retomber la grammaire diégétique sur ses pieds, et permettant au spectateur de ne pas être exclu de la diégèse), le fait de franchir les 180°, de *traverser le miroir*, en se concentrant sur le décor et ses lignes de force graphiques

---

<sup>27</sup> Chion, Michel – *Stanley Kubrick. L'humain, ni plus, ni moins*. Paris, Cahiers du cinéma, coll. Auteurs, 2005, p. 30.

<sup>28</sup> Nous nous référons ici aux travaux de Laurent Jullier sur l'analyse des films, et notamment à son tableau représentant les trois lectures possibles des images-son d'un film : la lecture de la *représentation*, qui se réfère au récit et à l'espace de la diégèse, la lecture de la *depiction*, qui se réfère au profilmique et à l'espace du tournage, et la lecture de l'*être-image*, qui se réfère à l'espace de la projection, et donc à la matérialité de l'écran. (in *L'analyse de séquences*, 4ème édition, Paris, Armand Colin, 2015)

plutôt que sur les personnages et ce qu'ils disent<sup>29</sup>, fait affleurer un espace supplémentaire à l'intérieur de la diégèse. « Dans les années soixante-dix, Pasolini énonçait (...) une conception du cinéma basée sur deux instances contradictoires : deux films défilent toujours l'un sur l'autre ; le premier raconte l'histoire, développe les thèmes, les problèmes, le sujet ; le second montre les images subjectives, obscures, allusives, issues du "sourd chaos des choses", pétries de l'ambiguïté profonde des rêves et des perceptions les plus étranges ; un cinéma "pré-grammatical" coexiste avec un cinéma "grammatical" ; un monde "primitif et barbare" avec l'univers de la raison et des fins »<sup>30</sup>. Kubrick, par cette stratégie de mise à nu de son dispositif, « primitivise » son cinéma en dévoilant un peu plus le « sourd chaos des choses » inhérent au cinéma, en produisant des distorsions diégétiques qui entraînent le regard du spectateur vers un espace autre. Cet espace ne se situe ni dans la diégèse, ni dans le « profilmique », et il est pourtant parfaitement concret : il est sur l'écran. Le rapport du spectateur au film ne se fait plus exclusivement via le monde diégétique et la conscience qu'il a des principes d'illusion qui sont en jeu (je sais que je suis au cinéma, mais j'y crois quand même), mais se fait également via son rapport au support de projection. Un lien est créé, un échange se fait, entre les puissances graphiques du film et le regard du spectateur, et ce dernier sait alors, plus ou moins consciemment, que le film devient une énigme à déchiffrer, il sait qu'il est en position de *voir*, sur l'écran, ce que l'écran lui donne à voir d'autre que ce qu'il donne à voir par le jeu narratif. « Au-delà du monde familier des symboles quotidiens, monde que Kubrick s'acharne à déchirer comme s'il s'agissait de déchirer un voile qui nous aveugle sur la véritable nature des choses, nous percevons alors une autre réalité, faite de la collusion et de la dispersion de forces anonymes et agonistiques »<sup>31</sup>. Rien d'autre que ce que perçoivent le primate de *2001* lorsque, la nuit, il est à l'écoute des sons d'un monde

---

<sup>29</sup> On retrouvera ce traitement du champ contrechamp, à la fois normatif et « dissonant », dans les faces à face de la première scène de *Full Metal Jacket* entre le sergent Hartman et les jeunes recrues des Marines.

<sup>30</sup> Bernardi, Sandro – *Le regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, St Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. Esthétiques Hors Cadre, 1994, p. 15.

<sup>31</sup> Fraisse, Philippe. *Le cinéma au bord du monde*, Paris, Gallimard, coll. L'infini, 2010, pp. 100-101

qui lui apparaît encore comme *magique*, puis Dave Bowman lorsqu'il franchit la porte de l'infini pour passer d'un monde qu'il pensait parfaitement compris et scientifiquement maîtrisé à un monde inconnu, et, entre ces deux extrêmes chronologiques de l'Histoire humaine où se glisseront tous les films de Kubrick, le Dr Bill Harford, lorsqu'il retrouve ce masque mystérieux au plus profond de la banalité, *au plus profond* de notre monde contemporain que nous pensons si bien connaître mais dont le contrôle, *dans le fond*, nous échappe peut-être complètement.



Ce mode de dévoilement du processus est selon nous au cœur de ce qui a pu influencer la représentation contemporaine de la catastrophe, car elle a débouché sur deux modes de perception de l'écran, à la fois complémentaires et contradictoires : d'une part il est devenu pour les blockbusters l'objectif d'une narration-prétexte où la diégèse n'est plus qu'un support à l'attractivité et au choc, forme détournée, pervertie ou élaborée du « graphisme kubrickien », entraînant la représentation de la catastrophe en tant que stratégie du choc et désincarnant par conséquent notre rapport au monde là où Kubrick dévoile un monde *mystérieux* (cf la reprise vidée de sa substance du prologue de *2001* par Emmerich), d'autre part il est devenu un espace par lequel Kubrick, dans sa manière de dévoiler le processus, a démontré cette capacité qu'a le cinéma à produire des images littéralement *hantées*, dévoilant au regard du spectateur ce qu'il ne voit pas derrière ce qu'il voit.

### 1. 2. 3 La mise en scène des réminiscences : des images hantées.

Loin de nous l'idée de faire de Stanley Kubrick « LE » cinéaste qui aurait permis aux images d'accéder à un nouveau régime, d'abord parce que d'autres, Jean-Luc Godard notamment en ce qui concerne les cinéastes de cette génération, se sont également fait une spécialité de la déconstruction du processus cinématographique par son dévoilement, ensuite parce que l'évolution des images et de notre rapport à elles se fait évidemment dans une continuité historique complexe pleine de contributions multiples. Cependant, il nous semble, et c'est la raison pour laquelle nous nous appuyons sur l'analyse de son travail, que Kubrick, par cette manière singulière et représentative de déconstruire la représentation sans exclure le spectateur de la diégèse, a en partie contribué à influencer le cinéma contemporain, et notamment le cinéma narratif « grand public », dans la lecture d'une image « à double fond ». Dans son ouvrage *Images clandestines*, Ophir Levy soulève par exemple l'émergence, à partir des années 60, de films évoquant le traumatisme de la Shoah. « À compter du début des années 60, des fragments de cet imaginaire des camps affleurèrent à la surface de films a priori sans rapport avec la guerre, s'y multipliant clandestinement sous forme de traces, d'allusions ou de réminiscences »<sup>32</sup>. Sans inclure arbitrairement Kubrick dans ce « mouvement » d'ensemble, sa capacité à produire des images « hantées », du fait à la fois de sa génération et de son rapport moderniste à la déconstruction de la représentation cinématographique, peut tout à fait s'inscrire dans cette théorie des « images clandestines ». Plus globalement, son cinéma, intrinsèquement habité par la notion de catastrophe, permet d'étendre cette théorie<sup>33</sup> à une capacité globale du cinéma à produire des images intrinsèquement hantées par la question de la catastrophe.

---

<sup>32</sup> Levy, Ophir. *Images Clandestines. Métamorphoses d'une mémoire visuelle des "camps"*. Paris. Hermann éditeurs. 2016. p. 12

<sup>33</sup> La théorie d'Ophir Levy consiste, dans ses grandes lignes, à déceler, notamment dans les films de SF représentant une dystopie, ce qui fait référence à la Shoah, et ce qui dans la représentation d'un monde imaginaire en voie d'effondrement ramène aux effondrements passés de notre monde réel : « En somme, la Shoah représente l'horizon noir de notre appréhension du monde, l'impossible advenu à partir duquel nous légiférons sur les possibles à venir. » (p. 105-106). Tout en prenant en compte positivement cette théorie, notre démarche s'en écarte afin de s'attacher à une réflexion plus globale sur la singularité de l'imaginaire de la fin à partir des années 2000.

Pour revenir au cinéma contemporain, dans la première scène de *La guerre des mondes* version 2005 évoquée plus haut, Ray Ferrier est témoin de la première attaque des tripodes : ceux-ci réduisent littéralement en cendre les êtres humains, ne laissant subsister d'eux que leurs vêtements dispersés par le vent et une poussière grise venant maculer le visage du protagoniste. À l'image forte de vêtements flottant dans l'air débarrassés de ceux qui les portaient et dont l'absence à cette enveloppe charge l'image d'une étrange et inquiétante présence, s'ajoute la cendre des morts recouvrant le visage de Ray Ferrier : une image qui peut évoquer autant les fours crématoires que la poussière s'abattant sur New York après l'effondrement des tours jumelles. C'est d'ailleurs devenu une sorte de lieu commun dans le cinéma hollywoodien à grand spectacle les années qui ont suivi l'attentat du World Trade Center : évoquer la catastrophe par des réminiscences rappelant, de manière plus ou moins directe, plus ou moins volontaire ou plus ou moins balourde, les images qui ont déferlé sur le monde à partir du 11 septembre 2001, et qui restent encore aujourd'hui des « images-étalon » de la représentation contemporaine de la catastrophe, passant par une certaine mise en scène des explosions ou des buildings en feu, ou une certaine représentation de la fumée, de la cendre, ou de la ferraille tordue par la destruction.

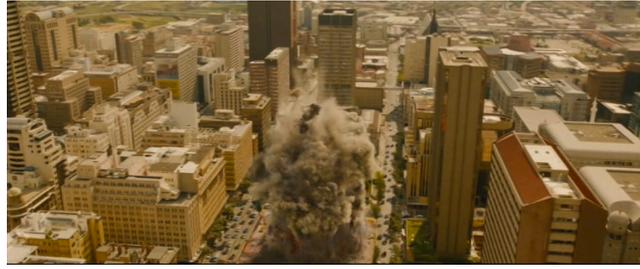


*La guerre des mondes*





*Avengers 1*



*Avengers 2 : L'ère d'Ultron*



*Avengers 2 : L'ère d'Ultron*



*Captain America 2 : Le soldat de l'hiver*

Troublante également est la manière dont la réminiscence joue « à rebours ». Comme nous l'avons évoqué précédemment avec l'exemple du train en gare de la Ciotat ou de la sortie de l'usine Lumière, nous donnons nous-mêmes aux images cette capacité à engendrer des fantômes qu'elles n'hébergeraient peut-être pas sans la fécondation de notre conscience : des films antérieurs à l'événement peuvent évoquer l'événement malgré eux, donnant alors, par extension, l'impression que le terrorisme international a pu « s'inspirer » de la mise en scène de certaines scènes d'explosion ou de destruction issues de différents films d'action ou catastrophe.

Plus globalement, au-delà d'une éventuelle influence que jouerait le cinéma hollywoodien sur l'inventivité nihiliste des terroristes, et au-delà, plus logiquement, de la créativité des scénaristes et des réalisateurs que pourraient exciter des images spectaculaires d'attentats, c'est la question du choc des images qui est mise en question, et la manière dont les images médiatiques et les images cinématographiques (et les scénarios communs à différents régimes de stratégie du choc, dont l'un peut mener au blockbuster, l'autre à l'attentat), par la contamination

commune qu'elles entraînent l'une sur l'autre, finissent par se hanter mutuellement<sup>34</sup>.

Mais, en dehors de cette spécificité typiquement liée à la porosité contemporaine des frontières entre les différents régimes d'image, le cinéma, plus globalement, semble posséder une prédisposition particulière à pouvoir remplir ses images, à les charger d'une évocation de la catastrophe, comme si sa structure technique liée à son ontologie, comme si la « mécanique » de sa poétique devait, narrativement et esthétiquement, asseoir le principe représentatif cinématographique sur une esquisse de la catastrophe, comme si la projection devait, au-delà de ce que montre la lumière projetée sur l'écran, y évoquer le désastre en transparence.

Pour revenir à *La guerre des mondes* : après 46min, la fille de Ray Ferrier demande à aller se soulager au bord d'une rivière. Elle est alors le témoin horrifié d'une centaine de cadavres charriés par le courant. Cette scène, en étant extraite de toute logique dramaturgique à ce moment du film (les humains étant soit littéralement réduits en cendres soit digérés par des machines qui sucent leur sang, il n'y a aucune raison à voir une centaine de cadavres flottant sur l'eau), donne à l'image de ces cadavres le régime d'image « écho », dépassant le cadre du film lui-même pour diriger son regard, par la mise en scène de corps humains n'ayant pas d'autre statut que celui de choses mortes remontant à la surface du temps, vers les grands massacres de l'époque moderne. Un peu plus tard, Ray est arrêté dans sa fuite par un passage à niveau. Surgit alors de la nuit un train en flammes qui repart à la nuit dans une vitesse folle, et peut évoquer, par son statut de train fantôme, de train en flammes surgi des enfers au-delà de toute justification narrative, les « trains de la mort ». La structure dramaturgique elle-même, en déconnectant l'objectif du héros et la résolution de l'intrigue principale comme signalé plus haut, installe celui-ci comme une marionnette démunie face à une folie destructrice qui le dépasse, et qui évoque alors autant les massacres du siècle passé que la folie meurtrière du terrorisme contemporain.

---

<sup>34</sup> Sur la question de la contamination commune des différents régimes d'images que nous ne faisons qu'aborder dans ce chapitre, nous consacrerons un chapitre de notre dernière partie.



En analysant la manière dont le cinéma a recyclé tout un imaginaire des camps issus des traumatismes vécus passés au tamis de la mémoire et du temps, Ophir Levy souligne donc, plus globalement, cette capacité qu'a le cinéma, et plus spécifiquement le cinéma contemporain, à être hanté par le désastre, à digérer les catastrophes pour les inoculer dans ses images sous différentes formes.

Au-delà de ces deux grandes formes de réminiscences qu'entraînent la Shoah et le 11 septembre, *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa, 2001) se charge d'un autre type « d'images clandestines » : le film décrit un Tokyo sous la menace d'une invasion de fantômes. Ces derniers n'entretiennent manifestement pas de projets agressifs envers les vivants mais, un peu comme les zombies de Romero (l'appétit en moins, la dépression en plus), pour lesquels l'enfer était devenu trop petit pour contenir leur nombre, ils investissent le monde des vivants parce que l'au-delà est devenu trop étroit pour eux. Mais leur particularité est qu'ils l'investissent par le réseau internet. La manifestation la plus frappante de leur activité, qui intervient régulièrement comme un effet de rime, est l'apparition inopinée, sur les écrans d'ordinateurs, via une sorte d'image mentale issue du regard des fantômes, de pièces d'appartements vides, où des vivants réduits à l'état d'ombres et en état de neurasthénie avancée, manifestement vidés de leur substance vitale, finissent par s'absenter du monde, en se suicidant, en disparaissant bel et bien, ou en s'évaporant littéralement, comme si l'apathie avait fini par transformer leur enveloppe charnelle, et tout ce qui les rattache physiquement au monde, en émanation volatile. Outre le fait qu'il s'agit d'un film de fantômes, donc d'un film dont le principe est de produire des images

hantées au sein de la diégèse, les fantômes du film sont traités de manière à ce que l'espace filmique apparaisse comme progressivement envahi par l'espace numérique. Par exemple, dans l'avant-dernière séquence du film, alors que les deux derniers protagonistes fuient un Tokyo vidé de ses habitants, ils assistent au crash d'un avion dans le port de Tokyo. Cet avion, numériquement composé, est un modèle de la seconde guerre mondiale, et peut donc apparaître comme une réminiscence de la seconde guerre mondiale, d'autant plus lorsque, juste après le crash, l'héroïne pénètre dans une pièce envahie de cendres numériques en suspension, et où des cadavres figés et calcinés évoquent Hiroshima. Mais ces cadavres, numériquement composés, peuvent tout autant évoquer *Voyage en Italie* (Roberto Rossellini, 1954) et les deux corps enlacés découverts à Pompéi par Katherine Joyce (Ingrid Bergman) et son mari Alex (George Sanders). Alors que le crash de l'avion, qui se produit dans un flash proche de l'éclair éblouissant d'une explosion atomique, peut être interprété autant comme une réminiscence d'Hiroshima qu'une réminiscence, à posteriori (le film date de 2001 mais a été tourné avant le 11 septembre) ou à rebours, chargée des fantômes que nous y mettons arbitrairement, du 11 septembre, les corps calcinés peuvent, de la même manière, être une réminiscence d'Hiroshima et/ou de la catastrophe de Pompéi, ou encore une citation, ou une relecture, de la scène du couple figé dans la cendre de *Voyage en Italie* : l'indétermination numérique de la réminiscence permet le glissement du monde hanté de la narration vers une représentation hantée par la désubstantialisation numérique. C'est donc d'une toute autre présence/absence que se charge alors l'image cinématographique contemporaine : l'image fantomatique numérique, qui porterait une autre forme de réminiscence dans ses recoins, liée non plus à ce que l'image est en mesure de dévoiler, mais à sa constitution même.



*Kairo*



*Voyage en Italie*

## CONCLUSION 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE

Ce qui nous semble tout à fait spécifique dans la représentation de la catastrophe que propose le cinéma contemporain, c'est donc la distanciation, plus précisément la déconnexion, qu'elle semble avoir opérée entre l'homme et le monde. Cette déconnexion s'effectue d'abord, politiquement, dans la surreprésentation de la catastrophe, qui participe à une normalisation et à une habitude face au complexe réseau de ses causes et conséquences : indifférence face aux injustices sociales et sanitaires, diminution des exigences démocratiques, dépolitisation, déréalisation de nos rapports aux outils démocratiques, etc. Elle se poursuit, d'un point de vue narratif et psychique, par un basculement de notre rapport au monde : d'une certitude de sa présence au monde, l'homme a été gagné par le doute. Ce mouvement s'est progressivement fait au cours du XX<sup>ème</sup> siècle, la seconde guerre mondiale y a largement contribué hier, l'angoisse de l'effondrement aujourd'hui. Stanley Kubrick nous a semblé être un bon exemple de ce basculement où le monde apparaît à l'homme dans toute son « étrangéité », car il représente pour nous une sorte de lien, historiographique et esthétique, entre l'imaginaire collectif des années 50 et l'imaginaire contemporain de la fin, et qu'il montre que cette « désaffection » ne s'est pas faite dans une continuité historique, mais par petites touches, partiellement, progressivement. Par ailleurs, ce que son cinéma a contribué à faire émerger à partir des années 50, la représentation d'un homme distancié du monde mais malgré tout toujours en son sein, malgré ses doutes, semble s'affirmer

aujourd'hui au point que, jusqu'au cinéma de fin du monde le plus utilitaire, l'homme apparaît comme totalement démuné face à un monde qui lui échappe totalement justement parce qu'il semble savoir, sans la moindre illusion, qu'il n'a aucune prise sur lui : les doutes existentiels provoqués par Auschwitz et Hiroshima concernaient des doutes de l'homme sur l'homme, sur l'utilisation que l'homme fait de la science et de la connaissance, et ne remettaient par conséquent pas en question son être au monde mais sa *capacité* d'être au monde, dans sa manière délétère d'utiliser une science non encore gagnée par le doute, mais essentiellement mal utilisée. L'inquiétude contemporaine concerne en plus sa propre science et sa capacité à s'accorder avec le monde, sa capacité à vivre en harmonie avec le monde, sa connaissance même du monde, à tel point que l'imaginaire contemporain de la fin semble se baser sur la représentation d'un monde perçu avant tout comme étant menaçant.

Entre la capacité du cinéma à produire des images hantées et la spécificité du cinéma apocalyptique contemporain à dévoiler le monde en tant qu'énigme, le stade suivant de notre réflexion consistera donc à nous interroger sur l'image numérique au sein de cet imaginaire singulier : au-delà des motifs et des signes de la catastrophe que les films transportent, l'image numérique ne porte-t-elle pas d'autres signes, fantomatiques, d'une dilution de notre rapport au monde ? En quoi l'imaginaire contemporain de la fin peut-il trouver un prolongement, technique et esthétique, dans une nouvelle forme de déconnexion du monde, de « non être au monde », qui résiderait non plus dans ce que montrerait l'image, mais dans la plasticité, la texture, et le mode de fabrication même de l'image numérique ?

## 2. LE NOUVEAU PARADIGME NUMÉRIQUE

### INTRODUCTION

Un des obstacles les plus paralysants dans la recherche sur l'image numérique dans le cinéma de fiction contemporain se situe dans le fait que, malgré la différence ontologique qui semble opposer l'image *numérique* à l'image *argentique*, le cinéma, dans sa pratique et dans sa réception par les spectateurs, ne semble pas avoir changé : en dehors de quelques ajustements techniques, les films se tournent de la même manière, et se regardent de la même manière, que ce soit en 4K ou en 35mm<sup>35</sup>.

Pour tenter de surmonter la complexité de ce problème, nous partirons donc du principe qu'une image numérique, une image de la réalité enregistrée par procédé numérique, c'est, quoi qu'on dise, une *empreinte*, qui porte en elle la trace d'un événement enregistré, et qu'en soi, dans sa pratique d'enregistrement et dans sa réception par les spectateurs, elle ne diffère pas d'une image argentique. En revanche, nous tenterons de déterminer de quoi se constitue cette empreinte, comment elle se compose, et en quoi elle diffère probablement de l'empreinte « organique » liée à l'enregistrement de la réalité par procédé photochimique, et pourquoi, donc, c'est *l'enregistrement en prises de vue réelles* qui nous semble être à l'origine de l'épineux problème de notre appréhension de l'image numérique : qu'est-ce qui fait, par exemple, qu'un cinéaste comme Steven Spielberg, encore aujourd'hui si attaché à l'enregistrement argentique, n'éprouve non seulement pas la moindre réticence à utiliser le numérique pour tourner *Les aventures de Tintin*, mais y trouve en plus une justification esthétique cohérente ? Qu'est ce qui se niche donc dans le « profilmique » des films « en prises de vues réelles », qu'est-ce qui s'y joue, pour que son enregistrement numérique pose autant de problèmes, soulève autant

---

<sup>35</sup> Nous ne parlons pas ici des nouveaux modes de "consommation" des films, qui ont évidemment vu le bouleversement de nos rapports aux écrans et des manières autres et multiples de regarder un film et un récit fictionnalisés, mais du principe d'enregistrement/restitution d'un récit : une caméra filme une action mise en scène, un spectateur regarde sur un écran.

de doutes et de réactions, quand, lorsqu'il s'agit de films dits « d'animation », personne ne songe à mettre en doute la valeur de l'image numérique ?

Après avoir tenté de montrer ce qui fait la singularité de la représentation contemporaine de la fin du monde au cinéma (un monde étrange et étranger, inconfortable et mystérieux), et avant de nous pencher sur la manière dont se manifeste cette « étrangeté » dans notre rapport au réel par sa représentation cinématographique, et dans la manière dont l'homme semble se désinvestir du monde, il nous faut donc tenter de comprendre la singularité de l'image numérique, la singularité de *ce qui la hante*, en mettant donc à jour les liens, techniques et esthétiques, qu'elle entretient avec un réel dont l'appréhension semble brouillée par son principe de synthétisation.

Pour cela, nous tenterons d'abord de la comprendre, de comprendre les rejets esthétiques que l'enregistrement numérique de la réalité a pu provoquer, notamment en identifiant les trois régimes de lecture d'un film, diégétique, profilmique, graphique, et en les mettant en perspective avec la théorie de l'empreinte chez Georges Didi-Huberman, afin de déterminer la manière différente dont l'image numérique appréhende le profilmique, la captation du « réel pur ».

En rapprochant alors l'enregistrement du réel par numérisation de ce qui pourrait s'apparenter à une perte de l'aura de l'image cinématographique, nous tenterons ensuite d'appliquer au XXI<sup>ème</sup> siècle la théorie benjaminienne du déclin de l'aura : manière pour nous de relativiser cette prétendue régression auratique<sup>36</sup>, et d'aborder la théorie de Benjamin moins comme une théorie critique de la modernité que comme une théorie mélancolique du temps qui passe, au sein de laquelle l'image numérique serait chargée de porter la détresse de l'homme face à l'« étrangeté » du monde.

---

<sup>36</sup> Si l'image numérique liquide l'aura de l'image cinématographique, c'est bien que l'image cinématographique possède « l'aura » que Benjamin lui refusait, et ça signifie donc que l'image numérique *peut* avoir une « aura »

## 2.1. IMAGE ARGENTIQUE VS IMAGE NUMERIQUE

### 2.1.1 Vous n'avez pas le monopole de l'empreinte.

Une des différences essentielles entre image numérique et image argentique est que la notion d'empreinte inhérente à l'image argentique semble avoir disparu de la problématique numérique, où il est avant tout question d'informations et de calcul, et la valeur de vérité liée au procédé photochimique et mécanique de l'enregistrement et de la reproduction du mouvement s'estompe (ne serait-ce que dans le discours qu'on peut en faire) de l'ontologie de l'image numérique, qui est le résultat du traitement informatique de données. Même un film sans effets spéciaux laisse planer le doute puisque, d'une certaine manière, l'image numérique *est* un effet spécial : même si ce n'est pas juste d'un point de vue technique, on pourrait presque se permettre (d'un point de vue métaphysique) de rapprocher le principe de fabrication de l'image numérique plus du scan que de la photographie. « Étant donné que l'image de synthèse s'inspire de l'imagination et des mathématiques, la réalité pour elle est une illusion. Le propre de l'image de synthèse est la simulation »<sup>37</sup>. Cette affirmation d'Angel Quintana se rapporte plus spécifiquement au cinéma d'animation créant de toute pièce des images de synthèses, mais on est en droit de se demander si ça ne revient pas au même avec l'image numérique : l'image numérique n'est-elle pas une image de synthèse reproduisant *parfaitement* une image de la réalité ? Il en résulte un sentiment de déréalisation de l'image filmique, de disparition de sa valeur, comme si, en supprimant le processus photochimique et mécanique de l'image pelliculaire, l'image numérique ôtait à la représentation cinématographique sa dimension organique.

Par ailleurs, toute la difficulté et la complexité de notre rapport à l'image numérique réside à la fois dans le fait qu'elle s'est imposée peu à peu, progressivement, avec

---

<sup>37</sup> Quintana (Angel) – *Virtual ?*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008, p. 48.

douceur, et que cette lente évolution ne s'est pas faite contre l'image argentique, mais en sa compagnie, de manière complémentaire : on peut même considérer que l'apparition de la télévision dans les années 50 est la première manifestation du « numérique » en tant que des spectateurs ont pu voir un programme d'images animées via une chaîne de diffusion incluant la dématérialisation dans la transmission des informations : en transmettant des programmes via la puissance des ondes hertziennes, la télévision a été la première à porter atteinte à la notion de contact, donc d'empreinte, dans la chaîne de production-diffusion des films, en même temps qu'elle a commencé à bouleverser notre rapport à la vision d'un film, bouleversement qui s'amplifiera avec l'apparition des magnétoscopes et la généralisation de la télécommande. Au début des années 90, l'apparition des logiciels de montage, dit à l'époque « virtuel », a contribué à la continuation de la dématérialisation dans la chaîne de production des films. L'équipement récent de l'intégralité des salles françaises en projecteurs 4K semble être le point d'orgue de la « mutation » numérique dans notre pays, qui est vécu comme un bouleversement tel pour le cinéma que les termes employés lorsqu'il s'agit de l'appréhender font souvent penser à un événement destructeur. « De nombreux signes semblent indiquer que l'action du numérique au sein du système médiatique génère une rétroaction "*explosive*". (...) La digitalisation généralisée, à laquelle nous assistons en ce début de millénaire, correspondrait ainsi à ce que les médiologues appellent (...) un cliquet *d'irréversibilité*. Une fois celui-ci dépassé, il est impossible de revenir en arrière »<sup>38</sup>. « Le cinéma est passablement *ébranlé*, au point de raviver les *prédictions* (...) *mortuaires*. Dans un tel contexte, (...) le cinéma vit une nouvelle fois une crise d'identité : depuis la réalisation, qui tend à se "virtualiser" et à se dématérialiser, jusqu'à la diffusion, tous les secteurs de l'institution cinématographique doivent s'adapter à la pression numérique »<sup>39</sup>. « Notre univers médiatique traverse donc, depuis l'avènement du numérique, une *zone de turbulences d'une ampleur inédite*. (...) Un

---

<sup>38</sup> Gaudreault, André & Marion, Philippe – *La fin du cinéma ? Un media en crise à l'ère numérique*, Armand Colin, Paris, 2013, p.64-65. C'est nous qui soulignons.

<sup>39</sup> *Ibid.* p.68. C'est nous qui soulignons.

important changement s'est produit, qui est venu *ébranler* les assises de l'institution»<sup>40</sup>. On le constate, le champ lexical pour décrire le bouleversement numérique dont a été l'objet le cinéma au même titre que l'ensemble des industries des médias nous rapproche de l'idée de catastrophe, de bouleversement violent<sup>41</sup>, comme si ce qu'apportait le numérique au cinéma était la menace de son apocalypse finale qui l'a si souvent hanté tout au long de son histoire. Pour en souligner l'impact, André Gaudreault et Philippe Marion rappellent dans leur ouvrage au moins 8 morts qu'aurait connu le cinéma (et donc autant de renaissances possibles) depuis sa « naissance », dans les années 1890-95, parmi lesquelles l'apparition du parlant, de la couleur, de la télévision, du magnétoscope, etc. et, donc, la mutation numérique. Nous relativisons dans leur sillage la réalité, ou l'impact, de ces morts, ne serait-ce que celui de la télévision par exemple, qui pour l'anecdote nous a permis, au cours des années 1990 et à travers des émissions comme le « Cinéma de minuit » et la « Dernière séance » sur FR3, ou comme le « Ciné-club » d'Antenne 2, de découvrir le cinéma et d'enregistrer un nombre incalculable de films dont l'archivage nous permet encore aujourd'hui de les étudier avec une attention toujours plus accrue ; comme si le cinéma s'était toujours vu mourir, puis renaître, ou comme si chaque mort s'accompagnait d'une renaissance. Néanmoins, le sentiment de destruction du cinéma n'a peut-être jamais été aussi fort qu'aujourd'hui, peut-être justement parce qu'on ne sait pas où se situer, peut-être parce qu'on ne parvient pas à définir ce qu'est une image numérique. Dans leur ouvrage toujours, André Gaudreault et Philippe Marion parlent d'avènement du numérique : mais à quel moment correspond cet avènement ? Que signifie le terme général « numérique » ? Qu'est-ce qu'une image numérique ? Dans les années 1990, les pellicules ont commencé à être scannées afin de procéder au montage par ordinateur, puis une codification de chaque image numérisée permettait ensuite l'identification de chaque segment à découper pour le retour sur pellicule du film

---

<sup>40</sup> *Ibid.* p.201-202. C'est nous qui soulignons.

<sup>41</sup> Alors qu'on ne peut pas soupçonner André Gaudreault et Philippe Marion, dont les recherches sont marquées par un souci permanent de la nuance, de parti pris catastrophiste sur l'évolution du cinéma ; ce qui prouve bien, au-delà de tout jugement de valeur, la brutalité de la mutation.

monté : à cet époque, le numérique, en dehors des films à grands effets<sup>42</sup>, est un outil qui n'intervient pas directement dans la fabrication plastique de l'image, mais qui peut dire que le changement de pratique qu'il entraîne (rapidité d'exécution du montage, disparition du contact avec la pellicule, en somme dématérialisation du rapport entre le monteur et le film) n'induit pas, déjà, un bouleversement esthétique ? « On peut caresser une bande de film, passer son doigt sur la suite des photogrammes, on peut, comme le faisaient les monteurs, humecter son index et toucher le recto et le verso de la pellicule pour détecter la couche sensible... Il n'y a plus rien à toucher dans un fichier numérique. Évacuation de la part tactile du geste du montage. Le monteur ne "touche" plus les images. L'œil n'est plus un doigt, une main, une caresse »<sup>43</sup>.

Dans la continuité, la montée en puissance des outils numériques a permis une numérisation « haute définition » des rushes, puis une projection directement depuis un support numérique (le fameux DCP) du film monté sans retour sur pellicule. Dans ce cas, comment appréhender une image enregistrée sur pellicule mais traitée ensuite, jusqu'à la projection, numériquement ? Jusqu'à quel point une image argentique, traitée numériquement lors de son montage, puis de sa projection, est-elle numérique ?

« La destinée du pixel est de disparaître, celle du grain d'être notable. Cette persistance joue un rôle décisif dans la perception du temps : le pixel est fixe et tous les pixels sont identiques, l'un remplace exactement l'autre d'une image à l'autre, alors que les grains ne sont pas identiques et que leur répartition n'est pas homogène dans le ruban pelliculaire. Chaque photogramme est différent de ceux qui l'entourent. Lorsque l'image est animée par la projection, l'impression est celle d'un mouvement du grain : un "fourmillement". (...) Comme il le fait pour l'illusion de mouvement, notre cerveau "complète" l'image en synthétisant les informations d'une image à l'autre : la définition est donc "augmentée" par le cerveau qui fait le lien entre deux images successives, la sensation de fourmillement est remplacée par une valeur moyenne. Ce phénomène signifie une véritable implication de notre système perceptif : la perception des durées filmées n'est pas la même en numérique et en argentique »<sup>44</sup>.

---

<sup>42</sup> Dont Terminator 2 (James Cameron, 1991) et Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993) sont deux exemples clés.

<sup>43</sup> Comolli, Jean-Louis & Sorrel, Vincent – *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique*. Lagrasse, Verdier, 2015, p. 72

<sup>44</sup> *Ibid.* p. 68-70

Comment donc aborder la question numérique lorsque celle-ci concerne aussi bien les évolutions esthétiques induites par la pratique du montage « virtuel », les nouveaux rapports esthétiques, affectifs, cognitifs, à la projection que la digitalisation des salles a entraîné, que les remises en question ontologiques et les profonds doutes esthétiques liés à l'enregistrement direct des images sur support numérique ? Sans oublier les bouleversements sociaux, professionnels, politiques, que la mutation numérique a opérée, changeant radicalement le rôle des projectionnistes, l'accès aux films non numérisés, entraînant des laboratoires historiques à la faillite<sup>45</sup>, bouleversant les pratiques et les savoir-faire, déséquilibrant la circulation des films et leur diffusion ?

Nous reproduisons ici un échange qui a eu lieu lors d'un débat portant sur la diffusion numérique, qui s'est tenu pendant l'édition 2013 du Cinéma du Réel, et qui nous semble significatif de la complexité des enjeux soulevés<sup>46</sup> :

- **Jean-Pierre Beauviala** : (...) la projection numérique, pour autant qu'on impose le 4K (la différence est totale entre le flou, le buvard, l'horreur qu'est la projection en 2K, c'est un retour en arrière par rapport au film) (...) est bien meilleure que la projection film, à tout point de vue ! On a une finesse de projection incomparable, plus de couleurs, plus fines, plus subtiles, qu'avec une projection 35mm. Une fois qu'on scanne les films originaux, qu'on les analyse, qu'on les projette sur un projecteur 4K, on a encore plus accès au grain stochastique, hasardeux de la pellicule.<sup>47</sup>

Et, plus loin, alors que le débat semble être houleux avec les autres intervenants et le public sur les avantages et inconvénients de la projection numérique, mais surtout sur ce qui semble créer un véritablement déchirement ontologique :

---

<sup>45</sup> Le laboratoire LTC de Saint-Cloud a été mis en liquidation judiciaire le 15 décembre 2011, le laboratoire GTC de Joinville le 30 septembre 2009.

<sup>46</sup> Débat réunissant Francesca Bozzano (chargée de la coordination du service des collections à la cinémathèque de Toulouse), Aurélia Georges (ACID, Association du Cinema Indépendant), Jean-Pierre Beauviala (créateur des caméras Aaton), et retranscrit dans un livret titre : *Digital(e) – L'argentique à l'heure du numérique*. Editions Commune, Marseille, 2015.

<sup>47</sup> *Digital(e)- l'argentique à l'heure du numérique - Réalités de la diffusion numérique*. Éditions commune, Marseille, 2015. pp. 44-49

- **JP Beauviala** : Non, non, non ! C'est fini ! Faut pas rester comme des cons avec la nostalgie de la projection 35 !
- **Intervenant dans le public** : Mais c'est pas de la nostalgie ! On veut de la tapisserie dans les cadres !<sup>48</sup>
- **Intervenant dans le public** : (...) Pourquoi voulez-vous prendre mes yeux pour des cons ? pourquoi voulez-vous absolument me faire croire que le 4K... après ce sera le 8K ? J'idolâtre le 16, j'idolâtre le 35, ça réjouit mon œil, c'est ma came, je ferai tout pour en avoir jusqu'à la fin de ma vie, mais arrêtez de dire qu'on est des hurluberlus à vouloir continuer... Il y a deux mondes ! Laissez-les coexister !
- **JP Beauviala** : (...) Je suis très content qu'on continue à tourner en Super 16. La plupart de mes amis, à l'heure actuelle, tournent en Super 16 ou en 35mm, comme tous les gens exigeants. (...) Ne me faites pas un procès sur le fait que je suis tout numérique à la prise de vue ! Non plus que les grands chefs opérateurs ! Je dis simplement que les petits labos, les associations, ne doivent pas forcément s'accrocher à la chimie pour la distribution, mais s'accrocher au scan !<sup>49</sup>.

En analysant attentivement ce passage, on constate d'abord la réalité de l'attachement sensible au support pelliculaire, et la complexité qu'il peut y avoir à essayer de penser le support dans sa réalité technique objective (la réalité d'un contexte et des qualités prouvées du numérique pour peu qu'il soit utilisé à bon escient), *et en même temps* dans la réalité sensible de notre rapport *existentiel*, paradoxalement métaphysique, au support historique (la pellicule argentique, c'est non seulement plus beau, mais quand bien même le numérique atteindrait une forme de perfection, son « ampleur » métaphysique semble bien maigre à côté de celle de l'image enregistrée et projetée sur pellicule). Dans un second temps, ce qui saute aux yeux, notamment avec la mise en perspective de l'échange Renoir-Rivette,

---

<sup>48</sup> Le public fait allusion ici à l'extrait d'un dialogue de 1961 entre Jacques Rivette et Jean Renoir sur les progrès techniques liés à la sensibilité des pellicules, diffusé lors de la conférence, et dont nous reproduisons ici les grandes lignes : "**Jean Renoir** : La première tapisserie que nous connaissions, c'est la tapisserie de la reine Mathilde. (...) Il est évident que les laines qu'elle employait étaient des laines très primitives, probablement assez mal désuintées ; il est évident que les colorants qui coloraient ces laines étaient des colorants très primitifs (...). Et cette tapisserie est probablement une des plus belles tapisseries qui existent au monde. Nous sautons quelques siècles et nous arrivons à des tapisseries très primitives, ce sont les tapisseries qui sont exposées à Angers. (...) *L'apocalypse*. Nous avons encore devant nous un monde merveilleux (...). Puis, un beau jour, le bon roi Henri IV commet une boulette insensée et tue l'art de la tapisserie (...) : on venait d'inventer la tapisserie de haute-lisse remplaçant la tapisserie de basse-lisse, c'est-à-dire un moyen d'intercroiser les fils d'une manière plus fine et, en même temps, l'art de la teinture avait fait des progrès énormes. Alors, le roi a aidé, a financé, a anobli les gens voulant faire de la tapisserie de haute-lisse remplaçant la tapisserie de basse-lisse. La tapisserie s'est perfectionnée, est arrivée à imiter de plus en plus la nature. (...) Résultat, la tapisserie est finie ! Artificiellement, des artistes comme Lurçat essaient de rénover l'art de la tapisserie en s'éloignant du réalisme, mais hélas, il se passe une chose très grave, c'est que cette tentative est artificielle (...). Admettez que nous arrivions au cinéma à donner l'impression parfaite d'une forêt, nous aurons des arbres, avec l'épaisseur de l'écorce, nous aurons des écrans encore plus grands, nous serons vraiment au milieu de la forêt. (...) **Jacques Rivette** : C'est-à-dire que, en poussant un peu trop loin cette façon de penser, on en arriverait à regretter que la pellicule ait un grain de plus en plus fin... **Jean Renoir** : Absolument, je le regrette sincèrement".

<sup>49</sup> *Op. Cit.*

c'est l'importance de notre rapport à l'évolution technique, de notre rapport au temps, et donc la difficulté d'appréhender une évolution technique lorsqu'on sait déjà que le passage du temps fera de lui-même disparaître certains enjeux qui nous semblent pourtant essentiels aujourd'hui. On devine clairement la différence de jugement et de goût entre Rivette et Renoir, notamment sur le « grain de plus en plus fin » des pellicules, liée à une différence générationnelle, que l'on peut tout à fait appliquer à notre rapport aux bouleversements numériques. On comprend « l'idolâtrie » pour le Super 16mm et le 35mm, mais on imagine aussi aisément la position de cet intervenant sur la question de la couleur, du scope ou du parlant, qui ne le dérangent probablement pas le moins du monde aujourd'hui, mais qui, aux époques de leurs apparitions respectives, ont probablement soulevé le même type de réactions « idolâtres ».

Mais plus précisément, et finalement, ce qui ressort ici, c'est peut être la position centrale que tient la phase de l'enregistrement dans le rapport complexe, fait d'un mélange contradictoire et déchirant entre l'acceptation du contexte et des réalités économique-technologiques et un fort attachement sensible, affectif, au « support historique » 35mm, que l'on entretient au « numérique » : d'une table ronde sur la *projection* numérique, l'échange a glissé, de manière assez évidente et naturelle, sur la question de *la prise de vue*. Afin de mieux dénouer ce qui nous semble être au cœur de la problématique numérique, l'endroit où la problématique sensible rejoint la problématique technique, il nous semble donc nécessaire de cibler la phase de l'enregistrement, plus précisément l'enregistrement des scènes en prises de vues réelles, car il s'agit du moment précis où la technologie interprète la réalité de ce qu'elle capte, du moment qui conditionne la manière dont cette réalité sera par la suite restituée.

Prenons une scène filmée conjointement par une caméra numérique et par une caméra argentique : dans un cas cette image est directement visible sur le moniteur de la caméra, ou sur un moniteur directement relié à la caméra, dans l'autre, on

n'est pas en mesure de voir cette image avant de l'avoir révélée via le processus de développement de la pellicule<sup>50</sup>. Et pourtant, alors même que l'on peut voir cette image sur le moniteur de la caméra numérique, on aura beau démonter la caméra, en ouvrir le disque dur et les composants électroniques jusqu'au plus profond des entrailles de la machine, on ne trouvera pas la moindre trace de cette image à l'intérieur de la caméra. Et, bien que l'on ne soit pas en mesure de voir cette image directement dans le cas d'un enregistrement par caméra argentique, on sait exactement, physiquement, où elle se trouve : elle est inscrite sur la pellicule que l'on peut extraire du magasin, on peut la toucher exactement là où elle se trouve. Nous sommes face d'un côté à une image visible qui n'existe pas, et de l'autre à une image invisible qui existe.

Toute la difficulté de penser l'image numérique réside en partie dans ce paradoxe, car, bien que l'image numérique « n'existe pas », il ne vient à l'esprit de personne de nier son existence et la réalité de ce qu'elle a enregistré : elle est la conséquence d'un processus bien réel, physique, scientifiquement compréhensible et maîtrisé, de codifications et de décodifications informatiques, d'un complexe réseau d'algorithmes, d'impulsions électriques, et même ses pixels sont la conséquence d'une réalité bien ordonnée obéissant à des lois mathématiques.

Seulement, voilà ce qui s'oppose à elle, voilà ce qui oppose les mathématiques à la chimie, voilà peut-être ce qui se joue de fondamental dans le moment de la captation de l'événement :

«La gélatine est la matière de la pellicule dans laquelle les grains d'halogénure d'argent sont noyés. Alors que les grains "diffèrent légèrement de leurs semblables" (Martin Roux, 2012), la gélatine a pour rôle d'assurer leur répartition – à la fois *homogène* pour obtenir un ruban pelliculaire assez lisse qui puisse traverser le canal du caméra, et *aléatoire* car il n'a jamais été possible de les "organiser". Ainsi, la gélatine matérialise le rapport de maîtrise entre ce qui est lissé (pour passer dans les mécanismes de l'appareil) et ce qui reste rugueux et poreux de la matière du film. Il est toujours impossible de fabriquer de la gélatine de synthèse. Obtenue à partir d'une trentaine de gélatines animales, la gélatine résulte de la transformation du

---

<sup>50</sup> Depuis les années 70, les caméras argentiques sont équipées de capteurs vidéos permettant de les relier à des moniteurs. Mais il s'agit ici d'une image témoin calquée sur l'image, ou plus précisément sur le cadre de l'image enregistrée, pour permettre un plus grand contrôle de l'image, non de l'image réelle enregistrée.

collagène constituant le tissu cellulaire de la peau et des os, principalement de veaux. Le collagène est une protéine. Les protéines sont des molécules fabriquées par le vivant. La fabrication de la pellicule et son traitement chimique sont une praxis impliquant gestualité et technique – le travail des hommes.

L'argentique et le numérique développent deux panoplies dont l'une n'est pas moins complexe que l'autre : le numérique est lui aussi issu d'un travail (la programmation) – mais les défauts du numérique font apparaître *le langage de la machine* alors que les défauts de l'image argentique renvoient à *la part subjective de l'homme qui doit s'en débrouiller* »<sup>51</sup>.

« La part subjective de l'homme » : la vérité de notre rapport au bouleversement numérique se situe peut être là, dans cette rencontre de la sensibilité affective au sein de la science, dans la science dure « amollie » par la sensibilité affective. Et, une fois de plus, c'est au moment de l'enregistrement que cette rencontre se joue de la manière la plus forte et la plus signifiante :

« L'argentique a maintenu un lien visuel facilement repérable entre la chose ou la figure représentée et l'image qui en est faite. Le numérique rompt ce lien. Il rompt avec la longue tradition des images directement analogiques, images "naïves" en ce sens qu'elles ressemblent à la chose représentée (...). Le processus de révélation de cette ressemblance, lui-même ressemblant (le négatif et le positif argentique se ressemblent dans leur dissemblance), se trouve annulé par la modélisation du visible et par l'immédiateté numérique. Le temps réel abolit le retard, le différé caractéristique de l'argentique. S'est opérée une disjonction entre la trace et ce qu'elle supporte. (...) Parallèlement, l'image hyper-définie permet de recadrer au montage et de créer un découpage *a posteriori*. Disparaît ainsi la prise de risque liée aux décisions de mise en scène *in situ*, dans le temps même du tournage. (...) La mise en scène devient mise en page ou mise en image. Et s'insinue l'idée que le tournage ne serait qu'une saisie (non signifiante en elle-même) d'un bout de réalité ou d'une situation jouée, les formes et le sens n'intervenant qu'en un second temps, celui du montage-truquage. Comment ne pas apercevoir dans cette démarche quelque chose de phobique ? En finir avec l'aléa fondamental de l'inscription vraie (...) »<sup>52</sup>.

« Disjonction entre la *trace* et ce qu'elle supporte », « En finir avec l'aléa fondamental de *l'inscription vraie* » : c'est bien la question de l'empreinte qui est en jeu, et qui semble s'absenter de la problématique numérique. Seulement voilà : comment nier à un documentaire tourné en numérique, ou à un film de fiction tourné en numérique *et* en prises de vues réelles, mais n'ayant pas recours au

---

<sup>51</sup> Comolli Jean-Louis & Sorrel, Vincent – *Op. Cit.* p. 238

<sup>52</sup> *Ibid.* p. 71-73

moindre effet, leur force d’empreinte ? Pourquoi leur donner moins de compétence indicielle qu’un film comme *La Guerre des Mondes*, tourné « organiquement » en 35 mm mais donnant à voir, notamment par le recours aux images de synthèse et aux effets numériques, un événement qui n’a jamais existé, même lors de plans-séquences truqués, portant dans leur durée même l’antithèse de la notion bazinienne de la trace qui trouve justement sa source dans la durée d’un plan-séquence ?

En fait, ce qui semble poser problème, c’est notre appréhension de l’empreinte appliquée à l’enregistrement cinématographique, qui a tendance à nous inciter à nier à l’image numérique sa force de trace, quand nous la cédon volontiers à l’image argentique. La notion bazinienne de trace se base sur l’enregistrement du réel, le décèlement du réel enregistré dans le temps de l’image : or, dans le cas de l’image argentique et de l’image numérique, le processus d’enregistrement, finalement, est identique. Ce qui pose, selon nous, problème, et ce qui rend si difficilement conceptualisable l’image numérique, c’est que nous avons tendance à l’opposer, par principe, au *processus* d’enregistrement de l’image argentique, alors que nous devrions questionner le *procédé* d’enregistrement : ce qui compte alors, ce n’est pas l’éventuel déficit d’empreinte de l’image numérique, mais d’essayer de comprendre, dans la continuité des réflexions de Jean-Louis Comolli et Vincent Sorrel, de quoi se constitue cette empreinte.

### **2.1.2. L’empreinte numérique**

Reprenons à notre compte les trois lectures possibles des images-sons d’un film narratif selon Laurent Jullier, en précisant que ces trois lectures possibles constituent les trois lectures effectives d’un film, mais qu’en fonction du film, et en fonction du choix que nous opérons au moment où nous regardons un film, l’une prend le pas sur les deux autres : La première lecture concerne la *représentation*, qui se rapporte à l’espace diégétique. La deuxième lecture concerne la *dépiction*, qui se

rapporte à l'espace profilmique. La troisième lecture concerne *l'être-image*, qui se rapporte, disons, à l'écran, à ce que nous ressentons directement dans notre rapport « audio-graphique » à la représentation cinématographique<sup>53</sup>.

Mettons à présent ces trois lectures possibles en perspective avec le paradigme de la ressemblance par contact selon Georges-Didi Huberman qui, après avoir évoqué la découverte de collections de coquillages dans la grotte de Lascaux se présentant sous les trois formes de coquillages réels, de coquillages fossiles, et de sculptures de coquillages, définit la notion d'empreinte comme suit :

« (...) La *forme empruntée*, la *forme empreintée* et la *forme sculptée* font partie d'un même système fonctionnel (l'exemple de Lascaux présentant cette variation sur la forme du coquillage). Ils nous montrent aussi que ce que nous regardons aujourd'hui comme "origine" – une forme curieuse collectionnée par un néanderthalien - regardait déjà vers une "origine" bien plus ancienne : notre ancêtre, lui aussi, aimait les très vieilles choses, comme ces formes fossiles qu'il prenait soin de mettre à part quand il les trouvait. Mais, en les confrontant au reste de la collection, et notamment en sculptant des formes équivalentes, il ne créait rien d'autre qu'une "collision de l'Autrefois avec le Maintenant" – bref un anachronisme, une image dialectique au sens de Walter Benjamin.

Cette collision temporelle est aussi une collision visuelle – une collision entre différentes *manières de ressembler*. Elles ont cependant un point commun, qui est aussi leur point de départ commun : il s'agit du contact »<sup>54</sup>.

Si nous mettons en parallèle ces différentes manières de ressembler (le procédé numérique et le procédé argentique ne sont ils pas 2 manières différentes de ressembler ?) avec les trois lectures possibles d'un film, nous pouvons alors obtenir :

- *forme empruntée* = lecture profilmique : ce que nous voyons, c'est la réalité de ce qui a été enregistré.

- *forme empreintée* = lecture diégétique : ce que nous voyons, c'est une histoire développée dont les éléments profilmiques qui parviennent jusqu'à nous n'ont plus valeur que de fossile, de *trace* du profilmique, au profit du développement du récit.

---

<sup>53</sup> Les trois termes soulignés par nous sont ceux de Laurent Jullier.

<sup>54</sup> Didi-Huberman, Georges. *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*. Minituit, coll. Paradoxe, Paris, 2008, pp. 41-42

- forme *sculptée* = lecture graphique : ce que nous voyons, ou plus précisément ce que nous percevons, c'est une composition audio-graphique<sup>55</sup> qui s'adresse à nos sens, ou, plus précisément, qui, via nos sens, est censée s'adresser à notre intellect<sup>56</sup>.

Si maintenant nous essayons de déterminer ce qui, dans ces trois manières de ressembler, est à l'œuvre dans l'enregistrement argentique et numérique, nous constatons que les différences de réception ne se jouent ni sur la lecture diégétique (la forme empreintée, à laquelle le numérique n'a rien changé), ni sur la lecture « audio-graphique » (la forme sculptée, qui est même peut-être privilégiée par le numérique en tant qu'il est probablement le support absolu de la post-modernité), mais plus particulièrement sur la lecture profilmique (la forme empruntée) : en effet, si le support numérique inclut dans sa représentation un reste de traces enregistrées du réel, son procédé d'enregistrement par codage annule toute possibilité d'emprunt d'un élément du réel par contact avec la pellicule, et disparaît alors la présence de l'autrefois, le contact avec le passé, avec le là-bas, le « hier », du profilmique. Le profilmique est virtualisé, mis à distance, désincarné : une image numérique, parce qu'elle est calculée et que son empreinte est dénuée de l'organique et de l'aléa du contact chimique, parce que c'est un calcul mathématique, peut être recadrée, rééclairée, retouchée, réanimée à loisir. Et si tel truquage de l'image est possible, alors nous ne pouvons plus croire dans la véracité absolue de l'image, par conséquent nous ne sommes plus en mesure de croire au profilmique.

Autre élément fondamental, la disparition des « outils » de mise en scène : le réalisateur Stéphane Brizé, qui n'use pas, à priori, d'effets numériques, affirme travailler directement en numérique pour débarrasser le plateau de tous les artifices de la mise en scène : « Je fais de la fiction aujourd'hui comme on fait des

---

<sup>55</sup> Nous préférons le terme audio-graphique à celui d'audiovisuel, car il nous semble permettre à l'image d'inclure des lignes de forces et des signes quand le terme « visuel » sous entend selon nous une certaine platitude de l'image et donc une tendance de celle-ci à « rester à la surface ».

<sup>56</sup> Quoique, dans le contexte d'un cinéma dit post-moderne, elle ne s'adresse effectivement qu'à nos sens.

documentaires. Je ne vais pas mettre la caméra à la position qui m'arrange, mais là où je peux. Je me place, comme un documentariste, à la place où je ne gêne pas. Pas de projecteurs sur le plateau, pas de câbles, la caméra est loin des comédiens, avec une focale longue. Les décors sont naturels, même ceux qui sont hors-champ. Je veux que tout sur le plateau soit réel, que l'imaginaire des comédiens soit baigné dans un sentiment de réalité, qu'ils ne voient que du réel »<sup>57</sup>.

Par cette méthode, Stéphane Brizé, cherche à atteindre une mise en condition « naturaliste » des comédiens par une forme de création d'un monde virtuel, qui ne se cantonne pas à l'espace d'énonciation, à la « scène » contenue dans le cadre, mais qui enveloppe totalement ses personnages-comédiens : ici, le numérique, même s'il est dénué d'effets liés à la synthétisation de l'image, trouve sa raison d'être dans le fait même d'enregistrer un moment qui est situé dans un monde reconstitué dont le destinataire est l'acteur, mais qui, dans son mode de fabrication, tend à se rapprocher du mode de fabrication d'un monde virtuel : il ne doit plus y avoir de câbles, plus de projecteurs, le décor doit entourer la totalité de la scène non seulement pour « baigner » l'acteur dans la psychologie du personnage (on cherche donc à effacer les *traces* de jeu pour aller le plus près possible de la « vérité » du personnage), mais pour subordonner la caméra aux mouvements de l'acteur et donc assurer aux différents axes possibles une « permanence » diégétique. Si un moyen pouvait être trouvé de faire disparaître la caméra<sup>58</sup>, il serait sûrement mis à profit pour « capter », pour modéliser, les scènes ainsi « constituées » comme se constitue la fabrication d'une représentation virtuelle. En somme, c'est la recréation d'un avatar de réel, l'incarnation d'un monde virtuel à partir de la matière réelle : une forme de disparition, de désubstantification, de la réalité profilmique, jusqu'aux outils hors-champ (les câbles, les projecteurs, et toute la machinerie qui permet la mise en scène) qui ont permis de la constituer. « Réalité virtuelle et images de synthèse sonnent (...) le glas de l'approche de l'image en termes d'opposition entre champ et hors-champ (...). C'est évident en ce qui concerne la réalité virtuelle,

---

<sup>57</sup> Propos recueillis lors d'une conférence donnée à l'université Paris 1 le 12 octobre 2016. Notre transcription.

<sup>58</sup> Notons que les films se tournent avec des caméras de plus en plus petites, qui tendent à l'invisibilité.

puisque l'explorateur a le loisir de regarder où il veut – y compris, par un déplacement à 180°, du côté du "quatrième mur". Les images de synthèse, elles, rendent le hors-champ contigu moins prégnant par le biais de la disparition du profilmique »<sup>59</sup>. Non sans paradoxe, la méthode « naturaliste » de Stéphane Brizé de « mise en condition » de ses acteurs, mise en commun avec la captation numérique de la scène, rapproche la constitution de l'image de ses films, pourtant marqués par l'empreinte de l'enregistrement *d'un réel*, du statut d'image virtuelle : en cherchant à tout prix à faire disparaître du plateau de tournage la notion même de plateau de tournage, il fait paradoxalement disparaître la notion de hors-champ, il fait disparaître la caméra, et il rapproche son utilisation du réel de celle mise à l'œuvre dans la plupart des blockbusters qui n'utilisent la matière réelle que comme élément susceptible de renforcer le sentiment de réalité au sein de mondes totalement virtualisés par le numérique, d'autant plus que le « fourmillement » évoqué par Comolli a disparu de la surface de l'écran de projection : en supprimant de sa perception cognitive la vision du défilement de la pellicule, le spectateur ne voit plus la caméra, ne perçoit plus, même dans le plus « naturaliste » des films, même dans le plus « filmé à l'épaule » des films, le geste filmique en tant qu'il est le support d'un énonciateur, mais en tant que mouvement aussi hasardeux (et donc dénué de signification) que les mouvements de caméra que l'on peut voir dans les mondes virtuels ou les jeux vidéo. De ce point de vue, l'enregistrement en numérique entraîne une forme de disparition de la lecture profilmique : le spectateur a face à lui un personnage (lecture diégétique), il a face à lui un écran et des sons (lecture audio-graphique<sup>60</sup>), mais il n'a plus face à lui d'acteur qui joue, il a face à lui la modélisation hyper-réaliste d'un acteur et d'un décor<sup>61</sup>. En évoquant les

---

<sup>59</sup> Jullier, Laurent. *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. L'harmattan, coll. Champs visuels, Paris, 1997, p. 95

<sup>60</sup> Qui tend alors à se muer en lecture audio-visuelle puisque l'évanouissement du profilmique, en rompant le lien entre l'image et ce qui est filmé, réduit la profondeur de l'image et a tendance à l'aplatir.

<sup>61</sup> Notons qu'en plus de manier des caméras de plus en plus petites, de plus en plus de directeurs de la photographie éclairent "platement" les scènes au tournage, ce qui à tendance à faire de l'image un support enregistré "de base", non-signifiant, permettant ensuite toutes les manipulations possibles lors de l'étalonnage et du montage-truquage. Les films sans "effets numériques" (nous entendons ici les films réalistes traitant d'une quotidienneté banale s'inscrivant dans un contexte de reproduction la plus mimétique possible du réel) et les documentaires n'échappent

systèmes I-max, Omnimax, et autres technologies « immersives » apparues dans les années 80, au Futuroscope ou à la Géode, et qui ont trouvé un écho dans le cinéma narratif contemporain via la 3D ou le traitement sensitif des perceptions de toute une part du cinéma post-moderne, Laurent Jullier souligne qu' « avec ces équipements plus performants, on ne cherche pas à faire tomber le spectateur, puisqu'il est confortablement assis, mais on cherche plutôt à le placer face à une représentation de la réalité qui tend à se confondre avec la réalité elle-même »<sup>62</sup>. Tout ce vers quoi tend une certaine forme de captation « naturaliste » de la réalité qui, accompagnée par la modélisation numérique du réel enregistré, et donc par la disparition de la corporéité de l'image, participe d'une forme de virtualisation de l'empreinte. Exit, donc, des 3 lectures d'un film, la lecture profilmique, exit la « forme empruntée ».

Si on analyse alors l'extrait du texte de Didi-Huberman cité plus haut, on peut considérer que la forme « originelle » de l'empreinte, c'est la forme empruntée : c'est à partir d'elle que peut se constituer la forme empreintée, puis la forme sculptée. Même si la forme empreintée (le fossile d'un coquillage) est plus ancienne que la forme empruntée d'un coquillage trouvé à ses côtés, cette dernière représente une forme d'incarnation dans le présent du coquillage originel mais absent évoqué par le fossile. Ce qui crée alors cette « collision entre l'autrefois et le maintenant », c'est l'acte de sculpter le coquillage, de « modéliser » le lien entre l'origine et sa présence dans le présent. Si alors on considère que la forme empruntée a disparu de la problématique numérique de la ressemblance, alors on considère que la modélisation ne se fait plus qu'à partir du maintenant, et que l'autrefois, le coquillage originel, l'acteur qui joue, la machine à écrire déposée par l'accessoiriste, l'ensemble du décor non-pas éclairé selon le savoir-faire du directeur de la photographie opérant au moment du tournage, mais éclairé en post-

---

pas à ces nouvelles pratiques, ce qui confirme notre idée selon laquelle l'image numérique, dans son ensemble, entraîne une disparition du profilmique.

<sup>62</sup> Jullier, Laurent. *Op. Cit.* p. 85.

production par l'étalonneur ramenant donc la valeur de l'image enregistrée au rang de « matériau de base », est refusé au regard du spectateur. Par conséquent, ce qui semble naître de la captation numérique de l'image cinématographique serait alors une forme contemporaine de liquidation de l'aura.

## 2.2. LE DECLIN DE L'AURA APPLIQUE AU XXIEME SIECLE

### 2.2.1 L'aura de la pellicule 1 : corporéité et obsolescence.

Nous voilà affublés d'un paradoxe supplémentaire : appliquer une aura à l'image cinématographique, celle qui justement, selon Walter Benjamin, a contribué, dans la lignée de la photographie, à liquider la notion d'aura. Rappelons que la notion d'aura selon Walter Benjamin se niche dans l'unicité de l'œuvre d'art qui a pour effet de produire un choc entre l'Autrefois et le Maintenant, autrefois de la fabrication de l'œuvre mis en contact avec le maintenant du regard porté sur l'œuvre, mais également dans la mise en contiguïté de l'œuvre et de celui qui la « reçoit » : en sculptant un coquillage, l'homme de Néanderthal a créé un lien entre le coquillage et son fossile ; et face à un tableau, l'observateur est également en présence des traces laissées par l'artiste sur la toile, traces de pinceau, de couteau, traces des différentes techniques utilisées par le peintre. Or, le cinéma, par le procédé photographique, est non seulement reproductible à l'infini, mais il supprime la contiguïté entre l'œuvre et le public : « L'aura qui, sur la scène, nimbe Macbeth, ne peut être séparée, aux yeux du public vivant, de celle qui nimbe le comédien qui l'incarne. Mais la spécificité de la prise de vue réalisée en studio consiste en ceci que l'appareillage occupe la place du public. Aussi l'aura de l'acteur doit-elle s'évanouir – et avec elle, dans le même temps, celle du personnage interprété »<sup>63</sup>.

Or, il est tentant, en ces temps de disparition de la matérialité des supports, d'attribuer à la pellicule cette puissance auratique que Benjamin lui refusait

---

<sup>63</sup> Benjamin, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Petite bibliothèque Payot, 2013, p. 88-89

justement parce qu'il n'y voyait qu'un support de reproduction, doublé d'un film hermétique empêchant le contact entre « public » et « œuvre » :

« Le goût de l'archive côtoie, bien souvent, et particulièrement depuis le début des années 1980, un imaginaire de la ruine, que l'on retrouve chez des cinéastes, des archivistes, des historiens, qui ont révélé un intérêt inégalé jusque-là pour les débuts du cinéma, y compris (...) pour les éléments anonymes, incomplets, les incunables indéchiffrables, le nitrate décomposé. (...) Cette nouvelle "esthétique des ruines" participe aussi d'une politique rédemptrice des images et d'une allégorie de la disparition. Le cinéma est un vaste chantier ou un site archéologique, dans lequel on peut produire, à contretemps du temps de ces images, une nouvelle impression de l'Histoire. Ces films proposent une autre façon "d'appriivoiser ces fantômes", selon la formule de Bazin et de les arracher à l'oubli »<sup>64</sup>.

On retrouve dans ces lignes d'André Habib, non seulement une capacité du cinéma à produire une forme de « mélancolie auratique » typiquement benjaminienne, mais, dans la corporéité même de la pellicule qui s'exprime dans sa capacité à s'abimer et à subir les outrages du temps, une unicité de l'œuvre et une contiguïté entre l'autrefois et le maintenant. Cette contiguïté est inscrite au cœur même de la pellicule, qui est en mesure de rendre compte en même temps d'une scène enregistrée et du temps qui a passé entre son enregistrement et son visionnement. « (...) Le film n'est pas seulement les images, au détriment de la matérialité même de son support, c'est aussi cette dernière, qui rentre en interaction avec les images. Le cinéma (argentique) perçu sous cet angle n'est donc plus un art de la reproduction, mais un art de la *répétition* (...). Les différentes copies de chaque film se ressemblent énormément, en effet, mais ne sont pas identiques, car chacune a sa propre histoire, visible aux marques sur la pellicule, et chaque projection crée une expérience nouvelle. "*On ne baigne jamais dans le même fleuve*" disait Héraclite : on n'a jamais deux fois la même expérience d'un film »<sup>65</sup>.

Ce que la pellicule permet donc, ce qu'elle permet d'autant plus aujourd'hui alors que le numérique la supplante et souligne donc, par ricochet, sa singularité, c'est

---

<sup>64</sup> Habib, André. *L'attrait de la ruine*. Yellow Now, coll. Côté Cinéma/Motifs, Crisnée, 2011, pp. 75-76.

<sup>65</sup> Hewison, James. *Decasia de Bill Morrison : l'image-corps*. Mémoire de M2 en études cinématographiques sous la direction d'Emmanuelle André. Université Paris Diderot, Paris VII. Juin 2016. p. 35

bien d'établir un contact singulier entre le public et l'œuvre projetée : chaque rayure, marque, trace des projections précédentes, chaque segment de photogrammes abîmé supprimé et remonté par le projectionniste, fait du moment de la projection un moment unique que chaque spectateur vit de manière spécifique. La pellicule permet donc ce rapport au temps de la copie, et donc ce rapport du spectateur au temps de la copie, qu'une copie numérique sur disque dur ne permet pas.

Ces réflexions nous ramènent directement aux débats houleux qu'ont pu nourrir la digitalisation des salles de cinéma, et dont on a pu voir un aperçu dans le chapitre précédent. Sans vouloir nourrir le débat, nous partirons du principe que la question qui est posée est celle de l'obsolescence, parce qu'elle nous renvoie justement à l'aura benjaminienne, en tant qu'elle est également attachée à ce qui est hors d'usage, hors de l'actualité pure du maintenant et de la contemporanéité. « (...) le fait même que les [formats 8mm, 16mm et 35mm] soient perçus comme des formats obsolètes donne à ces matériaux l'aura que Benjamin leur refusait auparavant ; ceci parce que l'aura de Benjamin est aussi liée au démodé, à l'obsolète »<sup>66</sup>.

Ce qui se fait jour, c'est donc la spécificité d'un support matériel, ou plus précisément la singularité de la corporéité du support, liée à sa mise au rebut, qui révèle à la fois un attachement sensible à ce qui disparaît en même temps qu'un doute sur ce qui le remplace, sur ce qui advient. Se réunissent ici dans un étrange mouvement cette fascination pour la destruction que l'on a relevée dans notre première partie, et cette appréhension particulière que révèle la disparition du cinéma en 35mm, et qui réunissent dans une même crainte celle de la fin du monde et celle de la fin du cinéma, ou en tout cas de la fin du cinéma argentique et de tout ce qui lui est lié, un rapport particulier au temps, à la stochastique de l'image, à l'imaginaire et à la fiction.

---

<sup>66</sup> *Ibid.* p. 57

« L'attrait de la ruine et la mélancolie qu'elle inspire ne sont peut-être qu'une modalité possible de la relation, temporellement complexe, du spectateur-cinéphile aux images, un amour particulier des images, quasi-fétichiste, mis en œuvre dans une sensibilité ruiniste attachée à la pellicule cinématographique.

Ceci serait d'autant plus vrai que cette cinéphilie acquiert aujourd'hui, à l'ère des nouveaux médias électroniques et des nouveaux supports de diffusion et de transmission, une autre actualité théorique, précisément parce qu'elle s'étirole dans sa forme première (la salle, la pellicule), qu'elle est peut-être appelée à redéfinir ses conditions de possibilité. Le lien avec la contingence que l'indicialité photographique assurait, la relation d'empreinte temporelle sur la pellicule, le supplément de sens généré par l'éloignement que le passage du temps a creusé, et magnifié par la projection en salle, c'est cela qui engendre, en bonne partie, cet amour, cette expérience des images qui se vit comme une expérience perdue... ou en train de se perdre.

(...) Le "temps décomposé", mélancolique, du cinéma, n'est autre chose que la perception sensible du multiple du temps, son inscription dans l'histoire, et l'expérience de son passage.

Si cette mélancolie semble aujourd'hui mise à *l'épreuve du temps*, c'est peut-être simplement parce que, comme le dit Godard à la fin de ses *Histoire(s) du cinéma*, "le cinéma n'était pas à l'abri du temps, il était l'abri du temps" »<sup>67</sup>.

### 2.2.2. L'aura de la pellicule 2 : la mise en fiction.

Nous venons de voir que l'usage de la pellicule, à l'enregistrement *et* à la projection, entraîne un rapport au temps qui permet notamment au spectateur de faire le lien entre le temps du visionnage et le temps de l'enregistrement ; que ce rapport au temps est mis à mal par la mutation numérique, mais aussi, et paradoxalement, mis à jour et presque nourri par elle : en amenuisant la valeur profilmique de l'image, le numérique met à jour la dimension considérable qu'elle possédait jusqu'ici. Nous avons vu, dans le chapitre précédent, que ce qui fait défaut à l'image numérique, plus que son incapacité à prendre une empreinte du réel, est finalement son incapacité à rendre compte du profilmique : le numérique, par ses innombrables possibilités, non-seulement ramène l'image enregistrée au rang de matériau de base servant à toutes les manipulations possibles, mais aussi, par voie de conséquence, casse le rapport de croyance que le spectateur entretient à l'image : c'est paradoxalement dans notre confiance dans le réel enregistré que se joue notre croyance dans la fiction. Par ce double mouvement de mise à distance du

---

<sup>67</sup> Habib, André. *Op. Cit.* pp. 83-84.

profilmique et de suppression de notre rapport au temps, la technologie numérique procède donc à un mouvement de défictionnalisation. Et la fictionnalisation est, avec la corporéité de l'image et son obsolescence contemporaine, ce qui nous semble participer le plus à cette cristallisation d'une aura au sein de l'image 35mm que Benjamin lui refusait : le numérique, par la dématérialisation et l'amenuisement des puissances du profilmique, a prouvé à quel point l'image argentique était chargée de ces puissances.

« En argentique, la matière mise en tremblement par la projection devient preuve d'une présence matérialisée. "Matière", le grain est plus "réaliste" que le pixel, l'effet de la chimie plus visible que celui du calcul. Mais le grain n'est pas seulement un défaut devenu matière, il change la perception de l'image : le grain est un bruit temporel qui produit du détail par un effet de résonance stochastique (qui relève du hasard), ce qui permet d'augmenter la définition perçue. Une image 35 mm arrêtée sur une table de montage paraît moins définie que lorsqu'elle est mise en mouvement. (...) Isolé, arrêté, le photogramme est moins net qu'une fois repris dans la chaîne des photogrammes »<sup>68</sup>.

Outre que ces remarques nous rappellent la richesse de l'échange Renoir-Rivette sur le grain de la pellicule et la réticence de Jean Renoir à voir évoluer les pellicules vers une granularité de plus en plus fine, elles nous permettent surtout d'orienter notre réflexion sur la valeur et la signification de ce fameux « piqué » de l'image argentique, contre la prétendue froideur numérique, et de trouver enfin comment dépasser le simple constat subjectif et sensible qui rendent partielles et insatisfaisantes la plupart des réactions sur la laideur de l'image numérique : ce qui se joue, moins que la chaleur et la beauté de l'argentique contre la laideur et la froideur numérique, c'est l'opposition cognitive qu'elles entraînent, et la différence de rapport à la fiction qu'elles impliquent en conséquence. Dans une partie non retranscrite de l'extrait, Jean Renoir s'interroge sur l'intérêt que pourrait avoir le cinéma à chercher à reproduire parfaitement la réalité : on devine dans ses interrogations une des interrogations fondamentales du cinéma : le cinéma doit-il produire de la fiction ou doit-il reconstituer le plus fidèlement possible un

---

<sup>68</sup> Comolli, Jean-Louis & Sorrel, Vincent. *Op. Cit.* pp. 69-70

sentiment de réalité ? Cette interrogation est au cœur de la problématique numérique, car derrière la plupart des films contemporains, qu'ils soient ou non à grands effets, derrière les fictions, qu'elles soient « exotiques et dépaysantes » ou « banalement réalistes », qui sont contées au spectateur, on ne trouve souvent qu'une volonté de donner un sentiment de réalité aux actions et aux scènes. Paradoxalement, le « réalisme » joue alors contre la fiction. Et un spectateur des années 50 qui regardait les transparences d'Hitchcock qui feraient sourire un spectateur moyen de 2017 croyait probablement plus aux images que ce même spectateur qui s'extasierait devant les 48 images/secondes de la série des *Hobbit* (Peter Jackson, 2010-2012).

« Pour participer à l'illusion fictionnelle, pour créer du *make believe*, il faut laisser libre cours à notre *bonne volonté*, il faut activer la part de nous-même qui accepte d'y croire. Or cette "libération" ou cette activation volontaire, dans le contexte de l'image mouvante du cinéma, serait favorisée par une relative lenteur de défilement des images. Ou, si l'on interprète cette lenteur d'un point de vue technologique, par une basse performance du dispositif de défilement, par ses "carences" relatives. Puisqu'un nombre d'images par seconde moins élevé solliciterait mieux (...) la participation imaginaire, le défilement rapide de la haute définition serait paradoxalement moins efficace, non pas en terme de réalisme, mais en termes de qualité de l'investissement imaginaire. L'explication la plus directe, quoique difficile à démontrer, consiste à expliquer la qualité de cette participation par le fait que l'"usager" de la fiction doit davantage combler les *carences* de la monstration, qu'il doit les "compenser". Or, cette activité compensatoire n'est efficace que si cet usager entre vraiment dans le jeu, que s'il y entre *effectivement*, ce qui constitue un puissant gage de participation affective »<sup>69</sup>.

En somme, l'image numérique, outre les connaissances que nous en possédons sur sa capacité à détourner la vérité ou à inventer une vérité inexistante, produirait moins de croyance à cause de son hyperréalisme. Donc, par extension, c'est une image qui perd de ses capacités fictionnelles.

Un des paradoxes de la croyance au cinéma se situe par ailleurs dans la conscience qu'a le spectateur de la réalité profilmique. On se rappelle le fameux « Je sais bien... Mais quand même », d'Octave Mannoni. Je sais bien que j'ai face à moi un acteur,

---

<sup>69</sup> Gaudreault, André & Marion, Philippe. *Op. Cit.* p. 106

que le véritable hors-champ est composé de projecteurs, câbles, techniciens, mais quand même, j'accepte de croire à la fiction qui m'est présentée, de la suivre comme s'il s'agissait d'une réalité dont je suis le témoin privilégié. Toute une part de la croyance dans la fiction réside justement dans cette conscience de l'artificialité du processus et notamment du profilmique. Un des moteurs de notre appréciation de la fiction réside d'ailleurs dans l'admiration et l'interrogation face à l'exécution de certaines prouesses : admiration face à la qualité ou l'intensité de jeu d'un acteur, face à ses prouesses physiques, interrogations sur la virtuosité d'exécution de certains plans ou de certaines séquences. Aujourd'hui encore, toute une part de la modernité d'Antonioni réside dans la manière dont on regarde le fameux plan-séquence final de *Profession : Reporter* (1975) ; toute une part de notre intérêt pour le travail de Werner Herzog réside dans la fascination qu'exerce sur nous les rapports qu'il entretenait avec l'acteur Klaus Kinski. Ce qu'épuise l'image numérique, tant dans son mode de fabrication que dans sa texture parfaite, c'est ce lien, direct, entre le spectateur et la réalité de ce qu'il regarde, et la force de croyance qu'il induit. Les plans-séquences contemporains sont visuellement plus spectaculaires que celui d'Antonioni, mais tout le monde sait qu'ils sont numériquement truqués, donc personne n'y croit : la croyance n'est pas induite par la conscience d'observer un réel dont les contingences sont utilisées pour fabriquer une fiction dont le sens se trouve dans les liens esthétiques qu'elle entretient avec ce même réel interprété, mais est diluée dans l'ébahissement audio-graphique d'un choc visuel dont le réel n'est plus qu'un élément de comparaison. Lorsque la caméra de *Panic Room* (David Fincher, 2002) traverse l'intégralité de la maison en une seule prise, depuis le rez-de-chaussée jusqu'au dernier étage, en passant à travers les barreaux de la rambarde des escaliers, lorsqu'elle traverse l'anse d'une cafetière pour finir dans la serrure d'une porte, personne ne s'interroge sur la manière dont le réalisateur a exécuté ce plan, car tout le monde sait qu'il s'agit d'images de synthèse ou de la combinaison de plusieurs plans réunis en un seul par diverses manipulations informatiques, personne ne s'interroge sur les contingences techniques qui l'ont amené à

interpréter le réel de cette manière, mais toute notre attention est fixée sur l'intériorité d'un plan qui n'a de valeur qu'hypnotique, et donc déréalisant.

Ce que permet le cinéma argentique, via ce « grain » particulier, cette stochastique de l'image, plus qu'une restitution fidèle des couleurs, plus qu'une chaleur de l'image et qu'une sensation de vie, c'est cet accès, via la vérité de la prise réelle, et en même temps qu'à une réalité profilmique sublimée par la fiction, à un autrefois profilmique présent à l'image, cette vision de la pellicule imprimée par la lumière et dont le fourmillement témoigne du mouvement devant le projecteur et/ou derrière l'objectif. En voyant ces indices de l'existence de la pellicule, nous voyons le temps qui a défilé lors de la prise, nous voyons le temps qui a défilé depuis cette prise, nous sommes au point de contact entre l'Autrefois du profilmique et le Maintenant de la projection (ou du visionnement du film), et c'est sur ce contact que s'établit la croyance de notre rapport à la fiction. « À la fois dans la situation filmée sur l'écran et à sa place effective dans une salle de cinéma, le cinéspectateur est divisé entre deux "réalités" tout aussi effectives et incompatibles. Ce clivage réclame un minimum de distance clinique. Le spectateur n'"entre" dans l'image que très brièvement, par à-coups. Il en sort aussi souvent, glissant de l'au-delà de l'image à l'ici-bas de la salle »<sup>70</sup>. Le paradoxe (encore un !) de l'image numérique, c'est qu'il rompt la distance, il cherche, par la tentative de reconstitution hyperréaliste de la réalité, à faire apparaître le monde fictionnel comme une autre réalité, pour mieux y submerger le spectateur : d'une certaine manière, l'image numérique promet la mort de la fiction, et recherche dans cette mort l'immédiateté, donc la suppression de la distance entre le spectateur et ce qu'il voit, donc l'évaporation du choc entre un Autrefois profilmique et un Maintenant de la projection dans la promotion unique d'un Maintenant immersif. Le « Je sais bien » a remplacé le « Je sais bien, mais quand même », dans la constitution d'une réalité destinée à concurrencer le réel au lieu de le mettre en perspective.

---

<sup>70</sup> Comolli, Jean-Louis & Sorrel, Vincent. *Op. Cit.* p. 240.

### 2.2.3. Une théorie mélancolique du temps.

Dans son ouvrage *Cinéma et Attraction*, André Gaudreault propose un bouleversement de l'historiographie du cinéma, qu'il précise par la suite dans plusieurs de ses publications et qui est au cœur de ses recherches. Cette relecture historiographique consiste en une volonté de se détacher de l'historiographie traditionnelle, qui aurait vu la naissance du cinéma à proprement parler en 1895 en France (ou en 1890 aux États-Unis, selon qu'on soit Edisonien ou Lumiériste), et que cette histoire se serait déroulée jusqu'ici, avec quelques évolutions, selon une ligne historique bien tracée. Comme le souligne Gaudreault, le cinéma n'a pas été inventé d'un trait, mais, suite à divers tâtonnements et recherches techniques, a vu une première étape franchie au cours des années 1890-95, puis une seconde, essentielle, à partir des années 1908-1910, qui l'a vu quitter le phénomène de foire pour aboutir vers 1914 au modèle institutionnalisé narratif que l'on connaît encore aujourd'hui. Or, selon Gaudreault, ce modèle semble être mis à mal par la mutation numérique : celle-ci, d'autant plus dès lors que les prises de vues se font numériquement, semble ramener le cinéma dans une historiographie plus large dont le modèle ne s'appuierait plus sur la narration et la photographie, mais sur l'animation. Cette théorie a le mérite, en prenant comme exemple le film *Les aventures de Tintin : le secret de la licorne* (Steven Spielberg, 2011), de déplacer la notion de trace au-delà de la prise de vue réelle, et d'aborder la captation numérique, via une analyse de la performance capture comme outil de synthétisation du réel, comme un outil susceptible de construire un nouveau rapport au profilmique : nous cherchons l'acteur à travers le personnage animé, nous y décelons des indices de la réalité de l'enregistrement, via certains gestes, mimiques, ou via sa voix. Le profilmique agit « en sous-main », via les indices captés par la technologie numérique, via la volonté du spectateur à voir du réel dans ces images de synthèse : puisqu'on m'affirme que Daniel Craig est au générique, puisque les « stars » Jamie Bell, Simon Pegg et Nick Frost sont annoncés exactement comme s'ils étaient les acteurs réels d'un film « en prises de vues réelles », la valeur profilmique du film se

joue dans les liens que le spectateur va créer entre l'image synthétisée et la réalité de ces présences physiques. L'acteur Andy Serkis, qui interprète le Capitaine Haddock, a même fait sa spécialité d'interpréter des personnages en performance capture<sup>71</sup>, et prouve une certaine capacité du cinéma d'animation numérique à intégrer la puissance profilmique. Même les voix de doublage sont exécutées selon un rapport aux star-system qui trahit une tendance à compenser la « perte » profilmique des films d'animation dans une personnification de l'identité des voix de doublage : les films d'animation américains sont distribués en France en soulignant au générique la participation de Vincent Cassel (*L'âge de glace*), Gad Elmaleh (*Moi, moche et méchant*), Virginie Efira (*Le chat potté*) ou encore Catherine Deneuve (*Monstres Academy*) au générique. Depuis peu, les films d'animation incluent d'ailleurs le terme « avec » pour préciser la distribution des rôles, permettant aux acteurs-doubleurs d'accéder au statut d'acteurs à part entière. Cette théorie permet donc d'aborder l'histoire du cinéma selon la vision élargie d'une histoire de l'animation qui a le mérite d'accorder cette aura à l'image numérique que nous avons jusqu'alors tendance à lui refuser : de ce point de vue, l'animation reproduirait presque l'acte de sculpter le coquillage et pourrait alors acquérir le statut d'image dialectique au sens benjaminien dont parle Didi-Huberman. Cependant, Gaudreault semble négliger cette part essentielle du cinéma qui consiste à enregistrer en prises de vues réelles et que la mutation numérique, par son essence virtuelle, semble sur le point d'annihiler, et, par principe relativiste, de ne pas considérer cette annihilation comme autre chose qu'une des nombreuses morts et renaissances qui ont pavé l'histoire du cinéma.

« Aujourd'hui, donc, ce serait peut-être le paradigme de la captation-restitution qui aurait du souci à se faire, face à ce retour en grâce de l'*animation*. Sa position dominante est en effet plus que jamais menacée. Dans les esprits, certes, mais aussi dans le monde bien réel de la production cinématographique. Ce passage à un nouveau paradigme, dont nous sommes à l'heure actuelle les témoins, semble en

---

<sup>71</sup> Outre le Capitaine Haddock, il a interprété Le Gollum dans *Le Seigneur des anneaux* (Peter Jackson, 2001-2003) et *Le Hobbit* (P. Jackson, 2012-2014), Kong dans *King Kong* (Peter Jackson, 2005), Caesar dans les adaptations contemporaines de *La planète des singes*, etc.

effet accorder à l'animation le principe premier structurant. Avec l'estompement de la force identitaire et l'effacement de la valeur "différentielle" du cinéma, ébranlées par les coups de boutoir de l'hybridation numérique et diluées dans la porosité généralisée liée à la convergence des plates-formes et des médias, l'*animation* des images, ce principe que l'institution avait pris soin de déclarer hors identité ou à tout le moins "para-identitaire", est peut-être en train de reprendre sa place de principe fondateur de la res cinematografica »<sup>72</sup>.

Or, voir disparaître la prise de vue réelle, ou lui refuser la possibilité de se faire selon la chimie du procédé argentique, c'est, en ne considérant plus le cinéma comme autre chose qu'un principe d'animation, voir disparaître une certaine manière d'appréhender le réel, notamment par la mise en fiction de formes et de motifs réels, et donc de rendre compte de ce qui nous semble être la réalité du monde. C'est, d'une certaine manière, nier au cinéma ce qui en a constitué la substance depuis la mise en mouvement de prises de vues « réelles », c'est presque balayer d'un revers de la main en en faisant un détail de l'histoire de l'image animée. C'est, malgré tout, ce qui nous semble être en jeu lorsque nous convoquons la théorie du déclin de l'aura appliquée à l'image cinématographique et au XXIème siècle : en effet, cette « mise à distance » du réel par la synthétisation numérique, cette « discontiguïté » qu'elle semble mettre en œuvre entre le regard et le monde, nous semble en adéquation avec cette « étrangeté » nourrissant l'imaginaire de la fin apparu au tournant des deux millénaires, et portant l'homme dans un rapport distancié et déconnecté avec un monde qui lui échappe.

En cherchant à attribuer une aura à l'image cinématographique que Walter Benjamin lui refusait, nous mettons finalement à jour un nouveau paradoxe : puisque l'aura représente *aussi* une forme d'attachement sensible à la désuétude et à la chose passée, il se peut bien que l'image numérique, telle que théorisée par André Gaudreault, soit elle-même constituée d'une aura que nous ne lui voyons pas encore. Outre que l'aura que nous attribuons à un objet nous semble alors plus

---

<sup>72</sup> Gaudreault, André in *Techniques et technologies du cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'Histoire*. Gaudreault, André & Lefebvre, Martin (dir.), Presses Universitaires de Rennes, coll. Le spectaculaire, Rennes, 2015, p.60

émaner de notre propre jugement sensible que de l'objet lui-même, ce qui semble alors se dégager du concept du déclin de l'aura est moins une théorie critique de la modernité qu'une théorie mélancolique du temps qui passe, qui appréhenderait l'avenir dans un travail prospectif de deuil permanent. Hier, dans la vision benjaminienne, deuil de l'humanité où se devinait la hantise de la catastrophe des années 40, aujourd'hui, dans ce que dit l'image numérique du monde contemporain, deuil du réel et d'une certaine capacité, via l'amenuisement de la valeur du profilmique, à le représenter.

## CONCLUSION 2<sup>EME</sup> PARTIE

On peut considérer que le XXème siècle a vu le jour à Sarajevo le 28 juin 1914, au cours des mêmes années ayant vu le cinéma imposer son modèle narratif institutionnel. On peut considérer qu'il s'est terminé en 1989 lorsque le mur de Berlin s'est écroulé, et que le XXIème siècle a vu le jour le 11 septembre 2001. Entre-temps, 6 ans après la chute du mur, 6 ans avant celle des tours jumelles, on fêtait, en France tout du moins, le centenaire du cinéma, mais surtout, au cours de ces 12 années, la mutation numérique prenait son envol. On peut voir dans le cinéma la forme d'expression qui a le mieux accompagné le XXème siècle, d'où cette capacité que lui donnait Walter Benjamin de liquider l'aura : en liquidant définitivement l'aura, il préfigurait aussi la liquidation du principe d'humanité qui était à l'œuvre au cours des années 30. D'où notre désir d'aborder la théorie du déclin de l'aura en la « décontextualisant », et en l'utilisant comme « pont », car elle est en mesure de s'appliquer à chaque moment de crise et d'incertitude : on peut considérer le passage du muet au parlant comme une crise auratique, du noir et blanc à la couleur comme une crise auratique ; notre expérience de visionnement d'un film, passant de la salle à la télévision, peut s'appréhender selon les mêmes critères qui nous amènent à déceler une crise auratique, idem pour le rapport que

nous entretenons à un film selon qu'on le voit sur une tablette, un écran d'ordinateur, dans un train ou une voiture, dans le noir ou la clarté d'un salon.

Or, une crise auratique dit quelque chose du monde, ou plus particulièrement du bouleversement du monde, via les bouleversements de ses modes de représentation. Et donc, plus que le problème d'attribuer une valeur indicielle à une image selon qu'elle a été tournée en pellicule ou pas, plus que le problème d'attribuer ou non une aura à l'image numérique, ce que soulève la problématique de l'image numérique, ou, plus précisément, la crise auratique de l'ère numérique, c'est que, au-delà de la question de l'empreinte, elle nous fait douter de l'image, et depuis ce doute, elle nous fait douter du monde. Liquidation ou pas de l'aura de l'image cinématographique, la problématique numérique se joue peut-être là : nous doutons de toutes les images contemporaines<sup>73</sup> ; la puissance numérique a entraîné une rupture du lien de croyance qui s'était opéré entre ce qui est filmé, le profilmique, et celui qui le regarde.

En cela, l'image numérique rejoint notre théorie de la distanciation et de la déconnection homme/monde qui a vu le jour dans l'imaginaire contemporain de la fin : la mutation numérique ne nous donne pas des images qui nous permettent de lire le monde. Elle confirme le monde dans son illisibilité, son impalpabilité et son mystère, et le maintient finalement à distance. Là où Benjamin voyait peut-être le cinéma comme moyen d'expression apte à rendre compte des catastrophes à venir, là où nous le voyons encore hanté des catastrophes qui ont jalonné la modernité, l'ère numérique l'impose peut-être comme instrument de la dilution de notre rapport au réel par les images, hanté par une forme de disparition du réel.

---

<sup>73</sup> Nous doutons même des images non contemporaines. Pour preuve, la série télévisée *Apocalypse* qui, à force de manipulations (colorisation, sonorisation, dramaturgisation par la musique et le commentaire ajoutés, montage « narratif ») d'un nombre impressionnant d'images d'archives, met le spectateur en situation de doute sur ce qu'on lui montre/dit. La série a au moins le mérite de poser la question : voyons-nous des images d'archives ou voyons des images contemporaines, et si c'est le cas, en quoi sont elles devenues contemporaines, et en quoi l'ambiguïté de leur contemporanéité (acquise par numérisation, en quelque sorte) risque-t-elle de réduire leur valeur d'historicité ?

### 3. L'IMAGE-DEUIL

#### INTRODUCTION

Nous savons, globalement, ce qu'est le réel, mais qu'est-ce que le réel représenté ? Est-ce la simple opération objective d'enregistrement-restitution du réel, ou s'établit-il, via un complexe réseau de signes et de codes mis en relation, dans la construction d'un système esthétique destiné à rendre compte, à faire le compte rendu, de ce qu'on appelle le réel. Si l'image numérique met bien à mal, comme nous l'avons vu plus haut, l'opération jusque là conceptualisable d'enregistrement-restitution du réel, en revanche, son statut d'image modélisée qui ne se fonde plus sur un profilmiqum transmis au spectateur par opération de captation-restitution ne semble pas être en contradiction avec la construction d'un système esthétique basé sur la mise en relation de multiples signes et codes. Or, si l'on considère que le cinéma, dès lors que le principe du cadre exclut des éléments du réel puis le principe du montage ordonne ceux enregistrés selon un principe arbitraire de restitution incomplète d'un réel manipulé, ne peut absolument pas rendre compte du réel, mais en plus que le seul moyen de rendre compte du réel est de ne pas l'enregistrer mais d'en organiser une interprétation selon un système esthétique, force est de conclure que l'image numérique est non seulement apte, mais peut-être même plus à même de rendre compte du réel, puisque celui-ci, à condition que la modélisation mathématique de sa part visible rentre dans le système esthétique d'un film, peut être réinterprété de manière bien plus large que ne le permettait jusqu'alors la simple captation-restitution argentique, rapprochant alors l'interprétation que peut en faire le cinéaste de celle que pourrait en faire un peintre. En d'autres termes, l'image numérique, pour peu qu'elle assume de rapprocher le principe cinématographique de l'animation et non de le prolonger dans un principe de captation-restitution, est parfaitement apte à rendre compte du réel, d'autant plus lorsque ce dernier est lui-même soumis aux puissances du numérique. Premièrement, le réel ne peut pas être restitué, ni tel quel ni via un quelconque

médiateur, il ne peut être que vécu ; deuxièmement, le seul moyen d'en rendre compte est d'en proposer une interprétation au sein d'un système esthétique cohérent (qui se situe en ce qui nous concerne dans le cadre du cinéma), et rien n'exclut que ce système esthétique soit, finalement, numérique.

Le bouleversement opéré par la mutation numérique a mis le cinéma dans une sorte de territoire où l'on a peine à le redéfinir et à l'appréhender, et ce « no man's land » ontologique dans lequel erre selon nous le cinéma contemporain est dû, à notre avis, au fait que le numérique a cassé le rapport traditionnel du spectateur au profilmique. Comme nous l'avons vu dans la première partie, le principe du cinéma répond selon nous à un principe du dévoilement, l'expérience cinématographique s'apparentant comme nous avons tenté de le démontrer à une forme d'apocalypse personnelle, non seulement dans son processus médiatique (la salle obscure, la révélation de la vision, le principe de début-fin d'un film, l'absence-présence), mais également dans sa structure cognitive (le défilement, le scintillement, le hors-champ, le montage). Ce principe de dévoilement trouve selon nous son aboutissement dans ce qui hante les images de cinéma, et donc dans ce qu'elles nous révèlent, en l'occurrence ici dans une distorsion/déconnexion des rapports entre l'homme et le monde. Nous avons vu dans la deuxième partie que l'image cinématographique numérisée, en cassant notre relation au profilmique, brouille, d'une certaine manière, notre rapport au réel, et porte en elle, dans son mode de fabrication et dans sa plasticité, cette déconnexion des rapports homme/monde, hantant alors l'image de cet « amenuisement », de cette « cassure », profilmique. Il s'agit maintenant de comprendre en quoi le brouillage de notre rapport à l'espace profilmique s'est accompagné d'un amenuisement de la croyance dans l'image cinématographique, et comment cet amenuisement de la croyance se manifeste, s'atténue ou s'organise dans les films contemporains ; comment le cinéma, à travers ces liens impensés entre représentation de la catastrophe et représentation numérisée du monde, parvient finalement à en rendre compte ; et comment le réel

(cette incroyance dans le réel représenté entraînant alors une forme d'incroyance dans le monde) se retrouve lui-même gagné par une forme d'indétermination.

### 3.1 LE DEUIL DE LA CROYANCE

#### 3.1.1. *Shining* : un film pré-numérique ?

Nous avons évoqué, dans notre première partie, la manière dont un cinéaste tel que Stanley Kubrick a pu déconstruire, dans le regard du spectateur, la vision cinématographique, notamment en mettant à un niveau d'égalité les trois lectures possibles d'un film, diégétique, profilmique, graphique. Selon nous, cette déconstruction moderniste a contribué à « influencer », à orienter, la pratique (et la lecture) cinématographique vers une interprétation de plus en plus audio-graphique des films, le point culminant se trouvant peut-être dans le délaissement, par l'appréhension numérique de l'image, de la « trace » profilmique. *Shining* est peut-être un film qui, tant par sa lisibilité complexe entraînant le regard du spectateur vers une dimension culturelle fétichiste aveuglée que par sa position esthétique-historique<sup>74</sup>, se trouve au cœur de la question numérique<sup>75</sup>.

Il existe, dans *Shining*, plusieurs éléments qui donnent à penser que l'on a affaire à un film impossible, une histoire impossible. Faux raccords, ombre de l'hélicoptère dès le début incarnant pour de bon le regard de la caméra<sup>76</sup>, difficulté à faire la

---

<sup>74</sup> Usage abondant du travelling avant, du grand angle et du steadicam, deux formes et un outil typiquement post-modernes selon Laurent Jullier, et sortie trois ans après *La guerre des étoiles* (George Lucas, 1977), premier film post-moderne selon le même théoricien. (Cf. Jullier, Laurent. *L'écran post-Moderne*. Op. Cit.)

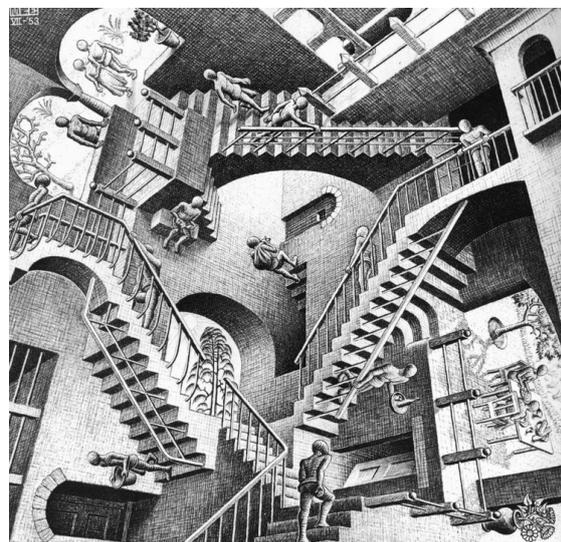
<sup>75</sup> Il est à noter que *Shining*, film culte s'il en est, étant un des films les plus commentés sur internet, permettant l'épanouissement d'interprétations dont la loufoquerie n'a d'égale que l'inventivité, le délire interprétatif suscité par le film trouve une forme d'accomplissement idéal dans l'espace numérique d'internet.

<sup>76</sup> Nous devons nuancer cette affirmation par le fait que Kubrick a tourné son film au format 1.66 en anticipant à l'époque l'exploitation « carrée » qui en serait faite à la télévision, mais que le même film était projeté en 1.85, avec donc moins d'image en haut et en bas, dans les salles de cinéma. L'ombre de l'hélicoptère est donc visible au bas de la version « télé », mais recouverte par le cadre de la version cinéma. Précisons également que nous avons pu le voir en Blu-Ray au format 16/9, qui recouvre donc l'ombre de l'hélicoptère, mais que la copie dvd qui circule en France intègre le cadre 1.66 et contient donc la fameuse ombre. Par ailleurs, rappelons qu'il existe deux versions de ce film : une version américaine de 2h25 et une européenne d'environ 1h55. La version européenne n'est plus exploitée en France au cinéma, celle que nous pouvons donc voir lors des différentes ressorties cinéma est le DCP de la version américaine, tandis que celle qui circule en dvd et en Blu-Ray reste la version européenne. On le voit, ces faits compliquent encore un peu l'interprétation que l'on peut faire du film, comme s'il ne cessait de se dérober à notre regard.

différence entre apparitions spectrales et projections mentales, à interpréter certains évènements (qui a libéré Jack de la réserve où avait réussi à l'enfermer sa femme Wendy ? Jack Torrance est-il un revenant ou un double ? Est-il possédé par un esprit ou est-il la réincarnation de cet esprit ?)<sup>77</sup>, à rationaliser la question de « l'éternel retour »... À la réflexion, ce film semblerait presque être un équivalent cinématographique des aberrations graphiques de M.C. Escher, où une représentation figurative à priori lisible, mais représentant un objet impossible, devient finalement illisible à force de vouloir l'interpréter. Film où la tentative d'interprétation provoque le vertige dans un mélange de frustration et d'exaltation qui nous rapproche alors de la complexité à conceptualiser l'image numérique, et qui matérialise également cette sensation d'être face à quelque chose qui nous dépasse, mais film dont on peut aussi se demander s'il n'est pas lui-même dépassé par ses propres énigmes, et qui tendrait alors à se *réduire* finalement, en tant qu'objet (de) culte, à un objet graphique, un objet « numérisé ».



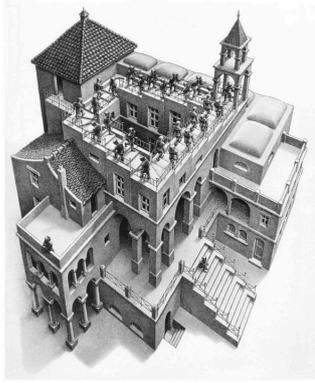
MC Escher : Chute d'eau



MC Escher : Relativité

---

<sup>77</sup> À ce propos, il est d'ailleurs intéressant de rapprocher l'ambiguïté de *Shining* de celle de *Take Shelter* : un père fou menaçant l'équilibre familial, victime de visions auxquelles sa propre famille finit par être confrontée.



*MC Escher : Montée et descente*



*Shining : l'ombre de l'hélicoptère*

Pour expliquer ces doutes, comme nous l'avons analysé dans la première partie à propos de la scène des toilettes rouges, *Shining* est probablement le film de Stanley Kubrick où les trois niveaux de lecture d'un film sont traités à égalité parfaite : le spectateur a, face à lui, autant Jack Torrance que Jack Nicholson qu'une ombre se mouvant dans la spirale vertigineuse de couloirs aux lignes de fuites infinies d'un véritable labyrinthe graphique.



Peut-être plus que les autres films de Stanley Kubrick, *Shining*, par sa puissance graphique et la pureté de sa matérialité sur l'écran, met le spectateur face à une forme de puissance de l'écran de projection : il s'y projette (ou aspire à s'y projeter) plus que dans les autres films, l'image y est plus claire et nette que partout ailleurs, et le format 1.66 de la version TV (donc de la version numérique), assez inconfortable, aide le spectateur à *ne pas s'immerger* dans le film : il ne s'agit plus d'un film, mais d'un film sur un écran. De ce point de vue, on peut considérer qu'il annonce le cinéma numérique contemporain dans le sens où la « rupture profilmique » opérée par celui-ci, rapprochant l'image en mouvement d'une image animée à l'intérieur d'un cadre sans lien avec « le vivant », ne fait pas de l'écran un cache, selon la terminologie bazinienne, sur le monde, mais un cadre centripète évacuant le hors-champ. C'est d'autant plus juste lorsque ce film est vu à la télévision dans un format qui a été pensé pour la télévision. Et l'écran (de télévision) est d'autant plus présent que le *film sous le film* est illisible, qu'il est un objet graphique opaque<sup>78</sup>. Après tout, si le monolithe de *2001* possède la rectangularité d'un écran de cinéma, qui dit que *Shining* n'en est pas une forme de projection, qu'il n'est pas la représentation sous forme de film de la conception kubrickienne du cinéma et du monde, où le film nous laisse à l'écran, démunis, face aux forces souterraines qui l'animent.

« Qu'est-ce qu'alors que le film ? Objet qu'on ne saurait atteindre ou objet virtuel ? Champ de forces qui exigerait des modèles, des structures, des instruments pour que l'on puisse agir sur lui ? Ou *objet-sujet* capable de s'adresser au spectateur ? Quel statut nous faut-il lui accorder ? Le finale de *2001 : l'Odyssée de l'espace* montrant le fœtus astral qui tourne sur lui-même pour se retourner vers nous est une image parfaite de l'ambiguïté du texte : authentique *sujet-objet*, qui est regardé mais nous regarde aussi, qui se donne à voir mais attend aussi une réponse (...). Voilà que le texte se retrouve devant nous tel un masque, avec ses yeux vides et, si nous le regardons, il nous regarde aussi »<sup>79</sup>.

---

<sup>78</sup> Le foisonnement interprétatif qui en est fait tend d'ailleurs à réduire le film (du point de vue de ce foisonnement) à un objet graphique fétichisé.

<sup>79</sup> Bernardi, Sandro – Op. cit. pp. 104-105.

Cet échange de regards entre le film et le spectateur nous ramène alors à un ouvrage de Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, où le philosophe rapproche l'expérience auratique de l'œuvre d'art du fameux *Unheimlich* Freudien, assez troublante lorsqu'on la met en perspective avec *Shining* :

« L'inquiétante étrangeté se donne bien en tant que pouvoir conjugué d'une mémoire et d'une protension du désir. Entre les deux se tient peut-être la répétition, analysée par Freud à travers les motifs du *revenant* (la hantise, le "retour inquiétant" des images) et du *double*. Le double, c'est-à-dire l'objet originellement inventé "contre la disparition du moi", mais qui en vient à signifier cette disparition même - notre mort - lorsqu'il nous apparaît et nous "regarde". Le double, qui nous regarde toujours de façon singulière (*einmalig*), unique et frappante, mais dont la singularité même se rend étrange (*sonderbar*) par la virtualité, plus inquiétante encore, d'un pouvoir de répétition et d'une "vie" de l'objet indépendante de la nôtre. (...) Remarquons à ce propos que la notion du double définit à la fois quelque chose qui répète l'humanité - c'est la son caractère d'*anthropomorphisme* - et quelque chose qui, en même temps, se rend capable de se répéter soi-même, c'est-à-dire d'acquérir l'espèce d'inhumanité d'une forme autonome, "vivante" de sa propre vie d'objet pur, efficace jusqu'au diabolique, ou jusqu'à la capacité de s'engendrer soi-même. (...) Freud rejoint déjà la définition benjaminienne de l'aura comme "unique apparition d'un lointain, si proche soit-elle", lorsqu'il retient de l'*Unheimliche* ce caractère (...) d'une visualité ressentie comme l'apparition étrange, unique, de quelque chose "qui devait rester en secret, dans l'ombre, et qui en est sorti" »<sup>80</sup>.

Outre que le texte de Didi-Huberman (issu d'un ouvrage où il est avant tout question du « pouvoir » que possèdent les objets *regardés* sur le *regardant*) semble faire écho au postulat de *Shining* montrant, via la réapparition de fantômes, l'incarnation à la fois d'un revenant et d'un double par un étrange effet de répétition meurtrière, il permet également de donner un éclairage « auratique » à *Shining*, en tant qu'il montre un choc entre le présent et le passé.

« Quelque chose est sorti de l'ombre, mais son apparition gardera intensément cette trace d'éloignement ou de profondeur qui la voue à une persistance du travail de la dissimulation. Ainsi l'expérience du regard que nous cherchons à expliciter conjugue-t-elle ici deux moments complémentaires, dialectiquement noués : d'une part, "voir en perdant", si l'on peut dire, et d'autre part "voir apparaître ce qui se dissimule". Au nœud de cette dialectique, on le sait, Freud aura placé l'opération constitutive (...) du refoulement. Qu'est-ce à dire finalement, sinon que toute

---

<sup>80</sup> Didi-Huberman, Georges. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. pp. 180-181. Les citations de DH sont issues de Freud, *L'inquiétante étrangeté*.

forme intense, toute forme auratique se donnerait comme "étrangement inquiétante" dans la mesure même où elle nous place visuellement devant "quelque chose de refoulé qui fait retour" ? L'intensité d'une forme irait-elle jusqu'à se définir métapsychologiquement comme le retour du refoulé dans la sphère du visuel, et plus généralement encore dans la sphère de l'esthétique ? »<sup>81</sup>.

En analysant le texte de Didi-Huberman, on peut interpréter l'expérience de la vision de Danny, le fils de Jack Torrance, comme une expérience du regard : « voir en perdant » et « voir apparaître ce qui se dissimule » se rapporte pour lui à perdre/se libérer de son père en même temps qu'il voit le double, la répétition, en lui. Mais, d'un autre côté, on peut également interpréter l'expérience du regard comme celui d'une vision, et rapprocher notre vision (notre expérience auratique) de *Shining*, à une perte et à une vision de ce qui s'y dissimule : vision d'un tout grâce à la mise à niveau des trois niveaux de lecture d'un film, mais perte, par l'obligation que nous avons à choisir l'un de ces niveaux ou par le refus que nous opérons dans ce choix, au mieux de notre innocence face à la mise en images du film, au pire de notre capacité à lire le film.

Or, si l'on rapproche l'expérience « pré-numérique » du regard dans *Shining* de cette mise en perspective par Didi-Huberman de l'expérience auratique avec l'inquiétante étrangeté<sup>82</sup> Freudienne, on touche peut-être du doigt ce qui pourrait alors constituer « l'aura » de l'image numérique : « Le double, (...) dont la singularité même se rend étrange (...) par la virtualité, plus inquiétante encore, d'un pouvoir de répétition et d'une "vie" de l'objet indépendante de la nôtre. » Deux éléments constitutifs de ce qu'est l'image numérique, *virtualité et répétition*<sup>83</sup>, qui permet à l'image numérique (dénuee, au contraire de l'image argentique, de matrice, mais apte à se reproduire à partir de ses propres reproductions, de ses propres « doubles ») de se rendre « capable de se répéter soi-même c'est-à-dire d'acquérir l'espèce d'inhumanité d'une forme autonome, "vivante" de sa propre vie d'objet pur, efficace jusqu'au diabolique, ou jusqu'à la capacité de s'engendrer soi-même. »

---

<sup>81</sup> *Ibid.* pp. 181-182

<sup>82</sup> Une autre traduction française parle plutôt d'*inquiétante familiarité*, terme qui nous semble effectivement plus adéquat pour définir ce sentiment d'inquiétude qui se niche au cœur du connu.

<sup>83</sup> Deux éléments constitutifs de ce qu'est également Jack Torrance/Nicholson dans *Shining*.

Cette aura ne serait plus alors le choc entre un autrefois lointain et un présent « proche », mais le choc entre le maintenant déterminé du réel et le lointain indéterminé d'un réel virtualisé, où ce qui nous apparaîtrait alors serait une difficulté à *saisir*, à comprendre, la substance d'un réel alors constitué, selon une dynamique quantique, d'échos et de correspondances impalpables.

Si on ajoute à cette puissance du double, double-regard du spectateur et de l'objet-film se croisant dans le double éternel de Jack Torrance se réincarnant en Minotaure dans le labyrinthe, la vision du primate de *2001* sidéré par les sons du monde magique et le fœtus astral nous regardant droit dans les yeux, il est assez troublant de se rappeler Edgar Morin : « Si l'on considère la magie à l'état pur, celle de la mort, il apparaît que la survie du double n'est qu'une des deux formes d'immortalité, la seconde étant celle qui fait renaître, immédiatement ou plus tard, le mort en un vivant nouveau, enfant ou animal »<sup>84</sup>.

Et, en rappelant que *Shining*, dont le décor est saturé de signes rappelant que l'hôtel Overlook se situe sur le site d'un ancien cimetière indien, et où les visions d'un enfant se heurtent à celles d'un père fou : « L'on a, depuis Freud, souvent confronté la vision de l'enfant, celle du primitif, celle du névrosé. (...) Disons qu'il n'est pas de notre propos d'identifier le primitif, le névrosé, l'enfant, mais de reconnaître, dans ce qui leur est analogue, un système commun, que nous nommons précisément magique. *Ce système commun est déterminé par le double, les métamorphoses et l'ubiquité, la fluidité universelle, l'analogie réciproque du microcosme et du macrocosme, l'anthropo-cosmomorphisme.*

*C'est à dire exactement les caractères constitutifs de l'univers du cinéma »*<sup>85</sup>.

C'est ici que la pensée « magique » d'Edgar Morin sur l'expérience cinématographique nous semble pouvoir nous permettre, tout en plaçant Kubrick

---

<sup>84</sup> Morin, Edgar – *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, Coll. Arguments, 2007, p. 79.

<sup>85</sup> Ibid. p. 82.

dans la situation d'un cinéaste « pré-numérique », d'identifier là où se joue la rupture entre un cinéma moderne déconstructiviste qui considère encore le cinéma comme système de vision (ou d'appréhension, ou de compréhension) du réel et un cinéma post-moderne, « destructiviste », qui le verrait alors plus comme un système ambigu de virtualisation (ou de mise à jour d'une forme de virtualisation, en tant qu'il en serait partie intégrante) du réel : si l'on rapproche le système commun « magique » constitutif du cinéma selon Edgar Morin des trois modes de lecture, diégétique, profilmique et graphique, d'un film évoqués plus haut, on peut rapprocher la lecture diégétique d'une lecture enfantine, la lecture profilmique d'une lecture primitive (ou archaïque), et la lecture graphique d'une lecture névrosée : une lecture enfantine nous amène à ne nous intéresser qu'à l'histoire et aux rapports de causalité narrative, une lecture primitive nous fera nous pencher sur la réalité de ce qui est filmé en tant que nous donnons à cette réalité, par un rapport de croyance proche de la croyance animiste, une puissance de représentation et d'incarnation qui fait que c'est le fait de voir Jack Nicholson qui nous permet de croire à Jack Torrance, que c'est la puissance profilmique qui nous donne accès à la fiction ; et une lecture névrosée ne nous fait voir que la puissance graphique du film en tant qu'elle n'est que le support à sensations et interprétations fétichisées. Or, si l'on considère que *Shining*, dans sa modularité déconstructiviste, a également entraîné dans le regard des spectateurs la préférence pour une lecture enfantine (diégèse pure) et/ou névrosée (graphique pure), au détriment de la lecture primitive (profilmique) de la croyance, on peut aussi estimer que *Shining* (et Kubrick en général), de ce point de vue, a pu être un objet d'influence pour toute une part du cinéma post-moderne qui trouve une forme d'accomplissement dans la numérisation (l'amenuisement du profilmique *et* la virtualisation) des moyens de production.

De manière étonnante, le *geste* Kubrickien dans son ensemble et particulièrement, donc, dans *Shining*, semble, en tant qu'expérience auratique appliquée selon des modalités issues de *l'Unheimlich* freudien, proche de la pensée « magique » d'Edgar

Morin sur *l'expérience cinématographique*. Mais là où *Shining* montre et démonte la magie sans lui enlever le rapport de croyance que nous entretenons avec elle, le cinéma numérique la casse, orientant alors le regard contemporain vers une interprétation enfantine (seule compte l'histoire) ou névrosée (en tant que le rapport à l'objet-film est fétichisé), totalement dénué de la croyance « animiste » d'une lecture profilmique alors délaissée. En somme, l'expérience « magique » cinématographique de l'ère numérique ne reposerait alors plus que sur les histoires que les films nous racontent, et sur leur manière de modéliser le réel, sans « illusion », sans la moindre foi, dans « la profilmique » cinématographique, et c'est en partie sur ce déficit de la croyance que s'appuierait toute une part de l'imaginaire contemporain de la fin.

### **3.1.2 La croyance et ses simulacres : ironisation et complicité.**

Autre point d'achoppement où l'on pourrait faire se rejoindre le cinéma de Stanley Kubrick<sup>86</sup> et l'incroyance post-moderne : l'ironie. Par l'usage de voix-offs souvent désincarnées présentant l'action avec une certaine distance pour ne pas dire une franche causticité sur des personnages souvent brutalisés par la manière dont le cinéaste les caractérise et traite de leurs évolutions respectives, un humour acerbe et une vision pour le moins sombre des passions humaines, les films de Stanley Kubrick peuvent être aisément qualifiés d'« ironiques ». Mais cette ironie fait partie intégrante d'une distanciation à l'œuvre<sup>87</sup> qui a avant tout pour but de traiter l'écran comme le point de rencontre entre le regard du spectateur et celui du film, point de rencontre fait « de la collusion et de la dispersion de forces anonymes et

---

<sup>86</sup> On nous pardonnera notre tendance à voir en Stanley Kubrick un cinéaste essentiel dans la manière dont les images contemporaines sont appréhendées, fabriquées et vues, tendance qui peut ici avoir le défaut de donner l'impression de provoquer quelques faux rebonds dans la conduite de notre étude. Mais nos recherches et réflexions nous ont souvent « aimantés » vers ses films, et il nous semble que ce cinéaste, ayant exercé entre les années 50 et 2000, qui sont les deux pôles centraux des angoisses collectives contemporaines, et dont l'œuvre est traversée par les notions de catastrophe et de sidération, est à la fois un levier et un regard originel entre l'imaginaire contemporain de la fin et ce qui nous semble constituer l'essence de l'image numérique.

<sup>87</sup> dont font partie l'usage particulier de la musique, le sur/sous-jeu des acteurs, la monstration du montage entre autres motifs et usages esthétiques qui sont des éléments de la pratique déconstructiviste du cinéaste

agonistiques »<sup>88</sup>, là où l'ironie en cours dans le cinéma post-moderne<sup>89</sup> témoigne d'un amenuisement de la croyance dans les puissances de l'image.

*Fight Club* (David Fincher, 1999) repose sur une manipulation narrative qui, à l'instar de *Usual Suspect* (Bryan Singer, 1995), mène le spectateur en bateau en lui faisant croire à une histoire donnée, avant, dans les dernières minutes, de lui révéler à grand fracas la vérité : le personnage principal (Edward Norton), narrateur sans nom, est un petit employé d'assurances menant une vie médiocre et méprisant lui-même son existence. Il fait la rencontre de Tyler Durden (Brad Pitt), personnage extraverti et cynique à l'opposé de son caractère ombrageux, avec qui il sympathise immédiatement. Ensemble, ils créent des « fight clubs », des clubs de combats clandestins dans lesquels ils retrouvent une exaltation à vivre au contact de leurs congénères et de leurs coups de poings. Mais le narrateur se rend compte que Tyler manipule les adhérents des fight clubs créés dans tout le pays afin de mener à bien des actions vandales, jusqu'à la préparation d'attentats de grande ampleur. Alors qu'il essaye de contrecarrer le projet terroriste, il se rend compte qu'il ne fait en fait qu'un avec Tyler et que c'est sa personnalité schizophrène qui l'a entraîné dans un dédoublement de la personnalité. Il parvient finalement à supprimer son « double », juste avant de voir, dans une forme d'apaisement désespéré, s'écrouler dans des dizaines d'explosions les tours appartenant à des grands groupes financiers que Tyler avait truffées d'explosifs.

Le film est un exemple représentatif de cynisme nihiliste issu d'une certaine forme de libertarisme capitaliste : son « discours » transgressif, pour le moins désenchanté voire désespéré, mimant une forme d'aspiration à la destruction et à la néantisation d'un système socio-économique apparemment honni, se noie dans un mélange de manipulations narratives et d'effets visuels chocs qui, faisant du film une sorte d'expérience vertigineuse et suffocante, réduit finalement celui-ci à un produit de

---

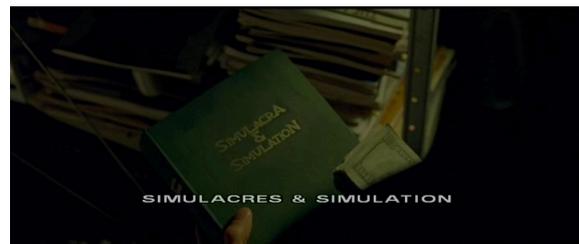
<sup>88</sup> Fraisse, Philippe. *Op. Cit.* pp100-101

<sup>89</sup> Ironie systématisée dont la portée subversive semble bien loin de l'ironie dont usaient les philosophes du XVIIIème siècle, et dont on peut penser qu'elle est plus globalement un des composants de l'alliage qui compose le bouclier de protection que l'inconscient collectif contemporain brandit contre une certaine forme de renoncement et d'inespoir.

consommation s'intégrant parfaitement à ce qu'il est censé rejeter : la médiocrité et l'ineptie du capitalisme libertaire le plus idiot. Selon que l'on trouve le film fun, exaltant, dégoûtant ou parfaitement stupide, il ne se réduit finalement à rien d'autre qu'à une posture, un tic cynique basé sur une forme de nihilisme « cool ». Après seulement quatre minutes de film, le protagoniste, décrivant sa vie médiocre, affirme que tout n'est qu'une copie d'une copie d'une copie<sup>90</sup>, écho baudrillardien que l'on retrouve à la même époque dans *Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999), qui cite ouvertement Baudrillard<sup>91</sup>. On retrouve ce rapport au nihilisme fun dans la manière dont certains interprètent le film : « Corrosif, incisif, résolument "fin de siècle", *Fight Club* est le film événement de cet automne. Un film-culte en puissance »<sup>92</sup>, qui trahit un rapport résolument vidé, sans substance, aux images et au monde, essentiellement basé sur le culte, l'événement, le choc, le fun.



*Fight Club*



*Matrix*

Là où *Fight Club* pose problème, ce n'est pas tant dans son cynisme nihiliste que dans l'artificialité de sa posture, intégrant le nihilisme non pas comme un point de vue subversif ou une vision désespérée du monde, mais comme un élément qui le définirait comme si le nihilisme était un genre cinématographique avec ses codes et ses passages obligés. Il crée une véritable excitation, une exaltation dramaturgique mêlée à une mise en image synthétique ne créant rien d'autre qu'une ivresse narrative et visuelle dont l'ironie est le ciment.

<sup>90</sup> "With insomnia, nothing is real, everything is far away. Everything is a copy of a copy of a copy"

<sup>91</sup> On peut comprendre que dans la Californie de la fin des années 90, notamment dans les milieux cyniques du cinéma et de la communication médiatique, une certaine interprétation du nihilisme baudrillardien soit de mode.

<sup>92</sup> Dugast Stéphane, in Cplanet.com. extrait relevé in <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-21189/critiques/presse/> consulté le 15.04.2017

L'usage de l'ironie est un bon moyen de créer de la complicité avec un spectateur qui ne croit plus dans l'image. C'est une manière de mettre l'image à distance en indiquant au spectateur que l'on est bien conscient qu'il ne croit pas dans ce qu'il voit et qu'il a bien raison de ne pas être dupe. Mais, dans un contexte de numérisation des outils de production et d'amenuisement de la valeur profilmique de l'image, cet usage a le défaut de ne plus être en mesure de faire accéder notre regard au réel.

Pour combler ce déficit, le cinéma hollywoodien procède à diverses stratégies narratives qui consistent à instiller du réel dans une image par des moyens détournés. Exemple : l'usage du caméo. À ce titre, les récentes adaptations « Marvel » que l'on a pu voir au cinéma depuis le début des années 2000 nous semblent représentatives de ce que révèle l'image cinématographique contemporaine, tant dans la manière dont elle représente la destruction qui menace le monde que dans celle dont elle instille du réel dans des images fortement synthétisées par la puissance numérique. La majorité des adaptations « Marvel » montre, parfois en faisant appel à une imagerie post 11 septembre<sup>93</sup> rappelant que nous vivons bien dans un monde instable et incontrôlable, l'action destructrice d'un élément antagoniste, souvent un super-méchant n'aspirant à rien d'autre qu'à la destruction pure et simple de l'univers, et contre laquelle vont s'opposer des super héros tels que Iron Man, Hulk ou Captain America. Tant dans le recours à la synthèse numérique que dans leur manière de représenter un monde devenu totalement illisible menacé par l'effondrement, ces blockbusters d'action nous semblent être des représentants assez « parlants » de la déréalisation de notre rapport au monde et de la manière dont l'image cinématographique contemporaine, numérisée, a brouillé « l'accès » au réel. Pourtant, au milieu de ce foisonnement numérique et de cette lecture souvent « désimpliquante » d'un monde « déréalisé » par un rapport à la catastrophe en tant que valeur normal de notre quotidien, un détail ajoute un sentiment de réel : dans chacune des adaptations qui ont été

---

<sup>93</sup> dont nous avons proposé quelques exemples aux pages 36-37 de notre étude.

produites depuis le début des années 2000, on peut assister à un « caméo », une apparition sous forme de clin d'œil, de Stan Lee, le créateur des personnages Captain America, Hulk, Spiderman et de nombreux autres super-héros des comic books Marvel, créant une véritable complicité et un rapport de reconnaissance ludique avec la « communauté des fans ». Or, le caméo en usage dans le cinéma hollywoodien contemporain est une manière d'établir une complicité avec le spectateur qui, selon nous, se fonde justement sur l'incroyance, une manière d'atténuer par la complicité le rapport d'incroyance que le spectateur contemporain entretient avec les images. Alors que la complicité qui s'établissait déjà dans le cinéma burlesque du début du XX<sup>ème</sup> siècle peut être interprétée comme une des manifestations du profilmique dans l'espace cinématographique par une adresse au spectateur, en tant que « résidu » de la spectacularité « présenteielle » du music-hall, en tant qu'échange fraternel sur la violence et l'injustice du monde, ou en tant que manifestation représentative de la supériorité d'expression du profilmique sur le cinéma de cette époque<sup>94</sup>, celle qui s'établit, dans le recours aux caméos donc, mais plus globalement dans une forme de mise à distance ironique du récit, trahit plutôt, selon nous, une perte générale de confiance dans l'image cinématographique, ou dans sa capacité à prendre en charge seule le récit du film.

Ce recours au caméo peut être interprété comme un moyen d'amenuiser la faiblesse profilmique de l'image contemporaine par un recours artificiel au réel, exactement comme les bonus dvd trahissant les « trucs » des effets spéciaux. Le caméo et les différentes stratégies marketing liées aux bonus ou aux autres formes de communication sur les « secrets de tournage » relèvent d'une même forme de perte d'illusion, ou d'absence d'illusion, dans les pouvoirs du cinéma, ou tout du moins dans les pouvoirs profilmiques du cinéma : en trahissant les secrets de fabrication d'un film ou en y injectant une dose de réel ou de distanciation complice par le caméo ou l'ironie, le cinéma révèle au sein de l'image cinématographique tout ce qui n'est pas issu d'elle mais la constitue en partie. Comme si l'image

---

<sup>94</sup> La narrativité n'en était alors qu'à ses débuts, et les outils de production ne permettant pas encore la puissance audiovisuelle que le cinéma a acquis depuis, le cinéma était, d'abord et avant tout, "d'inspiration profilmique".

cinématographique ne suffisait plus, ou comme si le récit, pour tenir les spectateurs en haleine, avait besoin d'informations supplémentaires, ou comme si le spectateur en était tellement blasé qu'elle devait s'enrichir d'informations supplémentaires<sup>95</sup>. La déconstruction moderniste kubrickienne a laissé la place à une forme de mise à jour destructive post-moderne dont l'image numérique, anti-profilmique, est le cœur.

### **3.1.3. La croyance et ses simulacres : contamination et hybridation.**

À cette « crise de foi » s'ajoute la dilution de la représentation cinématographique contemporaine dans une « méta-diffusion » des images animées à travers le réseau internet, les publicités dans les espaces publics et la multiplicité des supports de diffusion. Le cinéma a influencé les images médiatiques autant que les images médiatiques ont envahi le cinéma, et par la même entamé sa puissance d'évocation. Un film, puis un montage d'images filmées par drone à Homs en Syrie nous semblent illustrer parfaitement cette « contamination par capillarité », cet étrange mélange qui affecte l'image cinématographique autant que les images médiatiques : il s'agit du film *Les fils de l'homme* (Alfonso Cuarón, 2006), film d'anticipation post-apocalyptique, qui décrit le parcours chaotique d'un homme devant protéger une jeune femme miraculeusement enceinte, alors que l'humanité est stérile depuis vingt ans. Après 1h20 de film, un plan-séquence de 6 minutes, assez impressionnant, nous montre, en caméra portée à l'épaule, le héros traverser les rues d'une ville à moitié détruite, dans une ambiance de guerre civile où l'armée et des émeutiers échangent des tirs nourris, puis grimper dans un immeuble où des rebelles réfugiés font face au feu de l'armée, pour tenter de sauver la femme et son bébé qui vient de naître. Ce très long plan s'inscrit dans une volonté du réalisateur de donner à son film un aspect hyper-réaliste, « comme si on y était », et, en effet, on a vraiment l'impression de suivre les images d'un reporter en plein cœur d'une guerre civile (où

---

<sup>95</sup> Notons que les éditions dvd des films de David Fincher, cinéaste anti-profilmique s'il en est, sont parmi celles qui comptent le plus de bonus expliquant dans le détail la manière dont le réalisateur et ses équipes ont conçu, préparé, écrit, produit, mis en scène ses films. De ce point de vue, les bonus dvd sont une manière d'inventer un nouveau rapport à un profilmique qui déserte l'image de cinéma mais se terre alors dans des territoires transmédiatiques.

de ce que l'on *s'imagine* être une guerre civile). Pourtant, malgré cette volonté de réalisme, malgré la puissance impressionnante de ce plan, dans le procédé même de fabrication de son film et de son plan, le réalisateur, paradoxalement, montre des images auxquelles on ne peut pas croire. En premier lieu parce qu'il inscrit son film dans une narration traditionnelle ultra normée qui ne met pas en perspective la valeur de l'image mais exploite ses possibilités techniques pour conter un récit sans s'interroger sur les moyens de sa représentation. En second lieu, il commence ce long plan par un effet sonore discret mais révélateur du procédé d'annonce qu'il met en place afin de prévenir le spectateur de l'effet-choc qui va suivre. En cela, son choix « politique » de mise en scène se rapproche plus du vide des blockbusters que d'un choix esthétique pensé, d'autant plus qu'il termine son plan séquence sans autre justification qu'un dialogue entre le héros et son ennemi nécessitant le recours à un champ/contrechamp : un champ/contre-champ classique est certes moins inconfortable pour le spectateur que traiter un des deux personnages hors-champ ou d'aller de l'un à l'autre à l'aide de panoramiques ultra rapides, ou encore de calmer le jeu en incluant les deux personnages dans un plan large et fixe, mais la justification de couper ce plan à ce moment précis n'est esthétiquement pas justifiée : ce très long et très impressionnant plan, dénué de gros effets numériques, n'a pas d'autre objectif que d'impressionner le spectateur, tout comme l'avion de *2012* qui zigzague entre les tours qui s'effondrent, pas la peine de s'interroger sur son sens et sa valeur en pensant son rapport avec les plans et les séquences qui le précèdent et le suivent du moment que l'effet voulu est réussi. C'est son mode de fabrication même qui sert d'effet choc<sup>96</sup>. L'argument de la virtuosité rejoint ici l'argument de la « qualité des effets spéciaux » des blockbusters. Un détail, au milieu de ce très long et très impressionnant plan, trahit le manque de cohérence esthétique, voire politique, de ces images : quelques gouttes de sang numérique viennent gicler sur

---

<sup>96</sup> D'ailleurs l'un des arguments marketing du film a été de louer la manière dont le réalisateur, en véritable-virtuose-du-plan-séquence, a dirigé ces incroyables scènes, les bonus inclus sur le dvd en apportant la preuve. Le récit glisse donc plus dans la communication faite autour de la manière d'exécuter le plan séquence plutôt que dans le plan lui-même.

l'objectif de la caméra, ce qui a pour effet de rendre cette dernière encore plus présente. Voyant ces gouttes floues sur le support d'enregistrement, on *voit* donc la surface de l'objectif, on a donc conscience de la présence de l'opérateur, qui suit le héros comme un reporter de guerre. La caméra est hyper-présente, parce que le but *est* de la rendre hyper présente, *d'hybrider* la caméra de cinéma en caméra de reportage pour mieux souligner l'effet choc. Mais le réalisateur profite du passage d'une porte pour effacer quelques gouttes, puis d'une brève surexposition de l'image pour supprimer celles qui restent afin de terminer cet «incroyable plan-séquence» sans ce qui aurait fini par *faire tâche* : ces tâches conservées tout le long auraient mis en péril le rapport du spectateur à la diégèse, comme si on avait vu la perche rentrer dans le champ ou l'ombre de l'opérateur sur un mur. Et plutôt que de procéder à des coupes qui nuiraient au marketing de la virtuosité mais permettraient pourtant de se débarrasser de ces gouttes anti-diégétiques selon un choix esthétique cohérent, le réalisateur ne coupe pas et nie par conséquent toute cohérence esthétique à son choix de procéder à un plan-séquence. Ces quelques petites gouttes de sang sont une manière de laisser venir au cinéma l'esthétique, ou plutôt l'aspect visuel, du reportage de guerre afin de créer un effet choc, mais ne doivent surtout pas produire la moindre interrogation sur la mise en scène de la guerre et de la violence<sup>97</sup>. La destruction doit rester un spectacle époustouflant, ni plus, ni moins. Le reporter de guerre doit s'incarner en réalisateur virtuose. Là où un cinéaste comme Kubrick maintient, en permanence, le flux tendu entre la diégèse, le profilmique, et le graphique, Alfonso Cuarón prend bien soin de maintenir le regard du spectateur dans la diégèse et la stupéfaction audiovisuelle, se gardant bien de toute remise en question profilmique, ou n'utilisant ce dernier que comme argument graphique apte à époustoufler le spectateur.

---

<sup>97</sup> Là où l'ombre de l'hélicoptère de prises de vue au tout début de *Shining* met sciemment le regard au centre du film, et traite donc l'écran comme une sorte de "point d'interrogation", ou de porte d'accès à la "révélation".



*Les fils de l'Homme*

Pour ce qui concerne le montage d'images filmées par drone à Homs évoqué plus haut, le rapport semble inversé : il s'agit de l'intrusion du cinéma dans les images médiatiques<sup>98</sup>. Le montage de cette courte vidéo dure environ une minute trente et est extrêmement ambigu : selon les sites sur lesquels on peut le voir, il peut durer légèrement plus longtemps, il est parfois accompagné d'une musique, on ne sait donc pas exactement qui, de l'opérateur, de son agence de communication, ou des internautes ayant récupéré puis traité à nouveau les images, a procédé au montage d'images que l'on peut voir. En tant que tel, ce montage est, dès sa diffusion, au cœur d'une indétermination interprétative. Ce que l'on voit donc, ce sont des images (que l'on pourrait qualifier d'« époustouflantes ») extrêmement bien composées à partir d'un drone que l'opérateur maîtrise visiblement parfaitement, filmées avec ce qui est probablement un appareil photo HD équipé d'une focale extrêmement courte, ou une petite caméra type « GoPro » dont le grand angulaire souligne encore plus le caractère spectaculaire et vertigineux : on y voit les ruines d'une ville dévastée à perte de vue, dans des mouvements de travellings aériens magnifiques, qui se faufilent entre les murs des immeubles détruits, semblant raser ce qui reste des murs des maisons, effleurant parfois le sol avant de prendre une hauteur magnifique<sup>99</sup>. En dehors de la photogénie sublime de la ruine que ces images semblent vouloir nous transmettre, et quelle que soit la version que l'on voie, ce qui est extrêmement problématique dans ce type d'images, c'est qu'elles

---

<sup>98</sup> un des sites où l'on peut voir certaines de ces images mises bout à bout :

[http://www.lepoint.fr/monde/syrie-un-drone-filme-la-ville-de-homs-devastee-03-02-2016-2015168\\_24.php](http://www.lepoint.fr/monde/syrie-un-drone-filme-la-ville-de-homs-devastee-03-02-2016-2015168_24.php)

<sup>99</sup> Travellings avant, aériens, traités au grand angle : nous retrouvons les figures esthétiques à l'œuvre dans le générique de début de *Shining*.

sont diffusées, et presque tout le temps interprétées, comme des documents révélant la vérité, sur un conflit, une ville, une guerre, alors qu'elles ne font rien d'autre qu'exploiter le réel pour produire un spectacle dénué de point de vue. La valeur médiatique de l'image est parasitée par sa mise en scène héritée du langage cinématographique (mouvements de caméra, travelling aérien, grand angle, musique accompagnatrice, photogénie, tendance au sublime), mais on n'a évidemment pas affaire à du cinéma : c'est une image plate, dénuée de profondeur, débarrassée des puissances de l'invisible, et perverse puisqu'elle se présente comme étant informative alors qu'elle ne fait pas autre chose qu'appréhender la réalité en tant que chair à spectacle.



*Homs filmée par drone*

Ces deux exemples, le plan séquence des *Fils de l'homme*, et Homs filmé par drone, montrent à quel point le cinéma et les images médiatiques sont perméables l'un pour l'autre dès qu'il s'agit de produire un effet choc, et comment cette perméabilité trouve sa source dans cet amenuisement de la valeur du profilmique : traité comme un prétexte dans *Les fils de l'homme*<sup>100</sup>, il est détourné, fictionnalisé, dans notre rapport aux images médiatiques du montage d'images aériennes de la ville d'Homs.

---

<sup>100</sup> Il est intéressant de noter qu'Alfonso Cuarón fait partie, comme Christopher Nolan, JJ Abrams ou Steven Spielberg, de ces réalisateurs encore très attachés à la prise de vue en 35mm, mais dont on est en droit de se demander si l'attachement au support historique dépend d'une véritable vision esthétique ou d'une posture fétichiste. Différence notable, cependant : dans *Il faut sauver le soldat Ryan* (Steven Spielberg, 1998), les gouttes de sang qui giclent sur l'objectif lors de la séquence du débarquement disparaissent lors des coupes du montage, ce qui traduit un positionnement esthétique loin de la gratuité d'Alfonso Cuarón : même si l'on estime que la spectacularité d'un Spielberg n'est pas compatible avec son discours moral, sa démarche esthétique tend à essayer de rendre compte de ce qu'a pu être la réalité d'un événement, là où celle d'un Cuarón ne tend qu'à prouver sa virtuosité technique.

## 3.2 LE DEUIL DU REEL

### 3.2.1. *Réalité, Road to Nowhere, Holy Motors* : le récit abymé

À cette perméabilité qui existe entre images médiatiques et image cinématographique s'ajoute une autre perméabilité qui nous semble être constitutive de ce que l'on pourrait nommer le « récit numérique », ou le « récit à l'ère numérique » : un jeu constant entre réel et fiction, ou entre plusieurs niveaux de narration, qui nous semble, du point de vue du récit, singulièrement proche de ce qu'est une image numérique : reproductible à l'infini, dénuée de matrice, et dont les multiples possibilités de reproduction seraient alors de même valeur que l'image originelle. Supprimant donc la notion d'image originale et originelle, elle pose la question de la réalité qu'elle enregistre. Si l'image originelle (ou le plan, ou le montage originel) possède la même valeur, en tant qu'image non-matricielle, que ses reproductions, elle perd donc son statut originel, et remet par conséquent en question le statut réel du réel qu'elle a enregistré : ses reproductions « reproduisant » un réel dupliqué, le réel possède alors la même valeur, qu'il soit enregistré ou reproduit, et son ontologie glisse de l'origine à la duplication, en faisant alors une valeur non plus basée sur l'origine de sa réalité mais sur sa duplication. Tout est une copie d'une copie d'une copie, disait le héros de *Fight Club* : selon nous, le « récit numérique » trouve sa valeur dans cette indétermination du réel, qui donne la possibilité d'une perméabilité multiple entre plusieurs niveaux de fiction, et d'une véritable friction entre fiction et réalité.

À ce titre, *Road to Nowhere* (Monte Hellman, 2010), *Holy Motors* (Leos Carax, 2012) et *Réalité* (Quentin Dupieux, 2014) nous semblent représentatifs d'un nouveau rapport à la narration qu'induit la technologie numérique, qui ne s'arrête pas à ces trois films mais a contaminé, sous différentes formes, l'ensemble de la narration cinématographique. Ces trois films ont en commun l'univers du cinéma et de la représentation cinématographique : *Road to Nowhere* montre un film en train de se faire et mêle sans distinction précise les images du film dans le film et celles qui

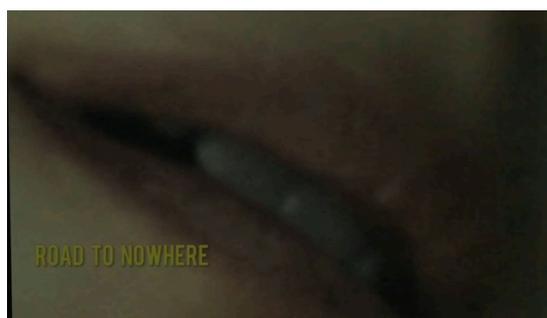
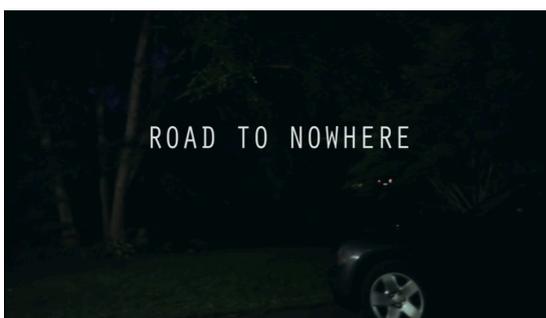
nous montrent l'équipe en train de fabriquer le film, dans le contexte du tournage et de la préparation. Ce mélange indistinct entre deux temporalités, deux réalités, celle du film *de* Monte Hellman et celle du film *dont* Monte Hellman nous montre la fabrication, a pour effet de perdre le spectateur dans différents niveaux de réalités qui, plus qu'une mise en abyme, sont une véritable mise à niveau d'égalité de deux réalités différentes, en tant que ces deux réalités possèdent en plus des liens, des passages, qui les rattachent l'une à l'autre<sup>101</sup>. Le générique de début de *Road to Nowhere* est d'ailleurs celui du film dont on va assister à la fabrication, créant alors un lien virtuel entre les personnages de la diégèse et la réalité du spectateur en train de voir un générique dont il pense à ce moment être celui du film de Monte Hellman.



*générique de début*



*générique de fin*



---

<sup>101</sup> Un peu comme les aberrations graphiques d'Escher évoquées plus haut à propos de *Shining*.



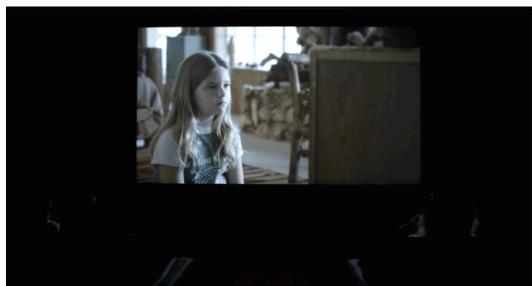
*Champ*



*Contre-champ*

*Réalité* possède, en encore plus absurde, la même dimension « Escherienne », au point d'être presque impossible à résumer : Jason Tantra (Alain Chabat) est un cameraman TV qui ambitionne de réaliser un film dont les héros seraient des téléviseurs tueurs faisant exploser les cerveaux des humains. Il rencontre un producteur qui, intéressé par son idée, l'incite à la développer. Mais, en se rendant dans un cinéma, il se rend compte que son film a déjà été réalisé et est projeté dans une salle, comme si son imaginaire avait été précédé par un autre imaginaire parfaitement identique au sien. Il appelle alors son producteur pour lui confier son trouble, mais ce dernier est en rendez-vous avec lui-même, chacun de ses doubles se défendant alors d'être le Jason Tantra original. Il finit par tomber nez à nez avec « son autre lui-même », et décide finalement de se faire interner. Une fois dans sa chambre d'hôpital, il téléphone à son producteur pour lui signaler qu'il n'est plus en état de travailler sur son scénario. Alors que le producteur lui répond en même temps qu'il assiste à la projection du film d'un autre réalisateur, il peut voir sur l'écran de la salle de projection, via un écran de télé « diégétique » que regarde une petite fille « diégétique », Jason Tantra lui dire exactement les mêmes phrases, dans l'espace fictif du film projeté, que celles que ce dernier lui dit via la réalité du combiné téléphonique : en somme, au sein de la réalité diégétique, il dialogue via un espace fictionnel. On l'aura compris, un résumé exhaustif du film est particulièrement ardu à faire, le film se basant sur un jeu constant entre ce fameux film projeté au producteur (les personnages en faisant partie interagissant en permanence avec la réalité des personnages diégétiques de *Réalité*), la réalité du réalisateur dont l'imagination est dédoublée par la réalité du film qu'il imaginait, et

dont la réalité elle-même se dédouble dans l'existence de son propre double. Le film repose sur une lecture ludique et totalement absurde d'une réalité qui, une fois encore, ne se compose pas à travers les échos d'une mise en abyme, mais dans l'accumulation de différents niveaux mis à égalité de traitement qui entraîne le film vers un vertige narratif que l'on peine à déchiffrer.



*Holy Motors* fonctionne un peu différemment : Monsieur Oscar (Denis Lavant) se déplace dans une limousine au gré de plusieurs rendez-vous. Chaque rendez-vous le voit incarner un rôle nouveau (une vieille mendicante, un homme d'affaire, un malfrat, un mourant, un père de famille, etc), dans une scène sans lien avec les précédentes, et dont on se demande qui est le destinataire de ces « mises en scènes » : est-il une sorte d'acteur à la solde d'un mystérieux commanditaire où chacun de ses rôles le verrait instiller une part de fiction mystérieuse dans la réalité d'un destinataire inconnu ? Ou la mise à nu d'un mystérieux principe de fiction dont le seul destinataire serait le spectateur de *Holy Motors* ? Il semble cependant que le seul destinataire de ces scènes fabriquées à l'intérieur de la diégèse (un homme débordé va de rendez-vous en rendez-vous du matin au soir à l'arrière d'une limousine. Celle-ci s'avère être une loge dans laquelle l'homme, un acteur, se

change entre chaque rendez-vous, ces derniers s'avérant en fait être différentes scènes imposées qu'il doit jouer) soit le spectateur du film, qui se retrouve, une fois encore, face à une conception « escherienne » de la narration : il est le destinataire d'une mise en scène se jouant au sein de la diégèse, faisant de la réalité montrée une forme de simulacre du principe de réalité. Après 53 minutes, lors de son sixième rendez-vous, Monsieur Oscar doit se déguiser en malfrat pour aller assassiner un autre malfrat. Il traverse un entrepôt, assassine l'homme, puis, sans justification narrative, lui coupe la barbe et les cheveux. Celui-ci s'avère être son sosie, un parfait double. Il le rhabille avec des vêtements identiques aux siens, comme s'il voulait faire croire à sa propre mort. Mais le malfrat n'est qu'évanoui et lui plante un stylet dans le cou. Il s'écroule alors, aux côtés du malfrat, doubles parfaits allongés l'un à côté de l'autre. Après une courte ellipse, il est de retour, ensanglanté, à sa limousine, sans que l'on sache de lui ou de son double qui s'en est véritablement tiré. Il monte à l'intérieur de la limousine, se change pour le rôle suivant : tout ça était à la fois une mise en scène, mais une mise en scène parasitée par l'incertitude dans laquelle on est plongé quant à l'identité du survivant. Un peu après, à 1h03min, il fait stopper brutalement sa limousine en face du Fouquet's et en sort pour aller y assassiner celui qu'il incarnait au tout début du film, un homme d'affaires prénommé Oscar qui quittait une demeure au petit matin, accompagné de gardes du corps qui l'accompagnaient jusqu'à la limousine où il commençait à se changer pour son premier rôle de la journée. Après avoir assassiné ce nouveau double, il se fait abattre par ses gardes du corps : doubles meurtres d'un double incarné, comme si chaque rôle possédait sa reproduction dans un réel dont on se demande la valeur de réel puisque chaque mort semble n'en être pas une : le réel diégétique qui entoure cette limousine-loge errant entre plusieurs mises en scènes semble lui-même l'élément impalpable d'une mise en scène cernée de fantômes et d'avatars dont Monsieur Oscar serait alors le jouet. Outre que le film est cerné par les fantômes du cinéma de Carax (au bout d'1h, apparition de Michel Piccoli rappelant *Mauvais Sang*, errance sur les bords de seine et dans une Samaritaine désertée

rappelant le décor des *Amants du pont neuf*), il semble également cerné par les fantômes d'une réalité indéterminable, voire d'un cinéma qui ne semble plus en mesure d'appréhender cette réalité<sup>102</sup>.



Ces trois films ont en commun de traiter du réel diégétique comme matière à fiction au sein de la diégèse, établissant des passages entre réalité diégétique, fiction diégétique, réalité du spectateur et possibilité de traiter cette réalité comme potentialité fictionnelle, ou comme matière à fiction : les frontières ne sont plus stables, et semblent se diluer dans une multiplication de dédoublements et de mises en échos, qui ne sont pas sans rappeler la dynamique de *Shining* cité plus haut : à la fin du film de Kubrick, un lent travelling avant se termine sur une photo en noir et blanc datée du 4 juillet 1921, sur laquelle trône l'image de Jack Torrance posant au milieu d'une réception festive, et fixant l'objectif. Plus que la révélation d'une

---

<sup>102</sup> Voir à ce propos le dialogue entre Michel Piccoli et M. Oscar dans la limousine : M. Oscar : "Je regrette les caméras. Quand j'étais jeune elles étaient plus lourdes que nous. Ensuite elles sont devenues plus petites que nos têtes. Aujourd'hui on ne les voit plus du tout. Alors oui, moi aussi j'ai du mal à y croire, parfois." Et, plus loin : "je continue comme j'ai commencé, pour la beauté du geste." Outre que cette phrase de dialogue semble confirmer que le seul destinataire de ces mises en scènes soit le spectateur d'Holy Motors, via une caméra invisible filmant les scènes, elle sous-entend aussi, puisqu'Oscar ne continue plus que pour « la beauté du geste » que personne ne regarde, et que le cinéma, par conséquent, est dénué de sens. La fiction errerait alors dans une forme de *no man's land* indéterminé où se mêleraient divers éléments de réalité et divers éléments de fiction, sans qu'on soit véritablement en mesure de les dissocier.

réincarnation de Jack dans le temps, ce travelling, faisant de la photo un cadre dans le cadre du film, puis éliminant, dans un lent zoom succédant au travelling, le cadre de la photo pour que ce soit le cadre du film qui supplante celui de la photographie, le regard de Jack Torrance passant alors de l'objectif de l'appareil photo à celui de la caméra, passant donc du regard du photographe diégétique à celui du spectateur de *Shining*, souligne autant une mise en parallèle de différentes temporalités qu'une mise en commun de différents espaces. À ce titre, l'utilisation systématique d'étranges fondus enchaînés tout au long du film, là où des coupes nettes seraient plus logiques, donne cette impression de superposer les temporalités, ou plus précisément de diviser une temporalité en deux temporalités distinctes : on a parfois l'impression, alors qu'un montage « cut », matérialisant des ellipses ou une distance spatiale mais non temporelle entre deux scènes, aurait contribué à la continuité spatio-temporelle du récit, que ce dernier, par l'usage des fondus enchaînés, se situe sur plusieurs niveaux, à la fois ici et ailleurs, maintenant et autrefois, créant une sensation de dédoublement, voire de démultiplication, de l'espace et du temps.





Cette notion de double, de dédoublement, de démultiplication, se retrouve dans *Road to Nowhere*, *Réalité*, *Holy Motors* : dédoublement des personnages, double-jeu mis en place entre la diégèse et la monstration de sa mise en scène, démultiplication qui se crée dès lors que chacun des films montre, en plus, soit des films en train de se faire dans *Road to Nowhere* et *Réalité*, soit une réalité traitée comme un simulacre dans *Holy Motors*. Outre que chacun des films est saturé de cadres dans le cadres (notamment de cadres d'écrans de télévision, d'ordinateurs ou d'écrans de caméras numériques), les dédoublements des différents niveaux de narration créent une sorte de mise en miroir vertigineuse au sein du temps « spectatorial » de la projection, faisant alors de l'Unheimlich le principe de réception, d'appréhension, d'un réel dont l'inquiétude et l'indétermination seraient devenus les principaux éléments d'appréhension.



*Holy Motors*





Réalité



Road to Nowhere



Cette « instabilité » se retrouve au sein d'un nombre considérable de productions contemporaines, sous différentes formes narratives, alors qu'elles n'entretiennent pas le moindre lien thématique ou esthétique, dont voici quelques exemples non-exhaustifs : *Simon Werner a disparu* (Fabrice Gobert, 2010), reprend le principe, déjà vu dans *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) et dans de nombreux films des années 1990-2000 (chez Tarantino notamment) d'une temporalité en spirale reprenant les mêmes scènes selon des points de vue différents<sup>103</sup> ; *Pater* (Alain Cavalier, 2011) montre, selon le principe du « minimalisme domestique » propre à Alain Cavalier, ce dernier et l'acteur Vincent Lindon « jouer » au président de la république et au premier ministre, dans une succession de scènes où le réalisateur et l'acteur sont à la fois Cavalier *et* Lindon ainsi que le Président *et* son 1<sup>er</sup> ministre, jouant leur jeu et le commentant en même temps ; *Inception* (Christopher Nolan, 2010) montre des agents secrets utilisant le sommeil et le rêve pour remplir des objectifs propres à un

<sup>103</sup> Là où Akira Kurosawa fait passer dans *Rashomon* des informations contradictoires selon les points de vue, ce mode d'écriture post-moderne donne souvent la même version d'une scène, diffractant alors celle-ci selon différents angles, et donnant de la réalité une sensation de multiplicité.

thriller d'espionnage dont le récit est fait d'une imbrication « en poupées russes » de rêves au sein d'autres rêves, chacun possédant sa propre temporalité et installant alors le spectateur dans un vertige narratif complexe et difficilement lisible ; *Fight Club*, abordé plus haut, traite, outre des deux réalités en conflit dans la psyché du personnage principal, de la réalité diégétique et de celle du temps de la projection : un des métiers de Tyler Durden étant projectionniste, celui-ci prend un malin plaisir à « coller » des images subliminales de films pornographiques dans des films grand public, et ces images subliminales, le spectateur de *Fight Club* les retrouve lui-même à divers moments du film, faisant alors de Tyler Durden un personnage s'incarnant dans la réalité de la projection. « Tout est réversible et manipulable, modelant un rapport au temps fondé sur le *sample* des événements et leur dissémination réticulaire. (...) Mais c'est moins une rupture avec le cinéma analogique qu'un glissement de ses potentialités : ce qui était le comble de l'expérimental et de l'avant-gardisme est devenu un registre ordinaire. Le récit linéaire conventionnel s'efface au profit de pliures entre passé, présent et futur (...) mais aussi des situations de stases temporelles (...) où les événements semblent revenir en boucles concentriques »<sup>104</sup>.

Ce rapport contemporain à un récit qui a tendance à se démultiplier, se dédoubler, créer des effets d'écho, de delay, de feedback<sup>105</sup>, et à se complexifier est selon nous représentatif soit d'une forme de difficulté à appréhender le monde, soit d'une manière de l'interpréter comme un espace devenu mystérieux, indéfinissable et difficilement palpable. Nouvelles formes de narration incarnant par le récit cette nouvelle forme de représentation qu'a entraîné la mutation numérique, représentant alors le monde comme espace instable, complexe et difficilement compréhensible, dont l'image numérique serait alors la parfaite incarnation, ou le double idéal.

---

<sup>104</sup> Orignac, Guillaume. *David Fincher ou l'heure numérique*, Capricci, Paris, 2011, pp 71.72

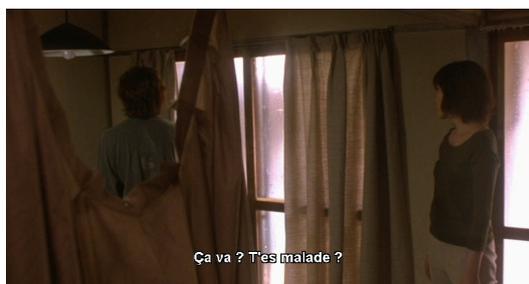
<sup>105</sup> Et qui trouve peut-être une autre incarnation dans l'explosion narrative des séries, sequels, prequels et autres spin offs qui, plus qu'une exploitation jusqu'à plus soif des différents personnages d'un univers donné, pourraient être finalement le révélateur d'une perte de repère face au principe originnaire de notre rapport au réel : le fait même de regarder et d'étudier ces séries nous demande un temps d'une ampleur considérable que nous consacrons d'autant moins à l'expérience de la réalité.

Cette complexification narrative, cette friction permanente entre fiction et réalité révèle une forme d'interrogation face au monde et d'inquiétude face au réel qui répond alors peut-être à notre interrogation originelle sur la vague de films catastrophe ayant envahi l'ensemble du cinéma au cours des années 2000 : l'image numérique, plus qu'un moyen de représenter la fin du monde de manière réaliste, plus que de donner la possibilité de procéder à la monstration du désastre, serait alors l'image dont l'essence, non-matricielle et non-profilmique, serait la plus à même de dire quelque chose de l'inquiétude de l'homme face au monde, un territoire où l'imaginaire de la fin et du désastre rejoindrait, dans la plasticité même de l'image, au-delà des figures et des motifs, une forme d'indétermination face à la réalité du monde, d'effacement face à la difficulté à en dégager un sens.

### **3.2.2. *Kairo* : la numérisation comme trace de l'effacement du monde ?**

Dans notre première partie, nous avons abordé *Kairo* pour souligner la manière dont l'image numérique pouvait hanter l'image cinématographique, et c'est peut-être dans ce sens que le film de Kiyoshi Kurosawa représente cette tension à l'œuvre entre technologie numérique et monde vivant qui semble accompagner ce sentiment de perte de sens et d'effacement qui s'exprime aujourd'hui dans les représentations apocalyptiques : le film décrit donc un Tokyo peu à peu envahi par les fantômes. Cette invasion se traduit chez les vivants par une épidémie de suicides et de disparitions. Il n'y a pas de règle figée pour ces dernières : les individus s'évaporent, se suicident, ou disparaissent dans la nature. Ce qui est en revanche immuable, c'est, une fois qu'ils ont été en contact avec un fantôme, leur fascination morbide pour les ectoplasmes et ce qu'ils représentent : neurasthénie, désespoir et apathie. L'épisode neurasthénique qui précède la disparition des vivants est une manière de faire d'eux, déjà, des fantômes : il est une sorte de frontière trouble et indéfinie qui existe entre leur état vivant et leur état mort. Par exemple, lorsque Michi, au début du film, se rend chez son collègue Tagushi dont elle n'a plus de nouvelles, Kurosawa met d'abord en scène Tagushi comme une apparition

spectrale, une ombre effrayante se mouvant à l'arrière-plan pendant que Michi fouille dans ses papiers sans le voir, puis il désamorce la tension horrifique lorsque Michi s'aperçoit enfin de sa présence et s'adresse à lui. Michi échange ensuite quelques phrases avec Taguchi, et en l'espace de deux minutes ce dernier s'est pendu et est déjà mort : Michi a très bien pu discuter avec son collègue et le laisser vaquer à ses occupations dans une autre pièce, ignorant qu'il était en train de se pendre, comme elle a très bien pu converser avec son fantôme avant qu'elle se rende compte qu'il était déjà pendu au moment où elle est rentrée dans l'appartement. Cette indétermination souligne l'aspect flou de la frontière qui sépare les morts des vivants.



On retrouve cette indétermination à la fin du film, cette fois-ci pas dans la « définition » des personnages, mais au cœur de la plasticité de l'image du film : les deux personnages principaux, Michi, donc, et Kawashima, en quelque sorte son « pendant » masculin, décident de fuir un Tokyo déserté pour échapper au désastre. Kurosawa intègre numériquement des voitures en feu dans les rues de la ville, des cadavres, puis un avion qui s'écrase une fois que Michi et Kawashima sont arrivés sur les quais du port de Tokyo. La grossièreté des effets numériques utilisés pour

ces séquences, leur aspect « cheap », donne l'impression d'un monde réel contaminé par l'espace numérique, de « trucs » numériques déposés sur l'image du film comme des décalcomanies. Après l'apparition d'un dernier fantôme en image de synthèse, au visage lisse comme du papier glacé, qui aura finalement raison de la résistance de Kawashima, ces effets numériques semblent souligner la contamination de l'image 35mm (le monde des vivants) par un virus fantôme issu du réseau numérique<sup>106</sup> (le « couloir » utilisé par les esprits pour se déverser dans le monde des vivants). Par ailleurs, l'avion numérique qui s'écrase étant un modèle issu de la seconde guerre mondiale, ce n'est pas seulement l'espace des vivants envahi par un autre espace, mais également le temps des vivants envahi par un autre temps. Juste après le crash de l'avion, lorsque Michi cherche dans la capitainerie les clefs du petit bateau de tourisme qui leur permettra de prendre la mer, elle débouche dans une pièce envahie de cendres en suspension, et où des cadavres figés et calcinés rappellent, comme nous l'avons souligné plus haut, Hiroshima, voire Pompéi et ses corps figés dans la cendre : l'indétermination dans laquelle le monde numérique plonge le monde réel ne concerne plus seulement la frontière entre le monde des vivants et le monde des morts (et son extension entre un monde tangible et un monde désincarné), mais également celle entre le présent et le passé, entre l'oubli et la mémoire. Ce qui s'échappe de ces avatars numériques évoque un monde invisible qui affleure et oppose des forces contraires à un monde incarné qui, lui, est en voie de désincarnation. Comme si cette indétermination débouchait sur un monde invertébré, où des vivants sans ossature évolueraient sans être capables de donner un sens à leur vie.

Pour revenir à la scène où Michi découvre Taguchi pendu : le moment où la jeune femme rentre dans l'appartement de son collègue correspond à l'apparition du titre. Ce titre arrive à la fin du générique, qui est intervenu après ce que l'on pourrait définir comme un court prologue, lui même dédoublé par la courte première

---

<sup>106</sup> Il est à noter que, juste avant cette apparition numérique, lors d'une scène de suicide par balle où Harué, une amie de Kawashima, met fin à ses jours, aucun impact de balle, aucune trace de sang n'est à constater, comme si sa mort avait été traitée en dehors de la logique organique du réel, par une sorte d'arbitraire numérique. Par ailleurs, on peut rapprocher cette mort des « fausses morts » d'*Holy Motors*.

séquence sur le bateau, où Michi se tient seule sur le pont et où sa voix-off annonce sans le préciser le drame qui s'est produit, et par la scène, en flash-back, où Michi et ses collègues constatent la disparition de leur collègue Tagushi. Le générique apparaît alors sur les images de Michi en route pour l'appartement de Taguchi, sur une musique inquiétante composée essentiellement de cordes, dont les premières mesures délivraient d'abord un sentiment mélancolique. L'ensemble dégage une sensation de tristesse et d'inquiétude, et d'un événement en marche contre lequel on ne peut rien. Kaïro, qui signifie « réseau » en japonais, est composé de deux idéogrammes, dont l'un est un carré à l'intérieur d'un autre carré. Ici, le carré intérieur est en rouge, et fait écho à la délimitation en rouge des zones interdites, pièces fermées et hantées, sortes de passages par lesquels les fantômes se matérialisent dans le monde réel. Il apparaît sur un plan en travelling avant, assez typique du cinéma d'épouvante pour représenter un point de vue subjectif menaçant et ignoré du personnage menacé, qui s'avance vers Michi fouillant dans l'appartement semble-t-il vide de Tagushi, dans le même axe qu'un plan étrange déjà vu lors du prologue, lorsque Michi téléphonait chez Taguchi avec ses collègues rendus inquiets par son absence, et qui s'avérera être une de ces « images mentales » que verront les personnages sur les écrans d'ordinateur. Le carré dans le carré, de même que ces espaces hermétiques que sont les zones interdites qui vont se multiplier dans la ville, produit un effet de rime, qui est probablement la tournure poétique la plus frappante et la plus belle de Kaïro : lorsque Michi et ses collègues ouvrent la disquette trouvée chez Taguchi après son suicide, ils tombent sur l'une de ces « images mentales ». Celle-ci représente l'appartement de Taguchi, vu, donc, selon cet axe déjà remarqué lors du prologue, puis en travelling avant sur Michi lors de l'apparition du titre : on y voit Taguchi de dos, debout face à ses écrans d'ordinateurs. En agrandissant l'image, Michi remarque que sur l'un des écrans apparaît exactement la même image. Taguchi se voit donc sur son écran d'ordinateur, de dos, en train de regarder son écran d'ordinateur, et prend probablement conscience qu'une instance « autre » est en train de l'observer. En

agrandissant encore, Michi remarque que la même image se reproduit à l'infini dans l'écran, comme une sorte de larsen visuel, l'écran dans l'écran dans l'écran dans l'écran. L'agrandissement de cette image débouche sur une reproduction à l'infini d'une réalité figée en voie de désincarnation. C'est à partir de cette indétermination, cette forme de désubstantialisation par la dématérialisation, que *Kairo* contamine son espace fictionnel pour représenter le désastre d'un monde où les vivants se donnent, *corps et âme*, et sans résistance apparente, à la digitalisation. *Kairo*, en tant que film de désastre et en dévoilant ses *effets numériques*, souligne, dans l'essence même de ses images, une des questions fondamentales soulevée par la digitalisation de l'image : que reste-t-il du réel ? L'image numérique est-elle incapable de rendre compte du réel, traduit-elle une forme de déliquescence du réel, ou est-elle une réinvention du réel, la création d'un réel autre ?



### 3.2.3. Le monde comme espace de sa propre représentation.

Parallèlement à ce grand mouvement esthétique et narratif où le réel semble perdre de sa substance, on a vu exploser la production et la diffusion en salle de films documentaires. La plupart ont comme sujet les déséquilibres du monde, les dérèglements climatiques, les injustices sociales, la crise agro-alimentaire, les menaces qui pèsent sur l'humanité, etc. La plupart n'ont pas, ou peu, d'intérêt cinématographique et possèdent la valeur esthétique d'un reportage télévisé. Ils sont, tous, chargés d'un « message », et négligent la valeur iconique du cinéma pour ne produire que du « raconter ». Le résultat est la production d'images vides, plates et muettes, qui ne disent rien si elles ne sont pas accompagnées d'un commentaire,

auxquelles les commentaires peuvent donc leur faire dire tout et son contraire, et l'invention d'un réel non plus projeté, pensé et évalué à travers ses représentations, mais appréhendé comme un espace fictif où tout est matière à narration, où la vie *est* la représentation. La représentation devient alors un moyen de tenir le réel à distance, et d'en faire une sorte de non-lieu, qui ne peut pas être appréhendé autrement qu'en étant raconté.

Spectacularisation du monde et mise en récit du réel semblent parfois être l'aboutissement ultime de la mutation numérique qui a saisi nos sociétés. Chaque reportage télévisé se termine par la mention, en bas à gauche ou à droite de l'écran, par l'emploi d'une incrustation synthétique, du journaliste, sous la forme : « récit de... », et pour ce qui est du monde anglo-saxon : « story by... », comme si dire le monde, en rendre compte ou en révéler la réalité de ses mécanismes ne devait se faire que sous une forme narrative dramaturgique et spectacularisante, comme nous l'avons déjà souligné à propos d'Homs filmée par drone. Notre propre rapport au réel est aujourd'hui conditionné par l'éventualité de sa mise en images, de son partage sur les « réseaux sociaux », de son enregistrement systématique et du fait que nous faisons nous-mêmes partie de cette environnement spectacularisé : nous sommes les potentiels metteurs en scène ou acteurs de notre propre réalité. L'enregistrement aujourd'hui systématique de l'espace public pour des raisons sécuritaires nous met face au réel dans un rapport de « regardés », de fabrication du réel, de simulacre face à la singularité de l'événement « réel » : puisque la spontanéité (et la singularité) du réel est si systématiquement enregistrée, mise en scène, dupliquée, partagée, interprétée, puisque le réel semble à ce point devenu matière à spectacle et à narration<sup>107</sup>, que reste-t-il du réel ?

Nous empruntons à Vincent Lowy la description d'un projet de création de ville idéale par Walt Disney dans les années soixante :

---

<sup>107</sup> nous retrouvons ici les 2 centres de l'"empreinte numérique" : le narratif et l'audio-graphique.

« Sous [l'acronyme EPCOT] désignant les mots Experimental Prototype Community of Tomorrow (...), il s'agissait de construire en Floride une cité idéale destinée à devenir un lieu de résidence pour des dizaines de milliers de personnes, rassemblées par le culte de Walt Disney (l'ensemble devait répondre au nom de Disney World). Interrompu par sa mort en décembre 1966, le projet EPCOT a été prestement remballé pour de longues années. (...) Située sur une zone marécageuse isolée au centre de la Floride, cette cité idéale est raccordée au sud à une zone industrielle et un aéroport, et au nord à un parc de loisirs. Ces quatre zones d'activités sont reliées entre elles par un train à grande vitesse. La ville proprement dite est dominée par un immense gratte-ciel, autour duquel rayonne symétriquement toutes les infrastructures et superstructures de l'ensemble. (...) Disney construit ce schéma urbain autour d'un centre de bureaux et d'affaires qui est destiné à devenir le cœur de cette mégalopole, entouré par diverses zones de loisirs et d'habitation dont l'organisation schématique rend tout trajet déjà programmé. (...) Il était prévu de recouvrir cette ville d'une immense verrière destinée à protéger les habitants du centre d'EPCOT des intempéries »<sup>108</sup>.

Outre l'écho terrifiant que l'on peut trouver à cette étrange cité dans le film *The Truman Show*<sup>109</sup> (Peter Weir, 1998), il est intéressant de mettre en perspective avec cette « utopie » les stratégies urbanistes qui donnent naissance à certains nouveaux quartiers, tels que le quartier de la BNF dans le XIII<sup>ème</sup> arrondissement de Paris, où plus récemment celui du Boulevard McDonald au nord de Paris : quartiers particulièrement photogéniques (dont la représentation est d'ailleurs soumise à la législation du droit d'auteur), ces lieux semblent en même temps hermétiques à l'élaboration d'une stratégie de vie : ils semblent avoir été pensés plus comme décors que comme lieux de vie, et évoquent plus le quartier déshumanisé de l'EUR si bien filmé par Antonioni dans *L'éclipse* (1962) que des lieux où l'on aimerait s'installer durablement.

« Forme sublimée du *non-lieu de la société*, concept forgé par l'anthropologue Marc Augé et défini par "le règne des trois C" (communication, consommation et circulation), EPCOT accomplit le fantasme globalisant de la société de consommation. Disney ne dit jamais que les habitants d'EPCOT seraient des consommateurs captifs, même s'il les décrit volontiers comme assoiffés de

---

<sup>108</sup> Lowy (Vincent) – *Cinéma et mondialisation, une esthétique des inégalités*, op. cit. p. 78-79.

<sup>109</sup> Le film raconte l'histoire d'un homme d'une trentaine d'années qui se rend compte un jour que sa vie, depuis sa naissance, est le résultat d'une mise en scène, au cœur d'une cité factice, « ville-décor » créée de toute pièce sous un dôme servant de ciel artificiel avec la complicité de ses habitants/comédiens, destinée à servir de support à un spectacle de « télé-réalité ».

distraction. Dans l'absolu disneyen des années soixante, les non-lieux trouvent une incarnation performative, qui obéit à une élasticité spatio-temporelle : provisoire qui dure, délimité mais en expansion, destination sans retour »<sup>110</sup>.

Difficile de ne pas voir dans la spectacularisation du monde et cet effet de déréalisation une forme d'accomplissement de cet idéal disneyen, né au cœur des parcs d'attraction du début du XXème siècle dans le regard fasciné du jeune Walt Disney, ayant eux-mêmes vu la naissance du principe d'attraction du cinéma où toutes les ramifications visuelles liées à la duplication numérique, semblent être en mesure de projeter le réel lui-même.

### CONCLUSION 3<sup>EME</sup> PARTIE

L'essence de l'image numérique se situe donc peut-être, plus que dans ses possibilités infinies de représentation, dans le fait qu'elle est, d'une certaine manière, une image qui fait le deuil du réel qu'elle représente. Support idéal de la distanciation ironique post-moderne, dans le sens où elle est une image qui « ne nous la fait pas », mais en plus dans laquelle on est bien forcé de faire semblant de croire si l'on veut continuer à aller au cinéma : si le « Mais quand-même » a disparu de la formule d'Octave Mannoni, il faut bien un simulacre de croyance pour ne pas se satisfaire du simple « Je sais bien ». Peut-être que la croyance se situe justement dans le fait que le spectateur n'est plus dupe et que c'est justement dans sa propre conscience du simulacre qu'il puise, non plus la croyance, mais l'acceptation. Je sais que tout est faux, mais c'est justement parce que je le sais que je l'accepte. Le principe d'acceptation, d'une forme de renoncement, de deuil, pourrait alors articuler notre rapport aux images cinématographiques, de même qu'il articule notre rapport au monde.

---

<sup>110</sup> Lowy (Vincent) – *Op. Cit.* p. 83.

Et en faisant le deuil de notre croyance, de notre confiance, dans l'image cinématographique, c'est aussi à une forme de deuil du réel auquel nous faisons face, parce que, dans ce schisme qu'induit l'image numérique entre le réel et sa représentation, c'est d'une rupture avec le réel à laquelle nous sommes confrontés : en amenuisant la valeur profilmique de l'image cinématographique, en amenuisant la valeur profilmique des images en général, l'image numérique dit finalement quelque chose d'un monde dont l'objectif, dans cet épuisement de son rapport au réel, n'est peut-être plus que de se montrer et de se raconter.



*Holy Motors*

## CONCLUSION GÉNÉRALE

On l'a vu, tenter de définir l'image numérique s'avère être d'une complexité difficilement dénouable : tout en constituant une empreinte, elle se constitue pourtant d'un déficit de réel. Nous avons tenté de le faire en essayant de comprendre les spécificités de la représentation contemporaine du désastre, non parce que l'image numérique permet de représenter frontalement la catastrophe, mais parce que sa singularité « anti-profilmique », son « impureté » profilmique, dit quelque chose d'une distanciation avec le réel qui se trouve être révélée dans la singularité de la représentation contemporaine du désastre, et qui fonde d'après nous l'imaginaire de la fin : la surreprésentation de la catastrophe au cinéma qui se produit depuis une vingtaine d'années entraîne une habitude au désastre et souligne une déconnexion dans notre rapport au monde que l'on retrouve, d'une certaine manière, dans la distanciation numérique. Définitionnalisation par l'hyperréalisme des images, perte de la croyance dans l'image cinématographique s'ajoutent à une distanciation de notre rapport au réel et à sa représentation.

Nous avons tenté dans notre première partie d'identifier la singularité de la représentation contemporaine de la catastrophe. Celle-ci se situe, donc, dans la manière inédite de dévoiler le monde à l'homme comme un espace constamment menaçant, un territoire dont « l'étrangeté » se manifesterait dans une instabilité permanente.

Notre deuxième partie nous a vu mettre en parallèle les trois régimes de ressemblance selon Georges-Didi Huberman, par l'empreinte, par l'emprunt et par la sculpture, avec les trois modes de lecture d'un film définis selon la méthode de Laurent Jullier, diégétique, profilmique et audio-graphique. Cette mise en parallèle nous a permis d'identifier la rupture profilmique qui s'opère selon nous dans l'image numérique, et dans laquelle nous voyons une forme de crise auratique de l'image cinématographique. Essayant de relativiser notre propos, convoquer la théorie du déclin de l'aura de Walter Benjamin nous a permis, tout en orientant

notre réflexion sur le territoire d'une mélancolie subjective, de nous interroger alors sur les fondements de ce qui constitue peut-être la problématique numérique : la perte de la croyance.

Notre troisième partie a alors été l'occasion d'essayer de comprendre comment s'opère cette perte de croyance. C'est en convoquant Edgar Morin et sa théorie de l'expérience cinématographique, et en la mettant dans le prolongement de notre mise en parallèle des théories de Didi-Huberman et des trois modes de lecture d'un film, que nous avons essayé de démontrer que cette perte de croyance repose bien sur cette manière qu'a le cinéma contemporain de mettre à distance le profilmique : un peu comme si amenuiser la valeur profilmique des images contribuait à enlever au réel toute possibilité d'être sublimé, de se transcender dans la représentation, comme si une représentation sans poids profilmique ne permettait pas au regard d'y croire, et comme si, à partir de là, il ne restait plus à l'image cinématographique qu'à s'hybrider dans une contamination des formes et des modes de représentation.

Pour conclure, nous avons tenté de comprendre, en analysant différents types de récit, les modes de représentation numérique par le biais des manipulations narratives, et notamment de la friction entre fiction et réel, entre différentes couches de réalités représentées, qui sont selon nous le prolongement dans le récit du principe d'hybridation de l'image numérique.

Outre Didi-Huberman, Walter Benjamin et Edgar Morin, Stanley Kubrick a été pour nous une sorte de levier qui nous a permis d'identifier les rouages du schisme numérique : par sa méthode déconstructiviste et sa position esthétique et historique, l'analyse de son travail nous a semblé être un bon moyen de comprendre où et comment a pu se jouer la rupture profilmique.

Nous nous sommes battus, constamment, contre une tendance originaire à comprendre l'image numérique selon un point de vue subjectif d'abord critique, mais en essayant toujours d'échapper aux erreurs d'appréciation vers lesquelles ce point de vue risquait de nous entraîner, et en considérant avant tout l'image numérique comme une manifestation esthétique. La tâche a été d'autant plus âpre

et ardue que, selon nous, l'image numérique, au-delà de tout jugement esthétique, est malgré tout l'image qui porte, dans son mode de fabrication même, par la rupture profilmique qu'elle induit, la trace d'un monde illisible, au sein duquel la notion même de réel est mise à mal par les nouveaux mode de représentation et de transmission des images médiatiques. Nous espérons, malgré les détours elliptiques de notre cheminement, n'avoir pas donné l'impression de trop trébucher, et n'avoir pas trop délaissé les films en développant notre réflexion esthétique parfois depuis leur extérieur.

Si l'image-mouvement était celle du cinéma classique et l'image-temps celle du cinéma moderne, alors l'image-deuil pourrait peut-être être considérée comme celle du cinéma post-moderne, qui aurait fait d'une forme de deuil du réel son principe ontologique. Et, pour revenir à Walter Benjamin, cette image-deuil résiderait alors peut-être au cœur du monde, dans le monde d'aujourd'hui qui se raconte sans temps morts et participe à sa propre spectacularisation, et dont la virtualisation le met en position d'accéder au statut d'image : « L'humanité qui, jadis, chez Homère, était pour les dieux de l'Olympe, un objet de spectacle, l'est désormais devenue pour elle-même. Le détachement qu'elle éprouve à l'égard d'elle-même a atteint un point tel qu'elle peut vivre sa propre destruction comme un plaisir esthétique de premier ordre »<sup>111</sup>. Ou peut-on interpréter la numérisation des outils de production cinématographique (et des outils de production d'images médiatiques) comme une forme d'aboutissement du concept de reproductibilité technique de l'œuvre d'art, qui contribuerait alors à faire du monde le lieu de sa réalité propre *et* le lieu de sa représentation, le lieu de sa concrétude *autant que* de son abstraction, entraînant alors, si ce n'est l'évaporation de l'aura cinématographique, du moins l'évanouissement du réel.

Et si l'on se rappelle *La guerre des mondes* de Spielberg, où les humains sont réduits en cendres, si l'on se rappelle la version contemporaine du *Jour où la terre s'arrêta*, où

---

<sup>111</sup> Benjamin, Walter – *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Petite bibliothèque Payot, 2013, p. 140-141.

chaque construction humaine se dissout dans l'acide des effets numériques, si l'on se rappelle chaque représentation apocalyptique contemporaine où la destruction, la fin, le désastre, débouchent sur toutes les formes d'anéantissement, de disparition, de pulvérisation, de volatilisation possibles, l'apocalypse numérique pourrait alors être considérée autant comme une évaporation *par* numérisation que la révélation, *dans* l'élixir numérique, d'un nouveau statut, parfaitement impalpable, du monde réel. Dans ce cas, sa représentation absolue pourrait alors trouver une loi esthétique dans le fondu au blanc de *4b44*, *dernier jour sur Terre* ou le fondu au noir de *Melancholia*, où un monde devenu image ne pourrait être vu que dans la fin de l'image.



*Le jour où la terre s'arrêta*



*La guerre des mondes*



fondu au blanc



fondu au noir

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages

ARNAUD Diane – *Kiyoshi Kurosawa. Mémoire de la disparition*. Rouge profond, coll. Raccords, Pertuis, 2007.

AUMONT, Jacques. *Que reste-t-il du cinéma ?* Vrin, coll. Philosophie et cinéma, Paris, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation*. Galilée, Paris, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. *La transparence du mal*. Galilée, Paris, 1990.

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma ?* Éditions du Cerf, Paris, 1985

BENJAMIN, Walter. *Écrits Français*. Folio Essais, Paris, 1991.

BENJAMIN, Walter – *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Petite bibliothèque Payot, Paris, 2013.

BERNARDI Sandro - *Le regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*. Presses Universitaires de Vincennes, coll. Esthétiques Hors Cadre, St Denis, 1994.

CHION Michel - *Stanley Kubrick. L'humain, ni plus, ni moins*. Cahiers du cinéma, coll. Auteurs, Paris, 2005.

CIMENT Michel - *Kubrick*. Calmann-Levy, Paris, 2011 pour l'édition définitive.

COMOLLI, Jean-Louis & SORREL, Vincent. *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique*. Verdier, Lagrasse, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Minuit, Paris, 1992

DIDI-HUBERMAN, Georges. *La ressemblance par contact*. Minuit, Paris, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Sentir le grison*. Minuit, Paris, 2014.

DIODATO, Roberto. *Esthétique du virtuel*. Vrin, Paris, 2011.

FRAISSE Philippe – *Le cinéma au bord du monde*, Gallimard, coll. L'infini, Paris, 2010.

GAUDREAU, André. *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. CNRS éditions, Paris, 2008.

GAUDREAU, André & LEFEBVRE, Martin (dirs.). *Techniques et technologies du cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*. Presses Universitaires de Rennes, coll. Le spectaculaire, Rennes, 2015.

GAUDREAU, André & MARION, Philippe. *La fin du cinéma ? Un media en crise à l'ère du numérique*. Armand Colin, Paris, 2013.

HABIB, ANDRE – *L'attrait de la ruine*, Yellow Now, Coll. Côté cinéma / Motifs, Crisnée, 2011.

HUYGHE, Pierre-Damien. *Le cinéma avant, après*. De l'incidence, Paris, 2012

JOIN-LAMBERT, Arnaud, GORIELY, Serge, FEVRY, Sébastien (dir.) - *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*. L'harmattan, coll. structures et pouvoirs des imaginaires, Paris, 2012.

JOURNEL Sébastien – *Kaïro de Kiyoshi Kurosawa. Le réseau des solitudes*. L'harmattan, coll. Cinéma d'Asie, Paris, 2009.

JULLIER, Laurent. *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. L'harmattan, coll. Champs-visuels. Paris, 1997.

JULLIER, Laurent. *L'analyse de séquences*. 4<sup>ème</sup> édition. Armand Colin, Paris, 2015.

KING, Stephen. *Shining*, JC Lattès, Paris, 1979.

LEVY, Ophir. *Images clandestines. Métamorphoses d'une mémoire visuelle des « camps »*. Hermann, coll. L'esprit du cinéma. Paris, 2015.

LOWY, Vincent. *Cinéma et mondialisation, une esthétique des inégalités*. Le bord de l'eau, Lormont, 2011.

METZ Christian – *Le Signifiant Imaginaire*, Bourgois, Paris, 2002.

MORIN, Edgar – *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Minuit, Coll. Arguments, Paris, 2007.

ORIGNAC, Guillaume. *David Fincher ou l'heure numérique*. Capricci, coll. « actualité critique », Paris, 2011.

PUISEUX, Hélène. *L'apocalypse nucléaire et son cinéma*. Éditions du Cerf, coll. 7<sup>ème</sup> art, Paris, 1988.

QUINTANA, Angel – *Virtuel ?* Cahiers du Cinéma, Paris, 2008.

SZENDY, Peter. *L'apocalypse cinéma. 2012 et autres fins du monde*. Capricci, Paris, 2012.

VIRILIO, Paul. *Ce qui arrive*. Catalogue de l'exposition « Ce qui arrive », Actes Sud / Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, Paris, 2002.

WELLS, Herbert George. *La guerre des mondes*. J'ai lu, Paris, 1959.

## Articles

BENJAMIN, Walter. « Le conteur ». In *Œuvres III*, Folio Essais, Paris, 2000.

BENJAMIN, Walter. « Sur le concept d'histoire ». In *Œuvres III*, Folio Essais, Paris, 2000.

BENJAMIN, Walter. « Sur quelques thèmes baudelairiens ». In *Œuvres III*, Folio Essais, Paris, 2000.

DE BAECQUE, Antoine. « Le cinéma, art apocalyptique ». Préface à *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Petite bibliothèque Payot, Paris, 2013.

DESCHAMPS, Julien. « Le datadancing de Jacques Perconte : le cinéma numérique en quête d'indépendance ». Article de M1 Cinéma et Audiovisuel, sous la direction de José Moure, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Avril 2016.

FRISBY, David. « Simmel et le paysage urbain de la modernité », trad. Didier Renault. In Füzessery Stéphane & Simay Philippe (dir.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, éditions de l'éclat, coll. Philosophie de l'imaginaire, Paris/Tel Aviv, 2008.

FÜZESSERY, Stéphane & SIMAY, Philippe. « Une théorie sensitive de la modernité ». In Füzessery Stéphane & Simay Philippe (dir.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, éditions de l'éclat, coll. Philosophie de l'imaginaire, Paris/Tel Aviv, 2008.

GIRARD, Mathilde. « Benjamin, Adorno, Kracauer : le cinéma, écueil ou étincelle révolutionnaire de la "masse" ? ». In Füzessery Stéphane & Simay Philippe (dir.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, éditions de l'éclat, coll. Philosophie de l'imaginaire, Paris/Tel Aviv, 2008.

HABIB, André. « Mémoires d'un achèvement. Approches de la fin dans les Histoire(s) du cinéma de JL Godard. In *Cinémas : L'imaginaire de la fin*. Paris, Printemps 2003.

HUYGHE, Pierre-Damien. « Choc et conscience à l'époque de la diffusion ». In Füzessery Stéphane & Simay Philippe (dir.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, éditions de l'éclat, coll. Philosophie de l'imaginaire, Paris/Tel Aviv, 2008.

LEPERCHEY, Sarah – “Face aux images médiatiques, les enjeux politiques du numérique au cinéma” in *Nouveaux territoires médiatiques*, sous la direction de Loïc Ballarini et Gilles Delavaud, Mare et Martin, coll. Media Critic, 2014.

SAGNOL, Marc. « Simmel et Benjamin, détecteurs de la modernité ». In Füzessery Stéphane & Simay Philippe (dir.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, éditions de l'éclat, coll. Philosophie de l'imaginaire, Paris/Tel Aviv, 2008.

SONTAG, Susan. « Images du désastre ». In *L'œuvre parle, Œuvres complètes V*. pp 309-338. Trad. Guy Durand. Christian Bourgois, Paris, 2010.

VILLENEUVE, Johanne. « La fin d'un monde. À propos de Sans Soleil, de Chris Marker ». In *Cinémas : L'imaginaire de la fin*. Paris, Printemps 2003.

## **En ligne**

BEGIN, Richard, *Dans la douleur des autres. Appareil* [En ligne], 15 | 2015, mis en ligne le 16 juillet 2015, consulté le 26 novembre 2015.

URL : <http://appareil.revues.org/1259> ; DOI : 10.4000/appareil.1259

BEGIN, Richard, *D'un sublime post apocalyptique. Appareil* [En ligne], 6 | 2010, mis en ligne le 09 février 2008, consulté le 27 novembre 2015.

URL : <http://appareil.revues.org/109> ; DOI : 10.4000/appareil.109

BESSIS, Raphaël & DEGRYSE, Lucas. « Entretien avec Jean Baudrillard », *Le Philosophoire*, 2003/1 (n° 19), p. 5-21. DOI : 10.3917/phoir.019.0005.

URL : <http://www.cairn.info/revue-le-philosophoire-2003-1-page-5.html>

CESARI, Paulin. « De l'apocalypse considérée comme un art ». in [lefigaro.fr](http://lefigaro.fr). publié le 18.12.2012. [en ligne] URL :

<http://www.lefigaro.fr/culture/2012/12/18/03004-20121218ARTFIG00581-de-l-apocalypse-consideree-comme-un-art.php>

JULLIER, Laurent. « De l'image du monde au monde des images. La technique dans le cinéma français de 1960 à 2000, entre empreintes et calcul ». In laurent.jullier.free.fr. [en ligne]

URL : [http://laurent.jullier.free.fr/TEL/LJ2004\\_ImagesMonde.pdf](http://laurent.jullier.free.fr/TEL/LJ2004_ImagesMonde.pdf)

MEUREE, Christophe. « Et après ? Tentative de reconstitution d'un sujet apocalyptique ». Dans « Interférences littéraires, n°5, novembre 2010. URL : [https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/fr/object/boreal%3A109247/datastream/PDF\\_01/view](https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/fr/object/boreal%3A109247/datastream/PDF_01/view)

WUNENBURGER, Jean-Jacques. « La catastrophe, du récit mythique à l'irreprésentable ». In *Metabasis, Philosophie et communication*. Revue de philosophie en ligne. Novembre 2007, n°4.

URL : [http://www.metabasis.it/articoli/4/4\\_Wunenburger.pdf](http://www.metabasis.it/articoli/4/4_Wunenburger.pdf)

### **Mémoires & Thèses, publications diverses**

BOUDOU, Nadine - *Les imaginaires cinématographiques de la menace, émergence du héros postmoderne*, thèse de doctorat, sous la direction de Jean-Bruno Renard, Université Montpellier III – Paul Valéry, 2012.

Cinéma Hors Capital(e) n°5, *Digital(e) – L'argentique à l'heure du numérique*. Éditions commune, Marseille, 2015

HEWISON, James. *Decasia de Bill Morrison : l'image-corps*. Mémoire de M2, sous la direction de Emmanuelle André, Université Paris Diderot – Paris VII, Juin 2016.

## INDEX DES CINÉASTES ET FILMS CITÉS

- 2001, *L'odyssée de l'espace* (2001, A Space Odyssey)..... 11, 13, 26, 32-36, 81  
 2012 ..... 9-13, 89  
*4b44, dernier jour sur Terre* (4:44, Last Day on Earth) ..... 14, 115  
*Age de glace, L'* (Ice Age) ..... 69  
*Amants du pont-neuf, Les* ..... 98  
 Antonioni, Michelangelo..... 18, 66, 109  
 Araki, Gregg ..... 15  
*Arrivée d'un train en gare de la Ciotat, L'* . 27, 37  
*Arroseur arrosé, L'* ..... 27  
*Avengers 1* ..... 37  
*Avengers 2 : l'Ère d'Ultron* (Avengers : Age of Ultron) ..... 37  
*Aventures de Tintin : le secret de la Licorne, Les* (The Adventures of Tintin : The Secret of the Unicorn) ..... 43, 68  
*Barry Lyndon* ..... 32  
 Blom, August ..... 14  
 Brizé, Stéphane ..... 56-58  
*C'est la fin* (This is the End) ..... 2  
 Cameron, James ..... 48  
*Captain America 2 : Le soldat de l'Hiver* (Captain America : The Winter Soldier) ..... 37  
 Carax, Leos ..... 93-97  
 Cavalier, Alain ..... 101  
*Chat potté, Le* (Puss in Boots) ..... 69  
*Cheval de Turin, Le* (A Torinoini Lo) ..... 14  
 Coen, Joel & Ethan ..... 15  
*Contagion* ..... 15  
 Cuaron, Alfonso ..... 90-92  
*Decasia* ..... 61  
 Derrickson, Scott ..... 16  
 Douglas, Gordon ..... 31  
 Dupieux, Quentin ..... 93  
*Derniers jours du monde, Les* ..... 14-15  
*Éclipse, L'* (L'eclisse) ..... 18-19, 109  
 Emmerich, Roland ..... 7, 9-10, 34  
*Eyes Wide Shut* ..... 31-32  
*Elephant* ..... 101  
*Fear and Desire* ..... 31  
 Ferrara, Abel ..... 2, 14  
*Fight Club* ..... 84-85, 93, 102  
*Fils de l'Homme, Les* (Children of Men) 88-92  
*Fin du monde, La* (1916) ..... 14  
*Fin du monde, La* (1930) ..... 14  
 Fincher, David ..... 66, 84  
*Full Metal Jacket* ..... 31, 33  
 Gance, Abel ..... 14  
 Gobert, Fabrice ..... 101  
 Godard, Jean-Luc ..... 31, 35, 63  
 Goldberg, Evan ..... 2  
*Guerre des étoiles, La* (Star Wars) ..... 75  
*Guerre des mondes, La* (1953) (The War of the Worlds) ..... 20  
*Guerre des mondes, La* (2005) (War of the Worlds) ..... 20, 24, 36, 38, 54, 114-115  
 Haskin, Byron ..... 20  
 Hellman, Monte ..... 93-94  
 Herzog, Werner ..... 15, 66  
 Hitchcock, Alfred ..... 65  
*Hobbit, Le* (The Hobbit) ..... 65  
*Holy Motors* ..... 6, 93, 96, 100, 111  
 Hochhäusler, Christoph ..... 15  
*Il faut sauver le soldat Ryan* (Saving Private Ryan) ..... 92  
*Inception* ..... 101  
*Independence Day* ..... 10  
 Jackson, Peter ..... 65  
*Je suis une légende* (I Am Legend) 18, 20, 23-24  
*Jour d'après, Le* (The Day after Tomorrow) 7  
*Jour où la terre s'arrêta, Le* (1951) (The Day the Earth Stood Still) ..... 16, 18, 19  
*Jour où la terre s'arrêta, Le* (2008) (idem) ..... 16, 18-19, 23-24, 114-115  
*Jurassic Park* ..... 48  
*Jusqu'à ce que la fin du monde nous sépare* (Seeking a Friend for the End of the World) ..... 2  
*Kaboom* ..... 15  
 Kubrick, Stanley ..... 11, 13, 31-35, 41, 75, 77-78, 81-83, 88, 90, 98, 113  
*Kairo* ..... 39, 41, 103, 106-107  
 Kurosawa, Akira ..... 101  
 Kurosawa, Kiyoshi ..... 39, 103-104  
 Larrieu, Arnaud & Jean-Marie ..... 2, 14  
*Last Man on Earth, The* ..... 18-19  
 Lawrence, Francis ..... 18  
 Lumière, Louis & Auguste ..... 27, 37  
*Matrix* (The Matrix) ..... 85  
*Mauvais sang* ..... 98  
*Moi, moche et méchant* (Despicable Me) 69  
*Melancholia* ..... 12-15, 115  
*Monstres academy* (Monsters University) 69  
*Monstres attaquent la ville, Des* (Them!) ... 31

Morrison, Bill .....	61	<i>Serious Man, A</i> .....	15
Nichols, Jeff .....	14, 25	<i>Simon Werner a disparu</i> .....	101
Nolan, Christopher .....	92, 101	Soderbergh, Steven .....	15
<i>Orange Mécanique</i> (A Clockwork Orange)	31	<i>Sortie de l'usine Lumière</i> .....	27, 37
<i>Panic Room</i> .....	66	<i>Sous toi, la ville</i> (Unter dir die Stadt)...	15
<i>Pasolini, Pier Paolo</i> .....	33	Spielberg, Steven .....	20, 43, 48, 68, 92, 114
<i>Pater</i> .....	101	<i>Take Shelter</i> .....	14-15, 25-26
<i>Profession : Reporter</i> (The Passenger) .....	66	Tarantino, Quentin .....	101
<i>Réalité</i> .....	93, 95-96, 100-101	Tarkovski, Andrei .....	15
Renoir, Jean .....	50-51, 64	Tarr, Bela .....	2, 14
<i>Repas de bébé, Le</i> .....	27	<i>Terminator 2</i> .....	48
Rivette, Jacques .....	50-51, 64	<i>Truman Show, The</i> .....	109
<i>Road to Nowhere</i> .....	93-94, 100-101	Van Sant, Gus .....	101
Rogen, Seth .....	2	Von Trier, Lars .....	2, 12-13
Romero, George A. ....	18, 39	<i>Voyage en Italie</i> (Viaggio in Italia).....	40-41
Rossellini, Roberto .....	15, 40	Wachowski, Andy & Larry .....	85
Salkow, Sydney .....	18-19	Weir, Peter .....	109
Scarafia, Lorene .....	2	Wise, Robert .....	16-17

# TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	1
INTRODUCTION GÉNÉRALE	2
<b><u>1<sup>ÈRE</sup> PARTIE : L'APOCALYPSE CINÉMATOGRAPHIQUE</u></b>	7
INTRODUCTION	7
<b>1.1 LA MISE EN SCÈNE DU DESASTRE</b>	9
1.1.1 L'ombre millénariste	9
1.1.2 D'hier à aujourd'hui	14
1.1.3 Les guerres des mondes	20
1.1.4 Monde menacé et monde menaçant	25
<b>1.2. CINEMAPOCALYPSE</b>	27
1.2.1 Le cinéma, une expérience du dévoilement	27
1.2.2 Processus du dévoilement, dévoilement du processus : Kubrick	31
1.2.3 La mise en scène des réminiscences : des images hantées	35
CONCLUSION	41
<b><u>2<sup>ÈME</sup> PARTIE : LE NOUVEAU PARADIGME NUMÉRIQUE</u></b>	43
INTRODUCTION	43
<b>2.1. IMAGE ARGENTIQUE VS IMAGE NUMÉRIQUE</b>	45
2.1.1 Vous n'avez pas le monopole de l'empreinte	45
2.1.2. L'empreinte numérique	54
<b>2.2 LE DECLIN DE L'AURA APPLIQUÉ AU XXIÈME SIÈCLE</b>	60
2.2.1. L'aura de la pellicule 1 : corporéité et obsolescence	60
2.2.2. L'aura de la pellicule 2 : la mise en fiction	63
2.2.3. Une théorie mélancolique du temps	68
CONCLUSION	71

<b><u>3<sup>ÈME</sup> PARTIE : L'IMAGE-DEUIL</u></b>	73
INTRODUCTION	73
<b>3.1 LE DEUIL DE LA CROYANCE</b>	75
3.1.1. Shining : un film pré-numérique ?	75
3.1.2. La croyance et ses simulacres : ironisation et complicité	83
3.1.3. La croyance et ses simulacres : contamination et hybridation	88
<b>3.2. LE DEUIL DU REEL</b>	93
3.2.1. Réalité, Road to Nowhere, Holy Motors : le récit abymé	93
3.2.2. Kairo : la numérisation comme trace de l'effacement du monde ?	103
3.2.3. Le monde comme espace de sa propre représentation	107
CONCLUSION	110
CONCLUSION GÉNÉRALE	112
BIBLIOGRAPHIE	116
INDEX DES FILMS CITÉS	121
TABLE DES MATIÈRES	123