Obsolescence et nécessité du toucher dans le cinéma numérique hollywoodien

Simon Lefebvre

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/434>

DOI : 10.4000/entrelacs.434

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Référence électronique

Simon Lefebvre, « Obsolescence et nécessité du toucher dans le cinéma numérique hollywoodien », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 02 août 2013, consulté le 04 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/434> ; DOI : 10.4000/entrelacs.434

Ce document a été généré automatiquement le 4 mai 2019.

Tous droits réservés

Obsolescence et nécessité du toucher dans le cinéma numérique hollywoodien

Simon Lefebvre

« I wanted to show them something that wasn't an illusion. Something that was real, something that they could see and touch. »¹

Professeur John Hammond, *Jurassic Park*, Steven Spielberg (1993)

- 1 L'heure numérique a débuté au cinéma il y a bien longtemps maintenant mais son tempo s'accélère, pour ne pas dire s'emballe, au risque d'emballer avec lui les corps et les chairs à l'écran, jadis filmées et bientôt recouvertes. Il convient donc de s'intéresser au devenir du toucher au cinéma à l'heure où la matière, le palpable tendent à disparaître au profit de nouvelles textures numériques. Des acteurs ici, de la motion-capture là. Des cailloux, du carton, du bois, du plastique d'un côté, des polygones et des pixels de l'autre. Si tout se recouvre d'une nouvelle peau virtuelle, que touchons-nous, ou plutôt, que touchent-ils ces corps « filmés », plongés dans le bain numérique ? Peut-être faut-il commencer par remonter l'horloge, c'est-à-dire en revenir à son premier battement, celui d'*Hummingbird*, court film d'animation numérique tourné – précisément alors, ça ne tourne déjà plus – en 1967 par Charles Csuri et James Schaffer : une ligne dessine un colibri par le seul fait d'un programme informatique. Il y a dans cette naissance de l'animation numérique l'évidence contenue dans toutes les inventions cinématographiques, l'essence immortelle d'une esthétique amenée à se perpétuer. Ne dit-on pas que tout ou presque du cinéma est déjà présent dans les films des frères Lumière (cadre, mouvement, temps, mise en scène, etc.) ? L'essence numérique elle, est sa nature proprement *dématérialisante*. Dans *Hummingbird*, le crayonné est substitué au programmé, le geste du dessinateur remplacé par celui d'une machine. La main de l'homme, celle qui touche, dirige le crayon, agrippe la feuille, disparaît à la faveur d'un ordinateur. Telle semble donc être une des visées de ce cinéma-là, au-delà de la performance et de l'expérimentation technologique : remplacer le geste par le programme, substituer à l'homme la machine. De la disparition de la main et du crayon à l'écran au retrait du réalisateur derrière le statut de programmeur, il semble y

avoir un processus logique à l'œuvre, une dynamique proprement numérique. Ne plus toucher à l'image, dans l'image, c'est aussi ne plus toucher l'image. Ne plus voir les choses se faire toucher, c'est voir celles-ci disparaître au profit d'autres, immatérielles. Le petit colibri de Csuri et Schaffer est sans doute l'ancêtre de tous les corps numériques qui prolifèrent sur nos écrans aujourd'hui tout comme les peintures séculaires de Lascaux et Chauvet sont ceux de toutes expressions dessinées. Seulement entre ces deux époques l'humain est passé de la présence au retrait. À mesure que la ligne se dessine d'elle-même dans *Hummingbird*, nous voyons le début d'une ère nouvelle comme la fin potentielle d'une autre. L'ère numérique ne recouvre pas l'ère du geste, l'ère du toucher, mais travaille à se passer tout à fait de celle-ci. Il faudra donc voir comment les effets et créations numériques au cinéma semblent rejouer le scénario d'*Hummingbird*, c'est-à-dire, comment le toucher disparaît dans les films, entre l'homme et le monde.

- 2 La scène qui ouvre *The Adventures of Tintin : Secret of the Unicorn* (*Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*, Steven Spielberg, 2011) permet peut-être plus que nulle autre de mesurer le chemin parcouru depuis *Hummingbird*. Dans un marché, un personnage fait de synthèse dessine le portrait d'un Tintin alors hors-champ. « *Have I drown you before?* » demande-t-il à son modèle. Derrière ce doute se cache certainement une amnésie. Ce personnage entièrement fait d'une chair numérique, comme tout le monde autour de lui, semble en réalité se demander « *Have I drown before?* ». Dans ce monde-là, entièrement créé numériquement, le stylo, le papier, paraissent choses bien étranges. Dans cet univers, la matière n'existe plus et il n'y a alors plus rien à toucher. L'heure est davantage à la retouche, en témoigne le procédé même qui prévaut à la réalisation du film : la motion-capture. Des acteurs jouent mais ils sont recouverts intégralement d'une peau de synthèse numérique. Alors qu'on lui présente son portrait, le Tintin de Spielberg est troublé. Celui-ci lui ressemble, mais vaguement. Il s'agit en effet du Tintin tel que dessiné par Hergé. La ligne claire ici, le relief là. L'aplat de la feuille d'un côté, le volume en face. Dessiner, ici, est un lointain souvenir. La ligne claire est devenue une chose trouble, presque oubliée dans la mémoire de l'ordinateur. *Le Secret de la Licorne* marque la dernière étape, terminale tant le lien entre monde réel et virtuel semble être consommé, d'une esthétique numérique que Spielberg aura interrogée tout le long de son œuvre. Devant le défi technologique, comment se positionne l'homme ? Ou plutôt, comment doit-il se repositionner ?
- 3 Tel sera le sujet de *Jurassic Park* (1993) : donner vie aux dinosaures, grâce à l'ADN dans le film, grâce au numérique pour le film. La phrase qui introduit ce texte, réplique du professeur Hammond, pourrait aussi bien être prononcée par Spielberg lui-même. C'est que tout l'enjeu de la phrase repose sur l'articulation entre le « *show* » et le « *touch* », le visible et le tactile. Montrer oui, mais faire matière. Dans *Jurassic Park*, nombreuses sont en effet les scènes où les acteurs touchent des dinosaures pourtant créés en partie numériquement (le ventre d'un tricératops, le museau d'un bronchiosaure). Le rêve du vieil Hammond est aussi celui de Steven Spielberg : faire jonction entre un monde et un autre. Pour Hammond, faire jonction entre un monde révolu et le sien. Pour Spielberg, faire se toucher monde réel et monde numérique (*Le Secret de la Licorne* nous apprendra donc, dix-huit ans après *Jurassic Park*, que le monde réel est en passe d'être lui-même révolu au royaume du numérique). Dans *Jurassic Park* les personnages touchent les dinosaures pour se persuader qu'ils existent bel et bien, s'en étonnent par ailleurs, ont du mal à y croire. Il s'agit de montrer le toucher à l'image pour rendre le numérique réel aux yeux des spectateurs, donner l'impression que cette chair-là existe bel et bien.

Nombreuses sont d'ailleurs les projections des animaux sur les acteurs, des projections à caractère hautement sensitif (des postillons, les vapeurs d'un souffle chaud, un venin gluant...). Le numérique doit prendre corps, tel est l'objectif, le pari que se lance Spielberg ici. *Jurassic Park* est par ailleurs un film travaillant à mesurer l'humain au numérique, la chair au digital. La mesure et la démesure, c'est d'abord celle de l'homme vis-à-vis des dinosaures, petits ou immenses. C'est aussi, pour ce qui nous intéresse, la mesure du rapport tactile à l'image numérique. Rappelons-nous cette scène au début du film où le professeur Alan Grant voit l'image d'un moniteur graphique se brouiller dès lors qu'il la touche. Il touche l'image, celle-ci saute puis redevient visible lorsqu'il s'en éloigne. Intuition ou prémonition de Spielberg : viendra un jour où humain et numérique ne parviendront plus à se toucher.

- 4 Le professeur Hammond, directeur et producteur du projet « Jurassic Park » souhaitait créer quelque chose qui ne soit pas une illusion. Certes. Lui, a réussi, en fiction. Mais le numérique s'il peut faire image, ne peut pas faire corps. On ne peut le toucher en réalité, seulement en rêve (de cinéma). Montrer suffirait à donner vie aux dinosaures et créatures en tout genre. Mais pas seulement. La lumière du cinéma révèle mais ne peut révéler que le réel, que ce qui existe. Elle ne saurait mettre en lumière quelque texture numérique. Celle-ci ne fait pas partie du monde. Elle doit s'y projeter, puisant non pas sa source dans le réel mais dans les programmes informatiques. Dans *Hollow Man*, de Paul Verhoeven (2000), le docteur Sebastian Caine est rendu invisible par la grâce des effets numériques et profite de sa disparition aux yeux de tous – notamment ceux des spectateurs – pour assouvir ses fantasmes, d'abord voyeurs puis rapidement charnels. Une scène retient particulièrement notre attention. L'homme invisible profite qu'une de ses collègues se soit endormie pour déboutonner son chemisier et lui palper un sein. De l'ouverture du chemisier jusqu'aux plis de la peau, mimant ceux qu'une main pourrait faire, la sensation et l'effet de toucher est bien présente, semblerait-il, bien réelle. Seulement voilà, aucune main ni aucun corps n'est à l'image et lorsque la scientifique se réveille de sa sieste en sursaut, elle ne voit comme nous, rien ni personne. Qui touche et caresse alors ? L'homme invisible. Ce que nous dit l'image en revanche, c'est que ce qui touche ici n'a pas de corps, n'a pas de chair. C'est moins le fait de montrer que de démontrer qui intéresse Verhoeven dans ce film. Démontrer la présence d'une absence totale de chair (pour un cinéaste dont c'est l'une des grandes obsessions) par le corpus du tact filmé. On pourrait donc dire que pour Verhoeven, ce qui caractérise l'homme en tant que présence est le toucher. Plus que ça, dans *Hollow Man* le toucher est le dernier recours pour faire corps avec le monde avant de disparaître définitivement dans les limbes du numérique. Toucher, c'est encore être là, malgré tout, malgré l'évidence surtout : le numérique n'a pas de corps.
- 5 Les films à effets-spéciaux numériques semblent tous se poser la question : que faire de la main quand celle-ci ne peut plus rien faire en territoire virtuel ? Peut-être faut-il commencer par s'en débarrasser comme s'appliquent à le faire méthodiquement les personnages de la saga *Star Wars* (1977-2005) qui amputent et se font amputer à tour de bras². Amputer pour se passer doublement d'une arme et d'un vestige humain, d'un outil devenu obsolète. Peut-être faut-il les laisser inertes comme celles des humains branchés sur ordinateur de *Matrix* (Andy et Lana Wachowski, 1999) qui végètent dans le monde réel et se dépensent inhumainement dans la matrice. Peut-être faut-il aussi chercher à mesurer l'écart qui se creuse entre irréalité numérique et réalité humaine. La main peut bien toujours manipuler, mais à distance, sans toucher ni même approcher. Ce n'est pas seulement l'exemple d'Eric Packer dans *Cosmopolis* (David Cronenberg, 2012) qui, enfoncé

dans sa limousine, fait fluctuer toute une économie en frôlant du petit doigt un écran tactile. Du bout des doigts, changer un monde résumé à une série de chiffres défilant sur une tablette. Nul besoin de dépense physique ici pour effectuer une tâche humainement incommensurable (l'individu à l'échelle de la planète). Faire glisser une phalange suffit. Toucher une tablette, c'est bouleverser le monde ; effleurer une surface numérisée, c'est atteindre et porter des conséquences sur le réel. Grand pouvoir de Packer et grande souffrance aussi. L'essence des nouvelles technologies numériques, à la fois minimale en terme d'espace et maximale en terme d'impact, le pousse à vouloir se rebrancher sur le réel, toucher *pour de vrai*, toucher autre chose que des écrans tactiles. Il dit vouloir « brûler à tous les niveaux », loin de la froideur technologique. Geste terminal et ultime moyen de s'exprimer, il se pulvérisera sa propre main avec un revolver. Celui qui ne peut plus rien toucher en ce bas monde (un monde concentré au point qu'il peut être résumé à une limousine suréquipée d'écran) peut au mieux essayer de sentir, ne fût-ce que la douleur. Eric Packer est cependant un personnage qui touche concrètement des écrans comme autant de frontières encore palpables entre monde réel et monde numérique. La surface lisse des écrans est pourtant ressentie comme un obstacle au réel pour les sens. Dans le livre de Don DeLillo, dont le film de Cronenberg est l'adaptation, Eric Packer reproche aux écrans de ne pas être assez plats. Plus plats que plats, voilà bien l'impossible. On cherche ici peut-être à s'y enfoncer alors, à les traverser, que sous les doigts comme sous les yeux se passe quelque chose. La surface des écrans ne saurait être autre chose que ce qu'elle est, une chose de et en surface, c'est-à-dire superficielle, qui existe aussi bien qu'elle n'existe pas (pas de chaleur, pas d'aspérités, pas de mouvements...). La toucher c'est ne rien toucher sinon passer directement d'un monde à l'autre sans jamais les endurer.

- 6 Le mal-être d'Eric Packer dans *Cosmopolis* est de toucher sans rien sentir. À l'inverse, l'exaltation d'autres personnages de films provient, elle, du fait qu'ils jouissent de l'affranchissement définitif du toucher vis-à-vis des surfaces numériques. On pense bien entendu à Tom Cruise qui dans *Minority Report* (Steven Spielberg – encore lui –, 2002) déplace des fenêtres numériques à distance, en agitant ses bras tel un chef d'orchestre (impression soutenue par le fait qu'une symphonie de Schubert est jouée durant la séquence). Emphase opératique ici : l'homme dirige sans manipuler. Il anime ses outils technologiques sans avoir à y toucher. La surface est pourtant bien là (les images apparaissent sur une vitre transparente), incurvée par ailleurs, mais John Anderton, le personnage dont les mains sont alors gantées, ne les caresse plus. Il faut voir dans ce recouvrement de la main une disparition analogue à celle de l'homme invisible de Paul Verhoeven. Elle n'est pas ici recouverte d'une peau numérique mais sa dissimulation participe à la condition d'un simulacre du palpable dans le bain numérique, d'autant plus que les oracles de *Minority Report*, ceux qui annoncent les noms des futurs crimes à venir, sont des humanoïdes branchés et plongés dans de l'eau, inertes. L'humain en ce monde n'est plus manuel. Tout s'effectue en dehors du domaine du toucher, de la prédiction à l'investigation. Les conséquences d'un tel dispositif technologique rejoignent celles endurées par le personnage de *Cosmopolis*, c'est à dire un détachement, une absence au monde. Dans *Minority Report*, l'humain n'est pas tant présent qu'il est déjà projeté dans le futur (une virtualité en passe de se matérialiser). Le but de John Anderton, accusé d'un crime qu'il n'a pas encore commis, sera ainsi de tenter d'agir sur le monde présent pour parer à la concrétisation de cette « réalité » alors encore virtuelle. Se rebrancher, se débrancher, telle semble être la petite danse que sont contraints d'exécuter les humains en proie aux puissances numériques, fussent-elles même mystiques comme ici. Leur place

reste à définir entre le monde qui les a vus naître et celui, informatisé, numérisé qu'ils ont créé. Les hypothèses de possibles jonctions, de possibles passerelles disparaissent alors au profit d'un gouffre. Quand l'humain ne touche plus le monde numérique, il est alors dans une posture de dépossession de son propre territoire matériel et endurable, auteur d'un crime qu'il n'a pas encore commis et dont il ignore les motivations, étranger à sa propre conscience en tant que présence au monde. La mesure de l'écart entre monde numérique et monde réel génère une grande confusion identitaire. Dans *Matrix* on se débranche pour arpenter les territoires solides, on se branche pour s'évanouir dans la matrice. Pour se rebrancher sur le réel il faut pouvoir se déconnecter du virtuel. Il y a ici une partition, une lisibilité qui explose tout à fait dans *Minority Report*, où chaque univers s'interpénètre. Images numériques et identités réelles se brouillent à l'endroit du corps déconnecté de Tom Cruise. Lui qui ne touche rien est perdu dans l'entre-deux, quelque part entre ère numérique et présence effective au monde.

- 7 Cette présence-absence aux deux mondes trouve deux engeances au cinéma : la jouissance ou la démence. La libération d'un côté, la perte de l'autre. Libération exaltée devant les multiples possibilités de manipulation à distance, sans y toucher, d'un monde digital, et perte lorsque le gouffre entre endurable et indicible est démesuré. Dans *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2010), Tony Stark manipule à l'envi des hologrammes. Il les « soulève », les agrandit, les tourne, les retourne. Le voilà qui claque des doigts et l'hologramme tourbillonne. Le voilà qui joint ses mains et un autre apparaît. Ici la main devient tout à la fois celle du chef d'orchestre (elle dirige à distance) comme celle du musicien (elle active, est musicale). Les nombreuses séquences où le personnage manipule de telles interfaces sont marquées par la musicalité de ses propres mains. Celles-ci ne sont pas gantées, ni même cachées. Mises à nues, elles se touchent et se frictionnent le plus souvent. Il faut voir Stark entouré par un hologramme, claquant des mains avec fracas pour le rétrécir à l'échelle de sa paume. La friction des mains est la double condition d'une manipulation des images numériques et de l'auto-persuasion de l'appartenance de l'humain à son monde. Se joindre les mains, c'est se connecter à soi-même et au monde physique. Les mains comme extrémités corporelles peuvent être considérées dans ces séquences comme les connections essentielles et nécessaires entre l'homme et son territoire matériel. Se toucher soi-même c'est se sauver des limbes numériques. Joindre les mains c'est saisir ses propres outils manuels permettant de mesurer l'écart entre monde réel et monde virtuel, ne pas s'abîmer dans le gouffre numérique. Au contraire, Josh Trank dans *Chronicle* (2012) laisse son personnage s'abandonner corps et âme dans la folie des effets numériques du film. Il s'agit de ne plus rien lui faire toucher, puisqu'ayant développé des pouvoirs télékinésiques. Tourné sous la forme d'un *found footage movie* (procédé qui consiste à faire croire que les personnages ont tourné le film avec une ou plusieurs caméras « amateurs »), *Chronicle* voit l'adolescent Andrew faire flotter dans les airs son petit caméscope, lui permettant ainsi d'être devant l'objectif et non pas derrière quand bien même la caméra continue de se déplacer seule dans l'espace. Sans les mains cette fois, le personnage manipule, bouge, projette caméras et objets par la seule force de son regard, puis, in fine, sans direction aucune, ni gestuelle ni manuelle. Beau trouble du spectateur qui voit le film dégénérer en entreprise de destruction grandeur nature : celui qui manipule une ville toute entière autour de lui semble lui-même ne plus avoir d'emprise sur son dispositif de mise en scène. Plus l'écart entre propriétés physiques réelles et invraisemblances des possibilités numériques se creuse, plus le corps d'Andrew se déshumanise, passant de simple adolescent à monstre flottant petit dans l'image. Le détachement physique du personnage avec son dispositif (la caméra) entame

définitivement son auto-destruction, sa déshumanisation. Ne plus toucher le monde, ne plus l'endurer, c'est disparaître.

- 8 C'est qu'il y a bien dans le numérique une démente dont l'ampleur et la vitesse dépassent l'entendement et les capacités d'agissement de l'humain. Nombreuses sont maintenant les séquences de films qui n'auraient pu être tournées ou faites de main d'homme. Séquences fleuves où le numérique s'emballe sans interruption. Les ordinateurs les génèrent sans qu'il n'y ait plus besoin d'une main pour couper, monter (la destruction de la ville marocaine dans *Le Secret de la Licorne*, New-York assaillie dans *The Avengers* de Josh Whedon (2012), Paris et sa tour Eiffel réduite en bouillie dans *G.I. Joe : The Rise of Cobra* de Stephen Sommers (2009)). Dans le processus même de la création de ces séquences, il n'est plus besoin d'avoir un plateau de tournage. Tout est affaire de programmes avec les possibilités infinies que cela offre en terme de spectacle. Du toucher de l'image au toucher à l'image, il y a donc un retrait conjugué qui s'opère. *Hummingbird* le montrait déjà. Créer du numérique, ou *en* numérique, c'est se passer de la main comme outil de manipulation de l'image. C'est passer du manipulable, du palpable, au programmé. L'image numérique est de nature proprement boulimique, affamée de matière, obsédée par le fait de vouloir la rendre. Le cinéma ne semble pas avoir trouvé d'autres solutions à cette déferlante qu'un retour à l'action et au spectaculaire artisanaux : le diptyque *GrindHouse* (Robert Rodriguez et Quentin Tarantino, 2007), avec ses cascades et pellicules rayées ; *Expendables* (Sylvester Stallone, 2010) et ses héros de films d'actions revenus d'outre-tombe pour se battre entre eux et détruire des décors réels ; *The Raid* (Gareth Evans, 2011) et ses policiers mettant un film entier à atteindre le dernier étage d'un immeuble là où il faut trois secondes montre en main à Hulk pour en escalader un dans *The Avengers*. Il faut voir dans ces exemples autant de films résistant aux assauts numériques. Le postulat initial de *Matrix* était en ce sens clairvoyant : tandis que les uns s'abandonnent ou sont abandonnés dans la tempête numérique, les autres décident de lui résister. Deux mondes comme deux cinémas de divertissement. L'un ivre de virtualité, l'autre farouchement déterminé à endurer le monde réel, à en revenir aux mains. C'est repositionner le corps loin de tous ceux qui voltigent dans les matrices numériques démultipliées de tous les nouveaux blockbusters américains. Ceux-là, qui exploitent volontiers ces effets spéciaux et dont nous avons étudié quelques exemples, nous permettent de voir comment la place occupée par l'humain devient chaque fois plus indécise, si ce n'est hypothétique. Ce n'est sans doute pas un hasard si l'heure de l'*entertainment* américain est aux super-héros, aux surhommes. Au cœur de ce trouble et de cette démente spectaculaire : le corps et la chair en passe d'être recouverts ; et le toucher comme raccord et rapport au monde, comme ultime possibilité de se sauver par-delà l'engloutissement.

NOTES

1. « Je voulais leur montrer quelque chose qui ne soit pas une illusion. Quelque chose de réel, qu'ils pourraient voir et toucher. »

2. Voir sur YouTube la vidéo « Every Cut off hand Star Wars », qui compile le motif récurrent de l'amputation de la main dans la saga de George Lucas.

RÉSUMÉS

Les effets-spéciaux numériques dans le cinéma hollywoodien semblent avoir considérablement changé la donne quant à la nature même du toucher dans les films. Écrans tactiles, créatures et hologrammes générés par ordinateurs font dorénavant face aux acteurs et aux personnages. À quoi se confrontent-ils alors si cette virtualité n'est pas endurable, palpable ? À travers plusieurs films, ce texte s'attachera à étudier le motif du toucher comme mesure potentielle d'un écart se creusant entre monde virtuel et monde réel, au péril de l'évanouissement de l'humanité dans les limbes numériques.

AUTEUR

SIMON LEFEBVRE

Prépare une thèse sur « Les jeunes cinéastes contemporains à l'épreuve de la mémoire du XXe siècle » à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne. Il est rédacteur en chef adjoint de la revue critique Zinzolin et publiera prochainement *H Story, la crise du temps à l'oeuvre* chez l'Harmattan.