

## *Avatar*

### Révolution technologique et problème critique

Bruno Dequen

Number 146, March–April 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/62771ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Dequen, B. (2010). *Avatar* : révolution technologique et problème critique. *24 images*, (146), 41–41.

# AVATAR

## RÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE ET PROBLÈME CRITIQUE

par Bruno Dequen

AVANT MÊME D'ENTRER DANS LE VIF DU SUJET, UNE QUESTION MÉRITE D'ÊTRE POSÉE. POURQUOI écrire sur *Avatar* dans une revue telle que *24 images*, d'autant plus que, depuis sa sortie en décembre dernier, une pléthore d'articles a déjà été publiée sur le film. C'est que, quel que soit le point de vue sous lequel on se place, *Avatar* est déjà un phénomène marquant de l'histoire du cinéma, ne serait-ce qu'en raison de la technologie dont il use et de son impact commercial. De plus, la réception critique du film est aisément divisible en deux camps distincts, et l'uniformité de ces réponses soulève d'intéressantes questions sur le fonctionnement de l'évaluation critique.

Il semble que la prouesse technologique accomplie par l'équipe de Cameron suscite une admiration unanime. Plus qu'un simple film, *Avatar* est aussi une démonstration technologique des capacités de la 3D. Or, si le défi technique semble avoir été relevé avec panache, la véritable question porte sur les conséquences que cette révolution technologique aura sur l'avenir du cinéma. L'avenir de la salle de cinéma, tout d'abord. On le sait, la technologie 3D est en partie une réponse de la salle de cinéma à l'explosion du cinéma maison. Tout comme la création des formats d'écrans panoramiques avait été, dans les années 1950, partiellement motivée par la concurrence de la télévision, la 3D vise à redorer le blason de la salle de cinéma comme lieu de divertissement obligé. À court terme, le succès gigantesque d'*Avatar* semble pouvoir en effet redonner un second souffle à la salle. Mais ce retour en grâce pourrait être de courte durée, puisque cette consécration publique vient de donner le feu vert à toute l'industrie du divertissement à domicile, qui annonce déjà l'arrivée prochaine des téléviseurs 3D et des lecteurs Blu-Ray 3D, dont *Avatar* sera bien entendu l'un des principaux arguments de vente.

Au-delà de cette lutte à finir entre la salle et la télévision, la 3D soulève également la question de son application dans les œuvres à venir. De point de vue du cinéma de divertissement spectaculaire, cela ne fait aucun doute. Cette technologie est ce que l'industrie attendait depuis une vingtaine d'années pour enfin accomplir à la perfection ce mélange si répandu de prises de vues réelles et d'images de synthèse. Mais le véritable accomplissement du film demeure l'utilisation étonnante que

Cameron fait de la 3D. Alors que la plupart des films de ce type a toujours mis en avant le procédé de façon spectaculaire, afin de projeter l'image vers le spectateur (le fameux projectile lancé vers la salle), Cameron choisit au contraire de limiter ce type de procédé en faveur d'une mise en valeur de l'espace et des textures générant une immersion inédite. Cette approche est particulièrement intéressante, car elle pourrait avoir un impact plus important sur d'autres types de cinéma que le pur divertissement. Que pourrait donc faire un Terrence Malick de cette technologie, par exemple ?

Si la technologie est appréciée par tous, il n'en est pas de même du contenu. Dans un camp, l'histoire et son univers sont ignorés au profit de l'extase esthétique provoquée par le film. Dans l'autre, le récit et l'univers de Cameron sont considérés simplistes, peu originaux et puérils. Cette prise de position unanime du second camp, loin d'être injustifiée, permet de problématiser le rôle du critique. Tout processus d'évaluation critique est en effet nécessairement fondé sur les présupposés du critique, non seulement par rapport au film lui-même, mais également par rapport à sa conception du cinéma. Or le cas particulier d'*Avatar* est intéressant. Malgré la taille gigantesque du projet, il s'agit indéniablement d'un film d'auteur. Non seulement Cameron est à l'origine du film, mais ses thèmes de prédilection et son univers visuel y sont représentés. De plus, même si le film emprunte son



*Avatar* de James Cameron

récit (mélange de *Pocahontas* et de *Il danse avec les loups*) et son univers visuel (les montagnes suspendues évoquent *Le château dans le ciel* de Miyazaki) à de nombreuses œuvres, il n'en demeure pas moins que le tout représenté n'aurait pu être réalisé que par Cameron. Or cette simple constatation, loin d'amoindrir les critiques, est la cause des plus sévères commentaires sur le film. Les emprunts de Cameron seraient peu subtils, son récit trop classique et ses thèmes amusants et superficiels. En bref, pourquoi un film si imposant est-il si peu original et profond ? C'est justement cette prise de position qui mérite d'être interrogée, puisqu'elle présuppose un modèle de film qui ne correspond peut-être pas au film en question, qui demeure avant tout une pure série B bénéficiant d'un budget faramineux. Et c'est probablement sous ce seul angle que le film peut être apprécié à sa juste valeur, comme le produit d'un auteur commercial de série B. Et de ce point de vue, le film possède un classicisme narratif, une sincérité et une naïveté référentielle jouissive en ces temps d'ironie postmoderne généralisée. Il est possible de reprocher à Cameron ce qu'il est. Il est plus douteux de le critiquer de ne pas être quelqu'un d'autre. ■