

Les nouvelles images L'ultime miroir du monde?

Véronique Bellemare Brière

Number 193, November–December 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/49267ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bellemare Brière, V. (1997). Les nouvelles images : l'ultime miroir du monde? *Séquences*, (193), 56–58.

LES NOUVELLES IMAGES

l'ultime miroir du monde?



Toy Story

«Ceci n'est pas une pipe», avait inscrit Magritte sous l'évidence trompeuse d'un de ses tableaux. Il remettait du coup en lumière toute l'utopie de la transposition du réel en peinture. Relancé en trombe avec l'arrivée des nouvelles technologies actuelles, l'éternel débat de la représentation est à son paroxysme. Sommes-nous sur le point d'atteindre cette perfection tellement convoitée? La duplication exacte du monde est-elle possible?

De tous temps, l'homme a cherché à reproduire sa réalité environnante. De la grotte de Lascaux à la notion de *mimèsis* en peinture, en passant par tous les jalons menant à l'ère présente, une sorte de *course au réel* s'est enclenchée dans le domaine de la création, où chaque médium cherchait à faire

plus *vrai* que l'autre. Peinture, photographie, cinéma, télévision et vidéo se sont entrechoqués puis entrelacés; n'engendrant finalement aucune disparition mais plutôt l'émergence de nouveaux créatifs (citons l'arrivée de la photo ayant donné naissance à l'impressionnisme puis à la peinture moderne, libérée de sa précédente fonc-

tion figurative). Le cinéma devait marquer une étape primordiale: le passage de l'image fixe à l'image en mouvement, puis à l'image sonore; le propulsant au titre du *plus réaliste* des modes de représentation.

Un *réalisme* qui varie inéluctablement selon l'époque et la culture. Qu'on se souvienne des

émois et de la frayeur soulevés par King Kong, laissant bientôt place à de francs éclats de rire, quelques années plus tard. Pour nous aujourd'hui si crédibles, les trucages informatiques de *Jurassic Park* agaceront sans doute bientôt l'œil habitué. Selon les auteurs d'*Esthétique du film*, le réalisme, apparaît donc «comme un gain de réalité (...) par rapport à un état antérieur du mode de représentation (...), celui-ci étant infiniment reductible, du fait des innovations techniques, mais aussi parce que la réalité, elle, n'est jamais atteinte.»

Ce gain de réalité est au cœur des enjeux de la technologie numérique. Rupture sans précédent historique dans le système de figuration, on passe de l'ère de la *représentation* à celle de la *simulation*. L'ordinateur cherche à recréer de toutes pièces une réalité autonome — remplaçant l'image-trace (enregistrement partiel du réel) par une image-matrice (uniquement générée informatiquement). Dorénavant, plus de pellicule, pas même de tournage, d'acteurs ni de temps réel. S'offre à nous la perspective grandissante de réaliser des longs-métrages entièrement numériques, comme *Toy Story* nous le démontrait pour la première fois. Une simulation qui se fonde non pas sur le réel lui-même mais sur une



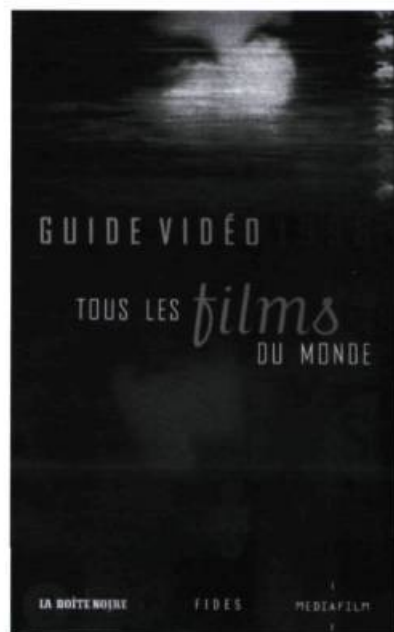
Jurassic Park

GUIDE VIDÉO 1998 TOUS LES FILMS DU MONDE

**LE SEUL RÉPERTOIRE DE TOUS LES FILMS
DISPONIBLES AU QUÉBEC EN FORMAT VIDÉO**

12 000 films
2000 filmographies
8000 résumés

Le guide idéal pour tous ceux et celles qui aiment le cinéma



15,95\$

En vente en librairie

représentation du réel; l'image numérique prenant l'image analogique (ou celle du cinéma optique) pour modèle. Du fait, on cherche à reconstituer l'objet filmé, mais aussi le sujet filmant (action du caméraman, vision de l'objectif, mouvements de caméra, types de cadrages, tremblement, voire défaut de l'image s'il y a lieu).

Vouées selon Couchot à devenir dépendantes de l'ordre numérique, les images optiques traditionnelles (*enregistrées* sur un support) accèdent inévitablement à une culture hybride; susceptible d'interfacer le virtuel dans le réel. Abondamment utilisées au cinéma pour les cascades et les effets spéciaux, les technologies de pointe rendent tout possible. Exemple fréquent dans les magazines de mode, la beauté des mannequins ne suffisant plus, on intervient numériquement pour corriger les détails ou la forme de leur visage; le rendant irréal. Le spectateur se livre donc désormais (souvent inconsciemment) à un nouveau type d'identification: à un *semblable* inexistant mais convaincant pour son époque et la nouvelle éducation visuelle qu'elle suscite. Que penser maintenant devant un film comme *The Crow* (Alex Proyas, 1993), substituant grâce à la broderie numérique un acteur réel (Brandon Lee) mort durant le tournage? Ou bien devant *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), mêlant allègrement personnages d'archives et contemporains (cette célèbre poignée de main truquée à John F. Kennedy)? Comment le public de demain percevra-t-il ces images? Devant une réalité

historique qui n'est pas la sienne, arrivera-t-il toujours à discerner les vraies archives des fausses?

Contact, le tout récent film de Robert Zemeckis porte l'ambiguïté à son comble, en posant aussi des questions d'éthique incontournables. Les images et les paroles du président encore en poste, Bill Clinton, falsifiées en leur temps, ne permettent plus le doute surgissant du décalage historique. Au contraire, la presque simultanéité de la réalité historique et de cette *fausse réalité* fait qu'on peut confondre totalement la fiction et l'archive. Si ce n'étaient des protestations faites par Clinton lui-même nous ne saurions — bien que témoins de son époque — être alertes à cette mince frontière appelée à devenir invisible.

Tel que le mentionne Christian Guillon, «avec l'entrée massive des effets spéciaux dans la conception des films, il ne s'agit déjà plus de produire la fiction d'une réalité, d'assurer le *réalisme* des images et des sons, la *continuité* de l'espace et du temps, mais plutôt d'injecter des *effets de réalisme* dans des images non réalistes, de *simuler du réalisme*.» Influencée par l'ajout ou la soustraction d'éléments divers ou de *défauts* (enlèvement de composantes indésirables tels que fils, supports, machineries) et la restauration de négatifs abimés (élimination de rayures, poussières) ou rendus inutilisables (fabrication d'internégatifs à partir de positifs) la valeur documentaire de l'image voit sa crédibilité mena-

cée. De quoi chambouler pour de bon le *cinéma réel*, le *cinéma vérité* et le reportage (médias, nouvelles télévisées, journaux...) assis depuis toujours sur le crédit de *réalisme* ou de réalité. Sur toute la communauté des images plane désormais le doute du leurre.

Chaque nouvelle technique modifie non seulement le réel mais notre façon de percevoir le monde. La technologie numérique force donc le spectateur à réaliser le statut de l'image qui passe pour naturelle mais qui est en réalité médiatisée. Cette image qui, en fait, ne fut jamais plus qu'une image, bien qu'on eut voulu croire le contraire. Comme le dit si bien Guillon, ne peut-on imaginer, comme ce fut le cas pour la peinture, que la perte de crédibilité qui atteint aujourd'hui les images ne soit l'amorce de leur libération? Le rendu réaliste de l'image n'étant nécessairement plus une fin en soi, peut-être assisterons-nous à l'épanouissement de l'image nouvelle, concentrée sur la forme et le sens.

Avec l'arrivée imminente de nouveaux dispositifs cinématographiques et de la réalité virtuelle, bref, de l'image globalisante, on aurait pu croire qu'on était plus près que jamais de la *réalité*. En fait, devant cette nouvelle *mimèsis* technologique, c'est Magritte qui aurait comme jamais raison de dire: *Ceci n'est pas une pipe, mais sa représentation*.

Véronique Bellemare Brière

P H O S

VIDÉOCLUB DE RÉPERTOIRE

5147 • Côte-des-Neiges • Montréal • Québec • H3T 1X9 • (514) 738-1040