

CINEMA DE SYNTHESE ET CINEMA DES PREMIERS TEMPS: DES CORRESPONDANCES EXAMINEES A LA LOUPE DU SYSTEME DES ATTRACTIONS

Viva Paci/Ph.D. Thesis Project
Université de Montréal

Il existe une façon de considérer le cinéma qui n'a pas été suffisamment privilégiée dans les études théoriques depuis leur entrée en force parmi la recherche universitaire: celle qui valorise la dimension d'émerveillement générée par le cinéma. C'est avant tout sur la capacité, et les diverses façons de raconter dont le cinéma dispose, que les études se sont concentrées (capacité qui est congénitale selon certains, acquise ou greffée sur le modèle des arts plus anciens selon d'autres), notamment avec la contribution des démarches sémiologiques et narratologiques.

Il existait par contre aux origines mêmes de la réflexion et de la théorie cinématographiques, une racine commune d'enthousiasme pour l'éclosion d'une nouvelle connaissance toute visuelle et émotive, de l'ordre de l'émerveillement, que seul le cinéma savait créer. Si on veut alors repenser autrement le cinéma, dans le but d'en récrire l'histoire, c'est en s'appuyant sur la valeur épistémologique du concept d'attraction qu'on pourra l'effectuer.¹ Ce concept assume dans ma recherche une portée heuristique qui m'aidera à parcourir un fil tendu qui traverse l'histoire du cinéma, et qui se manifeste avec une force majeure dans certains moments, périodes, genres, films; des moments où règne une expérience filmique de la temporalité disjointe et ponctuelle basée sur la présentation et l'exhibition visuelle, et dont la manière de fasciner le spectateur se démarque fortement des configurations cohérentes de la narration. À travers l'attraction, on pourra saisir l'importance et surtout la spécificité (et en même temps les traits en commun) de ces différents moments de l'histoire du cinéma. Je me servirai en particulier de la clef de voûte que l'attraction parvient à constituer ainsi pour présenter le cas spécifique du cinéma de synthèse. C'est justement dans le cadre d'une histoire du cinéma non évolutive et non linéaire, mais parsemée de ces moments où l'attraction règne, que le cinéma de synthèse peut être considéré selon ses caractéristiques propres et non comme le plus récent des perfectionnements du cinéma. Le cinéma de synthèse constitue une étape privilégiée de l'histoire du cinéma scrutée à la loupe des attractions, où le caractère de nouveauté et d'éphémère sont des termes centraux, un moment où stupéfaction pure, fascination visuelle et temps discontinu sont des caractéristiques premières.

Les succès récents des productions d'images de synthèse nourrissent et transforment l'imaginaire commun, développent de nouvelles habitudes esthétiques et accroissent les possibilités de réception du public, tout en influençant les moyens de production de l'industrie culturelle. Une réflexion globale sur cette nouvelle étape dans la vie de l'image, entre avènement et institutionnalisation, s'avère de plus en plus importante. Surtout dans la mesure où la nouvelle façon de représenter le monde qui se rattache aux images de synthèse est présentement au centre d'un discours pas trop prophétique et peu rigoureux.

Une étude comparée du cinéma de synthèse avec le cinéma des premiers temps permettra de mettre en perspective la nature du premier à l'aide des acquis que l'historiographie du cinéma a déterminé pour le second – c'est bien dans l'étude du cinéma des premiers temps que le modèle d'histoire linéaire et évolutionniste a été abandonné. Je propose de mener une étude comparative, d'une part, de la nouveauté que le cinéma a constitué lors de son apparition à la fin du XIX^{ème} siècle, et d'autre part, de la nouveauté introduite par l'animation par ordinateur au sein du paysage médiatique contemporain, en particulier dans le cinéma. Et cela, en me basant sur l'analyse des films et des discours critiques synchrones.

Le concept d'attraction sera ainsi le pivot de cette démarche. L'avènement du cinéma s'inscrit dans l'euphorie de la modernité. L'exotisme, le voyage en train, l'extension des facultés de la vision et le perfectionnement de l'optique fantastique avaient déjà eux-mêmes nourri l'imaginaire commun, développé de nouvelles habitudes esthétiques et accru les possibilités de réception du public au tournant du XIX^{ème} siècle:² le cinématographe vient s'inscrire dans ce paradigme avec une plus grande force d'attraction. Il s'agira, autrement dit, d'essayer de prendre un point de vue historique et comparatiste sur le phénomène de rupture qu'une nouvelle technologie peut introduire au sein d'une société: l'analyse comparative du cinéma des premiers temps et des nouvelles technologies d'animation devrait ainsi permettre de mesurer à la fois la similitude entre les différentes transformations technologiques au sein de la modernité, mais aussi leur caractère spécifique. Le point de vue historique de la thèse suivra un parcours diachronique, non linéaire, non seulement pour faire rejoindre dans une même histoire l'animation par ordinateur et le cinéma des premiers temps, mais aussi car le caractère éphémère que leurs respectives nouveautés représentent ne s'épuise pas complètement et définitivement, mais il revient sous d'autres formes, il (re) jaillit par-ci par-là, dans l'histoire du cinéma. Une fois déterminées et étudiées les correspondances entre cinéma des premiers temps et cinéma de synthèse, il sera possible de mieux réfléchir à l'évolution de l'animation par ordinateur en repérant ce qui est devenu éphémère du cinéma des premiers temps après la concrétisation du dispositif cinématographe et l'institutionnalisation du cinéma. Des catégories comme celle de prototype, de démo, de novelty et d'éphémère (qui se trouvent être des catégories de la modernité et à la fois des caractéristiques de l'attraction) me serviront pour l'analyse de l'animation de synthèse. Dans la perspective que je privilégie, celle de Tom Gunning,³ un fil conducteur unissait déjà le cinéma des premiers temps au cinéma spectaculaire; et ce qui passe dans ce fil conducteur est bien de l'ordre de l'attraction. Mais la démarche de Gunning, de même que celles qui s'inscrivent à sa suite, n'analysent pas le fonctionnement des attractions dans le cinéma contemporain, ni le rôle qu'elles y exercent. Un terrain propice pour en étudier le fonctionnement sera justement celui de l'animation 3D, servant ainsi à développer un exemple paradigmatique.

1 Le concept d'attraction, comme nouvelle perspective, pour comprendre mieux la spécificité du cinéma des premiers temps, a été une précieuse ouverture à l'histoire et la théorie du cinéma, proposé désormais déjà il y a presque vingt ans par André Gaudreault, Tom Gunning, "Le Cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma", in Jacques

Aumont, André Gaudreault, Michel Marie (sous la dir. de), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches* (Paris: Publications de la Sorbonne, 1989), pp. 49-63.

- 2 La science de son côté, entre le XVIII^{ème} et le XX^{ème} siècle, avait continuellement étendu le royaume du connaissable et du visible en mesurant, représentant, révélant, en utilisant le télescope, le microscope, les thermomètres, les rayons X. Du point de vue de la science la photographie et le cinéma et en fin la modélisation digitale peuvent être considérés comme ultérieurs développements.
- 3 “Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema effects”, Tom Gunning, “The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema, Space, Frame, Narrative* (London: BFI, 1990), p. 61.