

Hypervision et métacorps dans *Avalon* de Mamoru Oshii

Par Valérie Morignat, Maître de conférences
notes de cours

Ouvrages : **Lev Manovich**, *The language of new media*. MIT Press, 2001. **Gilles Deleuze**, *L'image-Temps et L'image-mouvement*. **Thomas Pavel**, *Univers de la fiction*. **Essais principaux** : **Valérie Morignat**, *Présences réelles dans les mondes virtuels*, Revue Protéée, sous presse, 2006. **Valérie Morignat**, *Environnements virtuels et Cinéma interactif* in "Les nouvelles technologies dans les arts", Séminaire interarts de Paris 2005, dir. Marc Jimenez, Klincksieck, l'Université des arts, 2006.

Hypervision digitale

Dans *The language of new media*, Lev Manovich remarque que l'image synthétique, « libérée des limitations, à la fois de la vision humaine et de la caméra » (LM.,202), apparaît « hyperréelle » aux yeux de son spectateur. Pourtant, poursuit Manovich, cette image « est bien réelle ». Elle résulte juste « d'une vision différente, plus parfaite que celle de l'être humain ». [« The synthetic image is the result of a different, more perfect than human vision »]. [LM 202]

L'emploi du terme *vision* est ici particulièrement intéressant dans la mesure où la vision, qu'elle soit organique ou métaphorique, appartient à un sujet, à une entité capable de perceptions incarnées, voire d'imagination.

« A qui appartient cette vision ? » demande alors légitimement Manovich. « C'est la vision d'un ordinateur, d'un cyborg, d'un missile automatique. C'est la représentation réaliste de la vision humaine dans le futur, lorsqu'elle sera augmentée de graphismes numériques et nettoyée de ses bruits. C'est la vision d'une grille informatique. L'image synthétique générée par ordinateur n'est pas une représentation inférieure de notre réalité, mais une représentation réaliste d'une réalité différente ».

[« It's the vision of a computer, of a cyborg, of an automatic missile. It is the realistic representation of human vision in the future when it will be augmented by computer graphics and cleansed of noise. It is the vision of a digital grid. Synthetic computer-generated imagery is not an inferior representation of our reality, but a realistic representation of a different reality »] [LM 202]

Dans cette dernière phrase, Manovich souligne une dimension essentielle de la création numérique souvent négligée par la critique : l'ordinateur ne doit pas être simplement considéré comme un outil, mais comme un environnement à part entière réglé par ses propres conventions. Dans cet environnement virtuel — dans cette réalité autre — la créature générée par un programme d'animation 3D, qui ne nous apparaît que comme l'imparfaite imitation de notre corps réel, est donc tout à fait réaliste. Dans « un monde réduit à la géométrie, où la représentation via les modèles géométriques est la base de la réalité » poursuit en effet Manovich (M, 203), le corps parfait d'un cyborg est réaliste.



Manovich souligne alors une singularité de la création numérique : si l'image synthétique nous apparaît hyperréelle, c'est qu'elle « représente simplement le futur. En d'autres termes, si une photographie traditionnelle désigne toujours un événement passé, une image synthétique désigne immanquablement un événement à venir ». (M, 203).

Le terme hyperréel qu'utilise Manovich pour décrire l'effet que l'image de synthèse produit sur son spectateur prend alors tout son sens :

➤ *Hyper* signifie « au-delà de », indiquant ainsi une intensité ou une qualité supérieures à la normale, une exagération, un excès... *Hyperréel* désigne alors deux ordres de signification : 1) un excès de réel, 2) un réel autre qui existe au-delà de la réalité apparente ou admise.

L'hyperréalité des images synthétiques ne réside pas tant dans le fait qu'elles constituent une exagération du réel (détails amplifiés, micro- et macro-vision, mise au point absolue, etc), que dans le fait qu'elles affirment l'existence d'une autre réalité. Cette « autre réalité » nous dit Manovich n'est autre que la désignation de notre propre futur : celle d'une hybridation avec la machine et d'une augmentation numérique de notre appareil perceptif qui nous permettra d'évoluer dans un « réel augmenté » et dans une « réalité virtuelle ».

« Libérée des limitations, à la fois de la vision humaine et de la caméra » (M.,202), cette vision numérique, qui mériterait le

qualificatif d'hypervision digitale, apparaît dans de nombreuses fictions.

Dans *Avalon* de Oshii par exemple, les premières images du film présentent les « images-perception » (Gilles Deleuze) de ce cyborg du futur : l'environnement qui apparaît à l'écran n'est qu'une grille de pixels perçue au travers d'une cible et de lignes de code. L'image qui nous introduit dans l'univers d'*Avalon* est précisément le produit d'une vision strictement numérique, qui nous plonge dans l'univers symbolique de l'ordinateur. Les images qui suivent cette introduction présentent par la suite la réalité hybride que perçoit le joueur à l'intérieur du jeu de réalité virtuelle et qu'il capte grâce à une vision augmentée par des interfaces numériques (casque de vision stéréoscopique, etc). La représentation d'une vision humaine cède alors à une hypervision digitale qui fige les explosions, qui se déplace à la vitesse des balles, qui dilate le temps et ralentit les mouvements au point de percevoir chaque fragment de verre brisé.

Ces images-perception machiniques, reflets d'une vision du monde qui n'est plus à l'échelle humaine mais qui passe par les yeux d'un cyborg, sont présentes tout au long du film : dans les lignes de codes et les écrans informatiques qui se reflètent dans les yeux de Ash, dans les cibles numériques qui illuminent ses pupilles d'un éclat vert, dans la vision de la décomposition des mouvements des soldats et des personnages non-joueurs, etc.

Les effets numériques servent ici la narration en exposant des *images-perception machiniques* qui manifestent l'univers de la réalité virtuelle. Les explosions, filmées puis synthétisées, sont figées puis ramenées à une image en deux dimensions dès que la caméra les traverse. Cette spectacularisation de l'imago, nous rappelle, dans la mise en exergue de l'illusion dont elle est porteuse, que les corps virtuels sont avant tout translocalisation du corps dans l'image, images d'un corps déterritorialisé dirait Gilles Deleuze. Le recours permanent au dévoilement de la planéité des apparences (le monde n'est qu'un monde d'images référant au monde réel), à la monstration omnivoyante (se défaisant du corps, l'oeil machinique délocalise le regard et corrompt la profondeur du visible par la suprématie de la transparence), aigüise une question fondamentale dans l'esprit du spectateur : si tout est image du monde, imitation, hypersurface, où se trouve le monde réel ?

Ainsi que le directeur des effets spéciaux d'*Avalon* l'explique, le fait que la troisième dimension disparaisse dès que la caméra traverse la surface des corps et des objets du jeu de réalité virtuelle était fondamental à la logique visuelle du film. Brisant les soldats comme des plaques de verre ou traversant les explosions comme de simples écrans transparents, Oshii exprime l'illusion d'une réalité simulée, réalité qui n'a de profondeur que dans ses apparences et apparaît régie par « une perpétuelle oscillation entre l'illusion et sa destruction » (Manovich, p. 209). En devenant l'élément d'une allégorie du virtuel, l'effet numérique est ici fondamentalement au service de la narration.

Extrait (n°1) de l'article de Valérie Morignat, Environnement virtuel et Cinéma interactif :

« Les corps, et les identités des personnages sont dans le jeu Avalon des hypersurfaces. Touchés par des instruments haptiques, (symbolisés ici par les viseurs des armes à longue portée), les personnages se

fragmentent comme des plaques de verre, se liquéfient en tourbillons de lignes de code, ou s'indéfinissent dans le brouillage d'images vidéo. Animés d'une « vitalité inorganique »¹, les corporités virtuelles d'*Avalon* sont essentiellement des peaux digitalisées dans un continuum informationnel. »
[...]

Oshii a aussi expliqué que la désintégration matérielle des soldats exprimait la facticité de la mort dans l'univers du jeu de réalité virtuelle. L'illusion du vivant est immédiatement contredite par son absence de profondeur : les soldats touchés par les balles ne sont que des images virtuelles, la réalité n'est finalement que sa simulation. Dans cet ordre symbolique, le soldat transformé en plaque de verre brisée, mais encore le « Ghost » dont la matière rappelle celle du « brouillage vidéo » et la luminosité celle d'un tube cathodique, évoquent l'écran de l'ordinateur comme interface entre le réel et sa simulation. De ce fait, ces images deviennent-elles ce que Manovich appelle des « images-interface » ; « liées au code qui les sous-tend », elles existent autant comme « fenêtres illusionnistes ouvertes le monde fictionnel que comme outil de contrôle informatique ». Ainsi, l'« image-interface », que nous appelons aussi « hypersurface », engage une caractéristique fondamentale du Jeu Vidéo au sein de l'univers cinématographique : en tirant sur les soldats, Ash procède à la destruction de l'illusion tout en étendant, par l'accès à un autre niveau de jeu, ses dimensions et ses capacités immersives. Nous le verrons, l'illusion et sa destruction ne sont désormais plus contradictoires mais entretiennent une dialectique fondamentale.

Métaréalisme

Extrait (n°2) de l'article de Valérie Morignat, Environnement virtuel et Cinéma interactif :

« Dans *Avalon* – qui met en scène une société dont les membres vivent à la fois dans le réel et dans un jeu de Réalité Virtuelle appelé Avalon -, les personnages fictionnels composent entre leur identité réelle et l'identité située que requiert l'espace ludique virtuel. Une subtile spécularité permet en effet au spectateur d'*Avalon* de saisir ces glissements identitaires et topologiques : lorsqu'elle interagit avec le programme du jeu virtuel, où lorsqu'elle pénètre totalement son espace, « Ash », l'héroïne d'Oshii, incorpore une doublure informationnelle qui filtre ses perceptions. La lumière des tubes cathodiques qui irradie la peau, les lignes de code qui se reflètent dans les pupilles, doublent progressivement Ash d'une coporité virtuelle qui nous installe dans une vision cyberorganique du monde. » (© copyright V.Morignat, 2005]

A l'instar des autres joueurs qui observent le monde du Jeu depuis la salle d'observation holographique et qui pénètrent ensuite son univers pour y interagir, Ash oscille en permanence entre une position de spectatrice et d'utilisatrice du jeu Avalon.

¹ Christine Buci-Glucksmann.

Loin d'appartenir uniquement à la diégèse d'un monde fictionnel, ce phénomène d'oscillation entre observation et action, caractéristique du jeu vidéo, tend à toucher notre propre position spectatorielle et modifiera profondément les spécificités du Cinéma.

En effet, Lev Manovich remarque un fait important dont la réalité ne pourra qu'augmenter à mesure que se développeront le Cinéma Interactif et les jeux de Réalité Virtuelle: « **Le sujet est forcé d'osciller entre les rôles de regardeur et d'utilisateur, se déplaçant entre perception et action, entre le fait de suivre une histoire et d'y participer activement.** » (p.207) Comme les jeux vidéos le démontrent déjà très bien, ce qui était strictement de l'ordre du fictionnel appelle une action dans le monde du factuel.

Manovich (p.8) compare ce nouveau procédé de « saturation » à celui du champ / contre-champ : par sa participation à l'évolution de la fiction, le sujet y est interpolé. Selon Manovich, les glissements permanents entre l'illusion et sa suspension seraient nécessaires à l'engagement du sujet dans l'illusion. » « Ce changement culturel d'importance » poursuit Manovich, peut-être désigné par le terme de « métaréalisme ».

En présentant cette dialectique de l'illusion et de sa destruction, en immergeant le sujet dans une réalité qui est immédiatement remise en cause, les fictions du cinéma post-numérique intègrent leur propre critique à la fois dans leur scénario mais dans les moyens de sa représentation. Ce nouveau réalisme qualifié par Manovich de « métaréalisme » repose alors sur le procédé ancien de l'allégorie² et compose avec les caractéristiques du Jeu Vidéo.

L'influence de l'esthétique et de la structure action-exploration du Jeu Vidéo est ici fondamentale : l'action narrative et l'exploration sont privilégiées au détriment de la narration et de la description. (Manovich p. 247).

La vision du cyborg (celle d'Ash dans le viseur numérique de son fusil, ou celle du prêtre dans sa longue vue électronique) est l'allégorie de ce nouveau sujet — « spectateur » dirait Jean-Louis Boissier — mi-humain / mi-machine, mi-réel / mi-fictionnel, mi-personne / mi-personnage. Nous accompagnons celui-ci dans ce qui est moins une narration ou une description, encore moins un enregistrement, **qu'une action semblable à celle du joueur vidéo dont l'attitude a intégré les conventions du monde digital** : « recherche, segmentation, hyperliaisons, visualisation, quête de données » énonciation complète d'un monde parcouru de récits multilinéaires, dont chaque image est une hypersurface allégorique.

© Valérie Morignat, 2006

Ce cours est soumis aux lois sur le Copyright. Il ne peut être reproduit, publié, diffusé hors des limites d'usage pédagogique sans le consentement de Valérie Morignat et la mention complète «© Valérie Morignat, Cours d'esthétique du Cinéma Digital 2006, Université Paul Valéry – all rights reserved».

² « Allégorie : Mode d'expression consistant à représenter une idée abstraite, une notion morale par une image ou un récit où souvent les éléments représentants correspondent trait pour trait aux éléments de l'idée représentée »).