

# Cahier Louis-Lumière

n° 1 | Automne 2003 | 10 euros



► Questions  
de cinéma



# SOMMAIRE

3

## ÉDITORIAL

Jacques Arlandis,  
directeur de l'ENS  
Louis-Lumière

5

## INTRODUCTION

Gérard Leblanc,  
Professeur  
des Universités



## ► Questions de cinéma

6

**Le noir et blanc au cinéma**  
Claude Bailblé

26

**Les scénarisations  
dominantes des opérations  
techniques**  
David Faroult

42

**Le flou / net de profondeur :  
un héritage inattendu**  
Pascal Martin

62

**De la perspective au point  
de vue : une compression  
de l'espace temps**  
Francine Lévy

78

**Les enjeux d'une  
esthétique et d'une histoire  
ludographique**  
Franck Beau

92

**De quelques implications  
esthétiques des innovations  
techniques dans la  
dimension sonore des films**  
Christian Canonville

108

**Un cinéma du subjectif**  
Gérard Leblanc

126

**Filmer en amour**  
Catherine Guéneau

## ÉDITORIAL

L'École nationale supérieure Louis-Lumière est une école de la tradition et de l'innovation, de la technique et de l'esthétique, des savoir-faire et des savoirs.

Si les savoir-faire professionnels de l'image et du son se prêtent au projet et à la réalisation, les savoirs que nous manipulons, comme de bons artisans, invitent à la réflexion, à la conceptualisation, à l'analyse.

Différents moyens sont utilisés dans la pédagogie, la recherche, la création pour valoriser ses savoirs en évolution. Il manquait à l'école un support de l'écrit pour porter ce travail.

Ce support nous l'avons défini comme « cahier ». La tradition du « cahier » est intéressante car elle permet tout autant l'ébauche que l'aboutissement, l'état de l'art tout autant que l'innovation conceptuelle, le croquis technique autant que la réflexion esthétique.

De ces différentes problématiques, le premier « Cahier Louis-Lumière » se veut sinon exemplaire du moins illustratif. S'appuyant sur le travail d'un séminaire de recherche organisé pour les étudiants de troisième année, séminaire où s'articulaient les interventions des enseignants-chercheurs de l'École et celles de collègues d'autres institutions universitaires, il a pris la forme d'une série



de contributions se rassemblant autour d'une thématique large, celle du médium et de son rapport au réel, thématique chère au cinéma, mais également pertinente pour le son, voire pour l'image photographique.

Une telle publication appelle sa pérennisation. Celle-ci passe par la rencontre puis l'attachement d'un lectorat au « Cahier Louis-Lumière ». Nous ne manquerons, et nous le faisons dès à présent, de susciter le lecteur pour qu'il participe par ses remarques, ses critiques, ses suggestions à la construction d'une ligne éditoriale, qui, par pragmatisme, n'a pas été définie à priori. Cette pérennisation souhaitée passe également par la constitution de matériaux intellectuels vivants qui se transformeront dans un moment propice pour constituer tel ou tel numéro.

Par la concomitance de deux publications nouvelles, récurrentes, identifiables dans la forme et le fond, que sont « le Cahier » et « le Séminaire professionnel », nous marquons le désir d'être un lieu de débat qui permettent à l'ensemble des communautés professionnelles avec lesquelles l'école travaille et se développe, de partager leurs visions, leurs interrogations, leurs connaissances.

Qu'il me soit permis, comme directeur et comme lecteur, de souhaiter longue vie au « Cahier Louis-Lumière » et succès à ce premier numéro d'automne 2003.

**Jacques Arlandis**

Directeur de l'ENS Louis-Lumière

## INTRODUCTION

L'ambition d'une école professionnelle, comme l'est depuis longtemps et entend le demeurer l'École Louis-Lumière, ne consiste pas seulement à transmettre les savoir-faire existants dans les métiers du cinéma, du son et de la photo. Elle consiste également à mettre en perspective ces savoir-faire, anciens et nouveaux, émergés et émergents, et à penser leurs implications esthétiques en relation avec les usages actuels et à venir du cinéma, du son et de la photo.

La fonction d'anticipation et celle d'adaptation sont également essentielles. Cela implique une certaine prise de risque dans la construction des problématiques et dans la formulation des hypothèses, où recherche et création s'épaulent mutuellement.

D'où la création du « Cahier Louis-Lumière » qui voudrait témoigner du travail de réflexion et d'expérimentation qui se mène à l'École (ou en liaison avec elle), travail où se mêlent étroitement questionnements techniques et questionnements esthétiques.

Ce premier numéro est centré autour du cinéma. Issus pour la plupart d'un séminaire que j'ai initié en 2002, chacun des textes réunis ici pose, me semble-t-il, une vraie question de cinéma et la pousse le plus avant possible. Les auteurs ont disposé de tout l'espace nécessaire pour développer une argumentation, proposer une problématique, analyser un processus.

Ce numéro fait la part belle aux enseignants chercheurs, dont certains ont commencé à se former à la recherche dans l'École même. Il accorde aussi une place à des doctorants et à des chercheurs extérieurs à l'École. Nous tenons beaucoup à cette ouverture qui témoigne du mouvement de l'École en direction d'autres lieux de recherche et d'expérimentation.■

**Gérard Leblanc**  
Professeur des Universités

circumstances primaires sur



## ►► Le noir et blanc au cinéma

Claude Bailblé

« La lumière est première : les choses n'ont pas de formes propres, mais celles qu'on leur donne en les modelant. » **Eric Rohmer**

**Résumé** Bien que délaissé par le cinéma contemporain, ou même combattu par la colorisation des films lors de diffusions télévisuelles, le noir et blanc continue pourtant d'exercer une emprise, déployant son apparence mi-diurne, mi-nocturne. Partant des modifications visuelles proposées par l'écran (suspension des constances perceptives, vision coplanaire) ou par la pellicule (modulation du contraste, autonomie de la lumière sur les choses qu'elle éclaire) l'auteur cherche ici à caractériser le pouvoir expressif des ombres et des jours, tout en interrogeant la tactilité optique – le velouté, le grain et la texture – d'un monde provisoirement sans couleurs. Cette approche art et science conduit nécessairement à « l'atelier des lumières », là où s'affine l'image blanche et noire, là où s'ajuste le sentiment esthétique en rapport avec les situations et les personnages. À la vérité géométrique de l'objectif saisissant l'espace indéformable, répond alors l'authenticité de l'artiste remodelant lumineusement les apparences, à la recherche de l'émotion.

**Abstract** Though well-nigh abandoned by today's commercial cinema, and even overridden in the case of colorization for television, black-and-white cinematography continues to exert a certain power of attraction by virtue of its ability to create lighting effects somewhere between day and night. By exploiting the visual modifications made possible by the screen (suspension of perceptual constancy ; coplanar vision) or by the film (contrast modulation ; autonomy of light with respect to what is illuminated), the author can strive to shape the expressive power of shadows and light while at the same time engaging with optical tactility, with graininess and texture, within a world temporarily devoid of color. This art and science approach ushers us into a « workshop of lighting » where the black-and-white image is refined and where the aesthetic feel may be varied to accord with situations and characters. The geometrical truth of the camera lens recording an unalterable space is thus complemented by the authenticity of the artist remodeling appearances by means of light in order to create emotion.

Une image grisonnante, quasi-nocturne, dotée cependant d'une lisibilité diurne, un peu comme une ténèbre remise au jour et ramassée en une seule formule : noir et blanc. Formule d'abord scientifique – on ne savait pas enregistrer les couleurs – qui imposa presque aussitôt son esthétique, son apparaître paradoxal. Un siècle et demi plus tard, le film noir et blanc, – de plus en plus rarement, il est vrai – transfigure encore les apparences, autant par le dispositif de projection (écran rectangulaire, salle obscure, image bidimensionnelle) que par l'extinction si étrange de toutes les couleurs. S'y ajoutent les écarts lumineux restitués par le film, toujours moins étendus que ceux admis par la rétine : la sous-ex et la sur-exposition créent des noirs et blancs artificiels, d'où la pellicule tire son nom. Écarts finalement sensoriels (une autre échelle de gris, déplaçant les bornes du visible) que les chefs-opérateurs recomposent – tant au laboratoire que sur les plateaux – en une mise en scène expressive, selon les intentions du réalisateur.

### L'information visuelle

Voir le « réel », reconnaître les choses, oublier (ou presque) la lumière qui les éclaire, telle est l'expérience ordinaire du monde. Il s'agit en effet d'éclaircir l'espace et ce qu'il contient, afin de s'y repérer, de s'y diriger ou d'y agir. Car le réel est avant tout un champ de possibilités motrices, préparé et contrôlé par la vision. La rétine ne reçoit pourtant du champ objet que des plages lumineuses de dimensions et d'intensités diverses. Rien de plus. Les frontières entre les plages dessinent des changements de luminance, des limites franches ou progressives qui restent à élucider<sup>1</sup>. Le stimulus

rétinien mêle de la sorte des discontinuités de réflexion, de texture ou d'illumination que le cerveau devra trier et séparer, – localement et globalement – afin de reconstituer : ① la forme et le volume local des objets (ombres liées, cf. loi de Lambert<sup>2</sup>) ② l'albédo vrai [*albus, alba, album*] des surfaces (la gamme des gris, du noir au blanc) ③ la texture régulière ou irrégulière (micro-ombres projetées sur et par l'objet) ④ les ombres portées (silhouettes sur le sol ou les murs, sur les objets à l'entour) ⑤ l'intensité, la direction et l'étendue des sources lumineuses (axes, ombres nettes ou floues). Le fond rétinien reçoit cette information primaire, tous éléments confondus (cf. fig. 1). En premier lieu, les ombres projetées, les ombres liées et les micro-ombres (textures) restent à démêler. Selon la position des ombres, en effet, un objet est vu en creux ou en bosse. L'ombre projetée par les objets accentue les espacements et met en évidence les surfaces ambiantes, la géométrie du lieu. L'ombre liée joue, par ailleurs, un rôle essentiel dans la perception du volume local. Même si, d'un axe de lumière à l'autre, les volumes sont comme redessinés (morphologie et texture). Un contraste ombre/jour important souligne le relief, tandis qu'un contraste faible tend vers l'à-plat.

« Les ombres révèlent la nature tridimensionnelle des formes. Pour en simplifier l'interprétation, le cerveau considère que toute image n'est éclairée que par une seule source de lumière... mais aussi que cette lumière vient d'en haut [...] Quel est donc le rôle exact des contours et des zones d'ombre dans l'interprétation des formes tridimensionnelles à partir des ombres?... Que se passe-t-il lorsque les contours ne sont pas définis par des changements de luminosité, mais par des changements de couleur ?

<sup>1</sup> Je n'aborde pas ici l'importante question de la couleur : le monde coloré est toujours modulé par l'intensité lumineuse et la luminance l'emporte toujours sur la chrominance, ce qui rend possible l'image noire et blanche. En revanche, l'image-couleur sans modulation est impossible, sauf à former des « à-plats » colorés iso-lumineux, peu informatifs. On se reportera à la théorie computationnelle de la vision de David Marr, avec ses trois étapes (2D, image primaire; 2,5 D scène égocentrée 3D, scène allocentrée ou « réel »).

<sup>2</sup> L'éclairement reçu varie avec l'inclinaison de la source ou l'orientation de la surface. Pour s'en convaincre, se rappeler de l'équateur et des pôles.

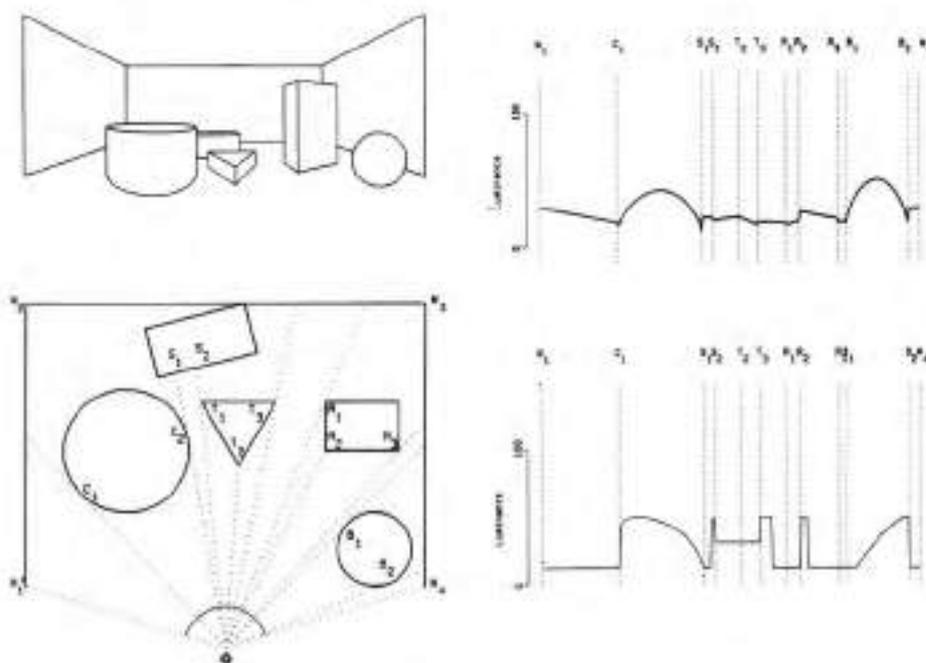


FIG. 1 À gauche, scène en perspective (en haut) et projection horizontale depuis l'observateur O (en bas).

À droite, profil de luminance observé depuis O, supposant une illumination ponctuelle depuis l'œil, éliminant ainsi l'ombre vue (haut).

En bas, profil de luminance avec sources parallèles de face, réintroduisant la vision de l'ombre.

D'après Roger Watt, in *Visual processing*, 1988. (voir bibliographie page 25)

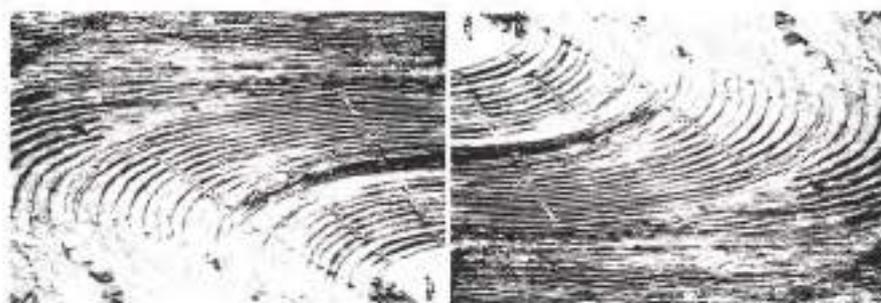


FIG. 2 Le rôle des ombres dans la perception du relief. Le relief s'inverse quand on retourne la photo.

*Le résultat est sans appel : l'impression de relief disparaît complètement, l'ancienne sphère paraissant complètement aplatie, alors même que son contour est parfaitement marqué par la différence de couleurs. Il semble donc que le système de*

*reconstitution des formes tridimensionnelles à partir des ombres ne tienne pas compte des contours définis par des différences de couleurs.<sup>3</sup>* En second lieu, l'origine des lumières est évaluée : une source étendue engendre de la pénombre, ►

<sup>3</sup> Cf. V. Ramachandran, « Les ombres et la perception des formes », *Pour la Science* n°132, octobre 1988.

- des transitions douces, alors qu'une source ponctuelle profile des ombres nettes, des transitions dures. Cependant, en plein soleil, une ombre portée par le nez sur la lèvre supérieure n'empêche pas de voir la blancheur de la peau et sa texture, l'arrondi de la bouche, tout en donnant la direction de la source et le contraste d'éclairage. De même, les ombres allongées et déformées par la lumière matinale n'empêchent pas de voir le sol et l'herbe, l'albedo et le volume vrais des personnes qui marchent (tantôt à l'ombre, tantôt au soleil), tout en donnant la matière, la déclivité du talus, la texture des habits...

Tout se passe comme si le cortex visuel, en soustrayant les éclairagements (éclats ou ombres) des luminances, « objectivait » l'espace et ses contenus, stabilisait l'albedo naturel des objets, et cela, malgré le mélange des données, malgré les fluctuations de l'éclairage.

### La constance de clarté

Alan Gilchrist réalisa en 1980 une expérience avec deux chambres miniatures meublées à l'identique et uniformément peintes, l'une en blanc mat, l'autre en noir mat. Deux mondes d'ombrages purs, sans matière ni texture, vus au travers de trous percés dans un mur, afin de dissimuler les sources de lumière. Les pièces ne comportaient donc que des limites d'éclairage. Les observateurs n'eurent aucune peine à reconnaître que chaque chambre était de tonalité uniforme et à conclure que l'une était blanche et l'autre noire (ou peut-être gris foncé).

Bien entendu, la chambre blanche paraissait plus lumineuse que la chambre noire, car elle réfléchissait une quantité de lumière plus grande. Gilchrist

et son collègue Jacobsen abaissèrent la lumière éclairant la chambre blanche et augmentèrent celle de la chambre noire, jusqu'à ce que tout point de la chambre noire reflète plus de lumière que le point correspondant de la chambre blanche. Les observateurs continuèrent néanmoins à voir la chambre blanche comme blanche, et la noire comme noire.

Sans nul doute, la lumière indirecte réfléchie par les murs blancs était proportionnellement plus importante (90% au lieu de 5% pour les noirs), l'ombre était donc plus douce dans la première que dans la seconde. Les observateurs, en comparant – inconsciemment – l'intensité des profils de luminance, étaient à même de déterminer, malgré les variations de luminosité, laquelle était blanche, laquelle était noire<sup>4</sup>. Le cortex visuel restituait la valeur exacte des surfaces, en « oubliant » les différents niveaux de l'éclairage.

Ainsi soustraites aux irrégularités de l'éclairage, les surfaces qui réfléchissent entre 85 et 90% du flux sont perçues comme blanches, alors que celles qui n'en réfléchissent qu'entre 3 et 5% sont éprouvées comme noires. Celles qui réfléchissent 18% sont reçues comme « gris moyen ». En fait, la clarté apparente d'une surface est fonction de sa réflectance  $R$  (ou *albedo*), et non de sa luminance  $L$ , produit mixte de l'éclairage  $E$  et de la réflectance. Le système visuel fait abstraction de l'éclairage  $E$  pour reconstituer la valeur exacte  $R$  de l'objet. C'est la constance de clarté, que l'on peut rapprocher du phénomène de constance de couleur pour les surfaces colorées.

**[Équation symbolique]  $R = L - E$**

« Il se trouve que la perception de l'éclairage et la perception de la couleur d'une surface sont des processus parallèles [...] qui mettent en jeu une

<sup>4</sup> D'après MICHAEL BAKANDALL, in *Ombres et Lumières*, p.83-84, Gallimard 1995. L'auteur fait interagir « productivement » les sciences de la perception et la scénographie des tableaux. La science est alors un outil, non un but ; elle tente d'éclairer [ou d'étayer à sa manière] les pratiques artistiques, sans prétendre les recouvrir de sa propre méthodologie, sans vouloir – à plus forte raison – en venir à bout...

décomposition de l'image rétinienne en ses constituants», conclut Alan Gilchrist. L'albedo des surfaces, le volume local (gradient de texture et de luminosité), les lumières et les ombres projetées sont départagées, bien que mélangées à l'origine dans le flux des luminances reçues par l'œil. En d'autres termes, une surface blanche placée à l'ombre ne paraît pas grise. Une surface noire, placée à la lumière, reste noire. De la même façon, les ombres et les lumières liées à l'objet ne changent pas l'albedo apparent. Tout au plus, le modelé qui en résulte accentue le relief<sup>5</sup>. La constance de clarté est le plus souvent obtenue, malgré les changements ou les hétérogénéités d'éclairage. Si deux murs de même valeur se rejoignent pour former un coin, et si l'un est mieux éclairé que l'autre, il se forme, à l'endroit de leur rencontre, une limite liée d'éclairage. Si l'ombre d'un chat se projette sur un tapis, il se forme cette fois une limite projetée d'éclairage. Ces limites d'éclairage – nettes ou floues – sont comme « effacées » de la conscience, du moins tant que le contraste n'est pas trop prononcé (deux diaphs et demi),

comme c'est le cas en lumière du jour, en plein soleil. Si les albedos s'approchent du noir sans matière, ou si le contraste d'éclairage est élevé (supérieur à 6 ou 7 diaphs), comme c'est le cas la nuit, la constance de clarté est suspendue, les ombres reprennent leur autonomie (cf. *infra*). La connaissance devient alors imparfaite (d'où l'allégorie des ombres dans la caverne, selon Platon). Alan Gilchrist<sup>6</sup> établit alors – et c'est là tout l'intérêt – que la constance de clarté dépend en bonne part de l'observation tridimensionnelle du monde : seule la profondeur réelle permet de départager les limites dues à l'éclairage de celles dues à l'orientation des surfaces.

« Le rôle du système nerveux central dans la perception des valeurs est révélé par un phénomène simple observé par Irvin Rock. Il s'aperçut, en regardant un angle saillant, que le côté qui se trouve à l'ombre (par exemple un coin de mur) semble généralement avoir approximativement le même niveau de gris que le côté éclairé. En revanche, lorsqu'on aplatit cet angle artificiellement, en le regardant à travers un trou, le côté placé à l'ombre paraît alors ▶

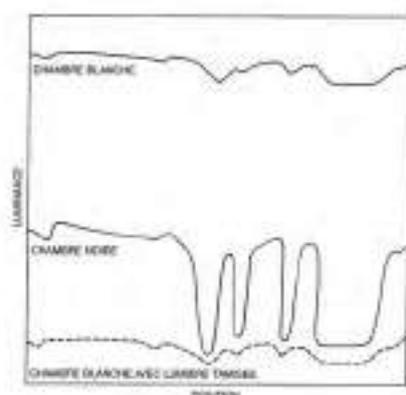


FIG. 3 Profils d'intensité de la lumière réfléchie par les chambres de Gilchrist. Peinte en blanc (en haut); peinte en noir (au milieu); peinte en blanc, mais avec une illumination réduite (en bas).

<sup>5</sup> Il est plus facile de skier en plein soleil que sous un ciel couvert (on voit l'ombre des bosses, mais la neige reste pourtant blanche !).

<sup>6</sup> Voir A. Gilchrist, « La perception des noirs et blancs d'une surface », *Pour la Science*, n° 19, p.23. L'auteur y démontre clairement la nécessité du binoculaire dans l'élucidation et la stabilisation perceptive des clartés.

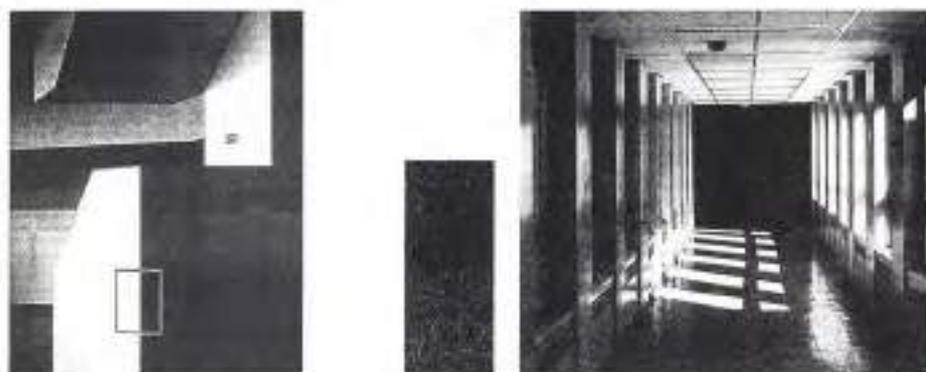


FIG. 4 **Limites liées** dues à l'orientation des surfaces (a); **limites projetées** dues aux sources lumineuses (b). Si l'on prélève un fragment (rectangle) hors de son contexte spatial, la luminosité apparente est affectée.

- d'un gris très foncé et même souvent noir. Quand on voit l'angle de cette manière, on ne perçoit aucune ombre: on attribue la couleur foncée à la surface elle-même. Dans ce cas précis, la limite d'un angle peut être perçue soit comme une limite d'éclairage, lorsqu'on la regarde en perspective ou en profondeur, soit comme une limite de réflectance, lorsqu'on s'arrange pour l'aplatir. Ce phénomène incite à penser que le système visuel se sert de l'information qu'il tire de la profondeur pour déterminer si c'est l'éclairage ou la réflectance qui changent à une limite.»

Autrement dit, lorsque les surfaces semblent co-planaires, sans profondeur, la surface éclairée semble blanche et la surface placée à l'ombre paraît grise: en revanche, lorsque les surfaces orientées forment un angle saillant, celle qui est à l'ombre est perçue correctement comme une surface blanche sous-éclairée. Ainsi une limite est toujours perçue comme résultant soit d'un changement d'éclairage, soit d'un changement d'orientation, selon la disposition tridimensionnelle.

## L'image et son contraste

La théorie de Gilchrist semble ainsi valider ce que tous les photographes découvrent au développement, en l'ayant imaginé ou prévisualisé dès la prise de vues: le pouvoir et l'autonomie relative de la lumière une fois imprimée sur papier ou sur écran. On ne peut plus soustraire les éclairagements des luminances, oublier les ombres<sup>7</sup>. Dès lors, la lumière devient en quelque sorte actrice: il y a de l'éclat à l'écran comme il y a de l'ombre au tableau; les apparences semblent resculptées par le jeu du clair et de l'obscur, sur le mode nocturne. Un nouveau conflit perceptif/cognitif émerge de l'image photographique.

Je sais de mémoire (cognition) la valeur lumineuse des choses, mais je les vois (perception) autrement. Les écarts de valeur proposés à la perception (délavé ou assombri; texturé ou lisse; contrasté ou doux; massif ou léger; ciselé ou estompé) sont potentiellement si nombreux, qu'ils offrent à la création une combinatoire illimitée. Ici commence

<sup>7</sup> Il arrive que le perchman oublie l'ombre légère de son micro sur le visage d'un comédien: personne ne la remarque en 3D. Mais elle sautera aux yeux sur l'écran 2D de la projection.

le travail du directeur de la photographie, architecte de la lumière et chercheur d'ombres. La peinture a du reste depuis longtemps tracé la voie, du Caravage à Turner, de Rembrandt à Friedrich, en jouant des écarts perceptifs non compensables en vision coplanaire.

De plus, la pellicule n'a pas la latitude de pose de l'œil. Le seuil de sous-exposition (noir bouché) et celui de sur-exposition (blanc sans matière) sont atteints bien avant que la rétine ne les subisse. Le *ped de courbe* épaissit l'ombre et accentue la matière, tandis que l'*épau de courbe* évide

En outre, l'image blanche et noire apporte un coefficient d'irréalité au cœur même du réalisme apparent, géométriquement préservé par l'objectif photographique. Une impression paradoxale, irréaliste, comme je le disais au début : *une vision nocturne dans une qualité diurne*. La précision est là, mais sans la différenciation colorée, sans la discrimination chromatique qui permettrait de séparer ou de regrouper les éléments. Des associations artificielles, par valeurs égales, induisent une nouvelle circulation dans l'image (regroupement des points de même valeur, des masses isolumi-



FIG. 5 Les anges du péché de R. Bresson. (P. Agostini) À rapprocher de la figure 4.



FIG. 6 Les raisins de la colère de J. Ford (G. Toland) et L'éducation de la vierge de Georges de Latour (Dijon, Musée des Beaux Arts). Les écarts lumineux s'adressent plus à notre imagination qu'à notre perception.

la texture et les substances, évapore le contour. Le modelé, résultat de l'éclairage et du gamma, recompose les volumes, transfigure les visages, redessine l'espace scénique. En sorte que le plateau de cinéma, où s'ajustent les lumières, ressemble à un atelier de sculpture où le clair et l'obscur se règlent à coup de projecteurs, borniols, filtres, panneaux de polystyrène et autres volets.

neuses). À l'inverse, des dissociations formelles (valeurs lumineuses opposées) fragmentent les visages, les corps, les paysages, en plages disjointes. La perception impose ses regroupements<sup>8</sup> (noirs sans matière, blancs sans texture) ou ses connexions (par ressemblance, contiguïté ou sort commun) ou même ses ruptures (ombres fortes, dissolution des contours, manque-à-voir) tandis ►

<sup>8</sup> On se reportera utilement aux phénomènes décrits par les gestaltistes à propos de la perception en 2D (gestalt-théorie, 1913) tels que la fusion, le réassemblage ou la dissociation.

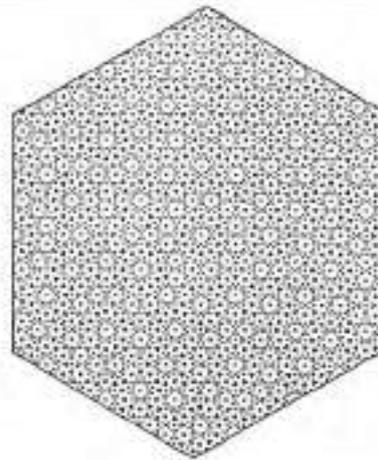


FIG. 7 L'œil cherche une solution : le « déjà connu » cherche à s'appliquer au perçu (le dalmatien). Quand il n'y réussit pas, la tendance au regroupement se poursuit de manière instable (à droite). D'après David Marr, 1982.

- que la cognition essaye de reconstituer la scène 3D, les rapports intra-figuraux (unicité de la figure), configuraux (rapports entre les figures) ou extra-figuraux (décor, contexte). Une sorte de lutte entre voir et savoir.

D'autant que les formes visuelles, compilées dans la même image bidimensionnelle, sont enchevêtrées. Aussi bien, les chefs-opérateurs utilisent le contre-jour pour décrocher les figures des fonds où elles s'insèrent. Le contour artificiel (liserai de lumière) devient un moyen de restructurer le rapport figure/fond, de désigner au spectateur l'épicentre de la scène, tout en produisant un effet (un écart esthétique), une mise en valeur de la plastique humaine. Cette désignation par la lumière envoie rapidement le regard du spectateur au bon endroit dans l'image, en s'assurant ainsi de la bonne lecture du plan, souvent très limitée dans le temps.

Mais le premier travail reste de choisir l'axe principal de lumière (élévation, obliquité) d'où dépend la géométrie des ombres liées et portées, et d'ajus-

ter le *contraste* (intérieur ou extérieur jour, intérieur ou extérieur-nuit, pour simplifier) d'où dépend la densité des ombres, la lisibilité et le « façonnage » de l'image, ses saillances et ses volumes (ombres dures ou douces, transitions nettes ou floues). Car tout se passe comme si l'on accédait aux apparences à travers la « diapositive noire et blanche » (plus ou moins contrastée) de l'éclairage.

Il s'ensuit que le rendu lumineux est modulé par le contraste d'éclairage. Les ombres sont denses, massives. Les jours sont blancs, comme vides. Ou alors, tout est aplani dans une grisaille délicate, sans volumes ni contours. En bref, la lumière resculpte le relief monoculaire, en exaltant ou diminuant les gradients de texture, en accentuant ou amenuisant les gradients de luminosité. De plus, les plages blanches et les plages noires créent des artefacts à effets multiples. D'une part, elles masquent certaines données : l'information intra ou extra-figurale fait défaut (sous-ex, sur-ex, hors-champ sensitométrique) et il faudra y suppléer mentalement.

D'autre part, elles ajoutent aux apparences des fantômes, des chimères claires ou sombres, des formes germinatives susceptibles, sinon de commenter la scène, de la doter d'allusions symboliques, du moins d'en rythmer ou d'en diriger la lecture.

L'autre travail est de régler le rapport figure / fond (silhouettes sur fonds clairs, personnages sur fonds sombres) et d'ajouter (par petites touches ?) une saillance perceptive (mise en lumière locale) ou au contraire un enfouissement (zone obscurcie) qui laisse place à l'imagination reconstructive (la part de l'ombre).

L'image peut être haute en lumière, tonique et solaire, voire éblouissante. Ou au contraire, forte en ténèbres, déclinante, mystérieuse et profonde. L'essentiel est de considérer que le noir et blanc jette un filtre entre nous et l'écran. Et que ce filtre n'est autre que le contraste total (éclairage et albedos), lequel enlève ou rajoute de la densité aux choses, enlève ou rajoute du volume et de la présence aux êtres, et finalement, ressaisit les apparences.

Et ceci pour les deux raisons déjà énoncées. La première tient à ce que l'œil ne peut s'adapter aux hautes et basses lumières de la photographie. Le ferait-il, ce serait peine perdue : il n'y a rien à voir dans les éclats blancs et les masses noires. La seconde, c'est qu'en vision coplanaire, la perception ne peut soustraire les éclaircissements des luminances, rétablir les « vrais » albedos. Je pense à un film d'Alain Resnais, *Mélo*, en lequel les scènes émouvantes de la fin sont soulignées par une augmentation (graduée et quasi-imperceptible) du contraste. La lumière semble se resserrer (*crescendo* visuel) sur les personnages, au fur et à mesure de la montée émotionnelle.<sup>9</sup>

## Le pouvoir des ombres

À la lumière du jour, le contraste est relativement faible : on voit à travers les ombres. Mais dès que vient la nuit, l'ombre s'épaissit et gêne la vue, déjà beaucoup moins perçante : elle institue une perte, une dissimulation, un mystère. Cette opacité sera facilement atteinte par le film, avec ses ombres denses, peu soustractibles. D'où le caractère nocturne souvent prêté au cinéma.

Pour comprendre le pouvoir des ombres, il faut d'abord probablement remonter à la *première enfance*. La nuit fait peur. Non seulement parce qu'elle oblige à accepter la perte partielle ou totale de la puissance visuelle, la rupture du contact optique avec la mère, le néant de l'obscurité, mais aussi parce qu'il faut affronter le monde des rêves et des angoisses. Le rêve effraye car il met en scène une vérité psychique que nous préfererions tenir cachée, refoulée. « Les craintes se posent sur des créatures imaginaires dont l'irréalité donne forme à ►



FIG. 8 **Quai des brumes**, éclairé par Eugen Schüfftan. La lumière exprime l'intensité du désir, en même temps que le secret de la relation naissante.

<sup>9</sup> Charlie Van Damma, directeur de la photo, a fait diminuer lentement la *fill-right* (lumière d'appoint destinée à adoucir les ombres), grâce à un jeu d'arques lumineux. L'augmentation corrélatrice du contraste apparent donne une densité toute particulière à la scène (communication personnelle).



FIG. 9  
Le Greco,  
Vue  
de Tolède.  
(MMA)



FIG. 10  
Giorgio  
de Chirico  
(1914),  
Mystère  
et mélancolie  
d'une rue

- la trouble violence des désirs et de leur indicible<sup>10</sup>. Le matériel refoulé s'exprime ainsi dans la scène onirique – à travers les déguisements de la censure – jusqu'au réveil angoissé. L'enfant mal réveillé projette alors sur les ombres mouvantes, sur les formes bizarres et inquiétantes de la vision scotopique le prolongement de son rêve. Assemblage étrange de formes inconnues, regroupement effrayant d'ombres toutes puissantes. Affronter seul les monstres de la nuit ? La veilleuse que réclame l'enfant lui permet d'entretenir la puissance visuelle et d'effacer les fantômes menaçants, les projections continuées de l'inconscient. Et bientôt, le noir ne fait plus peur, la nuit s'apaise, les ennemis intérieurs ont disparu. L'angoisse née de la fragilité humaine s'est apaisée. « Tous ces monstres n'étaient dangereux et menaçants que d'être tenus pour tels. »<sup>11</sup>

Remonter aussi à la *deuxième enfance*, en relisant Piaget, le chercheur suisse. Vers 5 ans, l'enfant comprend que l'ombre est due au caractère opaque de l'objet (concept causal : l'ombre de la main) mais qu'elle émane de la nuit ou du coin sombre de la chambre, véritable projecteur d'obscurité. Vers 6-7 ans, l'ombre est une substance émanant de l'objet, sans direction particulière. Vers 8 ans, l'enfant sait prévoir l'orientation des ombres (concept spatial) mais l'ombre reste une substance immatérielle (fantôme ?) chassée par la lumière, obligée de s'orienter à l'opposé de la source. Ce n'est que vers 9 ans que l'ombre devient absence locale de lumière, due à la position et l'étendue du luminaire... Ces données – déjà anciennes – sont sans doute à réactualiser. En somme, l'enfant reconnaît son image dans le miroir dès l'âge de 18 mois (narcissisme positif) mais peine à reconnaître son ombre (narcissisme

<sup>10</sup> BENJAMIN VAN DER ELST, « La peur du noir » in *Lumière, Revue autrement*, nov. 1991.

<sup>11</sup> *idem*. Il n'empêche: la nuit joue comme possible anéantissement de la vue, privation sensorielle proche de la mort psychique. Le corps et l'espace étant noyés dans le noir, l'imagerie mentale (et ses fantômes) n'en est que plus lisible.

<sup>12</sup> Cité par VICTOR I. STOICHITA, in *Breve histoire de l'ombre*, p.153, 54. Éd. Droz, Genève 2000. La silhouette attise les songes en raison de son caractère projectif (projection conique oblique) et illusoire (sans substance propre).

négatif). L'ombre portée est un « autre » déformé, incliné, brisé, distendu, en même temps qu'un « semblable » surprenant, touchant les murs à distance, recouvrant exactement de son habit noir les aspérités et les volumes compliqués des choses. Ambivalente, l'ombre est à la fois le *double* oblique et déformé aussi bien que l'autre inconnu, attracteur de fantasmes. À la fois portante et touchante (« tu me fais de l'ombre ») et en même temps vaine, insaisissable, car elle se déforme et s'anéantit à son approche. Au fond, l'ombre projetée sur les surfaces 2D (sols et parois) ressemble peu ou prou à celle projetée sur l'écran plat de la salle obscure. Les ombres doublent le film comme système de projection.

tion symbolique imprègne encore – semble-t-il – la scénographie des films. L'aura lumineuse des stars (contre-jours ciselés, gros plans satinés) a remplacé de fait l'auréole mystique des saints, alors même que l'ombre dense (noirs bouchés, silhouettes fantomatiques, doubles inquiétants), en rappelant le néant originare, les angoisses de la nuit, évoque plutôt les forces du mal que la grimace diabolique de l'au-delà. L'expressionnisme allemand des années vingt, avec ses monstres, ses visions fantastiques, ses rues brisées, portes et fenêtres déformées, ses escaliers vertiges, ses folles blanches a construit un monde étrange et maléfique, bien loin des ombres légères du plein jour. Il s'agissait surtout d'extérioriser les états



FIG. 11 L'ombre démoniaque du fou (Le Cabinet du Docteur Caligari, de R. Wiene, 1920) et l'ombre du revenant (Nosferatu, de Murnau, 1922).

Relier enfin le cinéma à l'imaginaire culturel, à la *symbolique de la lumière et des ombres*. La relation qui unit la source, l'objet et son ombre est invisible comme telle. « Il y a plus d'énigme dans l'ombre d'un homme qui marche en plein soleil que dans toutes les religions du passé, du présent et de l'avenir » écrit Giorgio de Chirico en 1913<sup>13</sup>.

Dans la religion chrétienne, pourtant, Dieu est lumière, Satan prince des ténébres. Cette concep-

tion symbolique imprègne encore – semble-t-il – la scénographie des films. L'aura lumineuse des stars (contre-jours ciselés, gros plans satinés) a remplacé de fait l'auréole mystique des saints, alors même que l'ombre dense (noirs bouchés, silhouettes fantomatiques, doubles inquiétants), en rappelant le néant originare, les angoisses de la nuit, évoque plutôt les forces du mal que la grimace diabolique de l'au-delà. L'expressionnisme allemand des années vingt, avec ses monstres, ses visions fantastiques, ses rues brisées, portes et fenêtres déformées, ses escaliers vertiges, ses folles blanches a construit un monde étrange et maléfique, bien loin des ombres légères du plein jour. Il s'agissait surtout d'extérioriser les états

intérieurs des personnages, de projeter sur les murs les caricatures et les fantasmes de la folie (*Le cabinet du Dr Caligari*) ou les désirs de mort, inversés en frayeur (*Nosferatu*)<sup>14</sup>. On peut se demander au fond si cette symbolique des ombres ne s'enracine pas davantage dans un animisme trans-culturel, une sorte de pensée magique venue de l'enfance (l'intensité des rêves, l'importance de l'imagerie mentale<sup>14</sup>) plutôt que

<sup>13</sup> L'ombre du Docteur Caligari extériorise ce qui se passe dans le personnage, celle de Nosferatu est Nosferatu lui-même. En 1924, le psychanalyste Abraham publie une étude sur les états dépressifs et la mélancolie, liés selon lui, à une blessure grave du narcissisme infantile (déception « originelle »). La morsure de l'ombre menaçante renverrait au stade oral-sadique (dévoration), stade archaïque où l'enfant expulse au dehors ses pulsions agressives, par projection.

<sup>14</sup> « Observation même fortuite de jeunes enfants révèle la richesse de leur vie imaginaire et suggère que leur attention est captée par de nombreux événements survenant à l'intersection de la réalité et du faire-semblant. Qu'ils regardent des dessins animés ou des figures plus réalistes, voire laides et effrayantes, ou bien qu'ils écoutent des histoires angoissantes, les jeunes enfants demandent souvent si ces événements sont réels ou s'ils peuvent réellement arriver. [...] Dans la mesure où les expériences imaginaires (faire-semblant, rêveries) paraissent absorber totalement les jeunes enfants, nous pourrions penser qu'ils tombent facilement au pouvoir de leur imagination. Et c'est un fait qu'avant l'âge de dix ans les enfants sont perçus comme entremêlant avec aisance la réalité et la fiction. » Cf. M.-A. FOUR « Le rôle de l'image mentale dans la pensée et la mémoire de l'enfant. » in *Image mentale et développement*, PUF, 1998, Chap. 2, p. 37.

- dans un monothéisme occidental qui en aurait repris seulement certaines suggestions, particulièrement lisibles dans le bestiaire et l'iconographie romanes. Le cinéma s'exercerait alors à figurer « les esprits » prêtés aux ombres, en les faisant rôder autour des personnages ou émaner d'eux, comme autant de *daimons*. La démonisation de l'ombre – narcissisme négatif – est du reste exacerbée par les profils gigantesques,

perd malgré tout ses pouvoirs au lever du jour. La nuit se dissipe, et avec elle s'en vont les ténèbres menaçantes, les créatures affreuses : le champ vapoureux de l'imagination cède et s'estompe devant le champ de la perception, emplissante, lumineuse et vraie. Avec la lumière retrouvée, l'ombre ne joue plus qu'à toucher à distance, à effleurer les êtres et les choses. Douceur des ombrages, plénitude tonique de la lumière, soleil

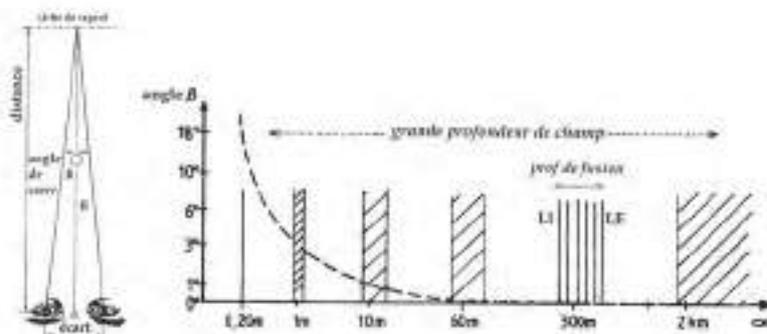


FIG. 12 L'angle de convergence [B] définit le lieu du regard, soit un axe et une distance éprouvés par les sensations musculaires. L'épaisseur fusionnée par les deux yeux (profondeur de fusion) définit la zone « touchée » par le regard. L'écran s'inscrit nécessairement à l'intérieur de la limite interne [LI] et de la limite externe [LE] de fusion binoculaire.

les silhouettes étirées de la projection conique oblique vers les angles et dans les coins (*La sorcellerie à travers les âges*, Benjamin Christensen, 1921). L'ombre agrandie, métaphore de la toute-puissance, permet la visualisation d'un monde contre-lumineux où se déploient les zones obscures de l'âme, les soupçons, les craintes, les projets malfaisants ou mortifères<sup>15</sup>.

Le cinéma noir et blanc, en hyperbolisant à sa manière le pouvoir des ombres, s'attache de la sorte au monde effrayant de la nuit, aux voleurs et aux assassins (*La Nuit du Chasseur*, Charles Laughton, 1955). L'ombre fuyante et changeante, aussi rapide et évanescence que l'image mentale,

incandescent : un autre monde.

Ces constatations m'amènent à une hypothèse mi-scientifique, mi-artistique. L'existence d'une voie nerveuse directe (quasi-animale, très ancienne) entre la rétine et le thalamus (centre supposé des humeurs et de la vigilance) est connue des neurophysiologues. C'est elle qui nous donne le tonus quand le ciel est bleu et le soleil intense<sup>16</sup>. Qui nous réveille l'été quand on a oublié de fermer les volets. C'est elle aussi qui nous assombrit le moral quand le ciel est gris. C'est elle qui nous fait redoubler de vigilance auditive la nuit, quand la vision est trop basse ou incertaine. C'est elle enfin qui nous conduit au sommeil, paupières closes, en accord avec l'horloge biologique interne.

<sup>15</sup> Je pense au début de *La Soif du Mal*, d'Orson Welles : le poseur de bombe s'enfuit, alors que son ombre gigantesque défile sur un mur. Et aussi bien à *M le Maufilet*, de Fritz Lang : l'ombre projetée sert d'emblée de support graphique au générique, avant de représenter l'assassin dans ses plus noirs desseins.

<sup>16</sup> Nous sommes « héliophiles », dans la mesure même où l'organisme a besoin des UV pour synthétiser certaines vitamines, et du soleil pour synchroniser ses rythmes biologiques et même se recharger en « énergie ». La voie rétino-thalamique, ancienne dans la phylogénèse, est peut-être la seule qui soit mature dès la naissance. La lumière à l'état pur, éblouissante comme un sourire, nourrissante comme un sel, ou obscure comme un manque, douloureuse comme une perte ? Qui s'en souvient !...

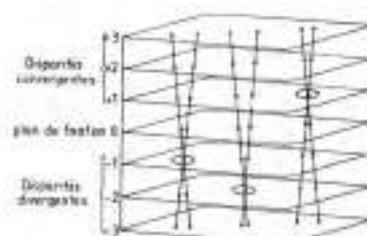
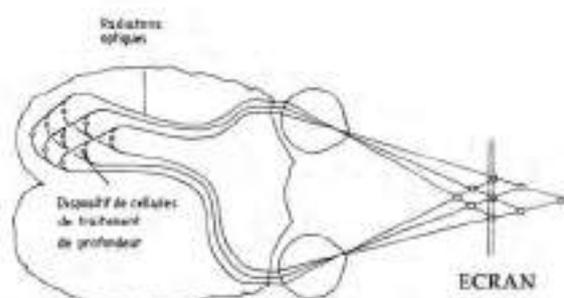


FIG. 13 Le toucher à distance (tache de regard) se réduit sur l'écran bidimensionnel à la texture et au modelé.

On comprend mieux alors l'importance de la lumière et des ténèbres non seulement au plan de l'affectivité immédiate (triste ou gaie, apaisée ou inquiète, aux aguets) mais aussi au plan inférentiel (diurne ou nocturne). L'inférence permet de resituer chaque mouvement dans la chaîne logique des causes et des conséquences (induction et déduction).

Alors que l'inférence *diurne* est fondée sur la vision réelle des choses, l'inférence *nocturne*, privée d'une bonne part des données visuelles, tant contextuelles que centrales, s'en remet à l'imagination, suppléante du manque-à-voir, non sans quelques distorsions. Pour peu que l'émotion s'en mêle, les vieux démons se réveillent et s'agitent : au diable les inférences, l'irrationnel [il n'est pas si loin] reprend le dessus!

Nocturne, la salle obscure propose donc son image blanche et noire, avec ses densités creuses, ses visages d'ombre, ses formes incomplètes, ses scotomes, ses recels ; y ajoute aussi son hors-champ obscur, sans appui inférentiel autre que le son. C'est dire à quel point la lumière affirme ou dissout les apparences, laissant le spectateur conclure entre perception et imagination projective.

### L'œil tactile

Appareil d'optique, l'œil forme une image du monde par la médiation d'un principe géométrique – la projection conique centrale – lequel laisse de nombreuses traces et scories dans le champ visuel : l'interposition, la décroissance perspective, les fuyantes, l'horizon, la voûte céleste. Ce principe géométrique permet de cacher – d'encoder, plutôt – la troisième dimension (la profondeur) dans les deux autres (la hauteur et la largeur) pour mieux la retrouver au terme d'un travail neuronal complexe, décrit pour la première fois par David Marr, en 1982. L'espace-objet 3D, devenu image rétinienne 2D, est finalement restitué en 3D, avec une bonne conformité. Un autre principe – la compression logarithmique – se charge de traduire les luminances en une échelle informative de gris. Encore faut-il que le cortex visuel trie, sépare et ordonne les informations multiples contenues dans le stimulus rétinien, afin de constituer les albedos des surfaces, les lumières et ombres projetées, le volume et la texture des objets, lesquels finalement se trouvent spatialisés à leur place exacte, sans erreur.

- Sans doute le « compas binoculaire » joue-t-il pour beaucoup dans cette spatialisation. La tache du regard est de fait transportée dans les trois dimensions de l'espace : au près, au loin, en face, de côté, etc. Le déplacement incessant de cette tache s'apparente ainsi à une *télémessure* opérant depuis le point de vue. On apprécie le passage d'un meuble dans une porte par des excursions angulaires, la profondeur d'une pièce par des variations de convergence, la longueur d'un mur par un traçage oculaire, l'arrivée d'un ballon par le suivi de la trajectoire. Le regard suit les arêtes d'une montagne, les contours d'un immeuble, le départ d'une voiture. Les muscles de l'œil font silencieusement mais sûrement de la géométrie dans l'espace [question où ?], soit par commande directe (efférences motrices), soit par suivi proprioceptif (réafférences sensorielles intramusculaires). La mobilité oculaire décrit l'espace, effleure les solides [question quoi ?] sans les traverser ni les distendre, puisqu'elle allonge « *les doigts du clairvoyant pour qu'ils touchent l'univers*<sup>17</sup> ». Effectivement, la vue a trouvé le moyen de prendre contact avec les objets sans perdre le sentiment tactile de la forme. Et pour cause. *Vue et tact* sont couplés, dès la tendre enfance, par un même pouvoir séparateur. La pulpe des doigts sépare des détails de l'ordre du millimètre, exactement comme l'œil distingue à 60 centimètres (main tendue) des détails équivalents, de l'ordre de la minute d'angle. Le grain sonore, la texture visuelle, la rugosité tactile interagissent et s'enseignent mutuellement. Car l'œil voit dans son champ le bras, la main, les doigts. Et le bras apprend à l'œil l'espace, la main lui explique les volumes, tandis que le toucher explore les surfaces et les formes.

<sup>17</sup> Cf. Maurice Pradines, *Traité de psychologie générale*, PUF, 1946.

Ainsi la vue aura été construite par le tact, avant que, libérée de cet apprentissage, elle ne conduise à son tour le toucher à l'endroit où le regard se pose.

Pourquoi deux yeux ? Pourquoi deux images rétiniennes disparates ? Sans aucun doute pour évaluer précisément la distance, apprécier le relief local des objets, et en ressentir – tactilement – la texture et les aspérités. La pulpe du regard est avertie du moelleux, du lisse, du rugueux, du doux, du sec, du mouillé. Le toucher visuel est donc à la fois mesure musculaire de la distance, évaluation « télé-tactile » du point de regard, et, ce faisant, anticipation de contact.

À l'origine de ce couplage, il faut rechercher l'espace trans-sensible et primitif du nouveau-né. À la naissance, trois « fovéas » sont « programmées » pour fonctionner ensemble : le creux de la main, le dessus de la langue, le fond de l'œil. Préhension, succion, vision s'assemblent pour faire vivre la pulsion orale. En grandissant, l'enfant différenciera les sensations, mais elles resteront marquées par cet originaire : la vision – toujours liée au désir – peut être mordante ou dévorante, veloutée ou touchante, acérée ou fondante. Plus tard, la vision assumera d'autres fonctions dans les relations intersubjectives. La haine, le mépris, la compassion, l'envie, la bienveillance, l'adoration passeront par le regard, qu'il s'agisse de les éprouver *in situ*<sup>18</sup> ou de les rencontrer dans l'œil d'un autre. En somme, la tache du regard est possiblement investie des désirs humains (attirance ou rejet, pulsion sexuelle ou pulsion d'emprise) si bien que lorsqu'elle touche à son tour le regard d'autrui, elle n'est jamais neutre, sauf dans le faire-semblant impassible, l'esquive distraite ou la neutralisation délibérée.

<sup>18</sup> Une hypothèse intéressante : l'œil reçoit possiblement du cortex tactile des signaux afférents (sensations de toucher et d'être touché) qui s'impriment dans les muscles autour du globe oculaire (les yeux doux – de velours –, les yeux durs ou perçants – revolver – etc.).

### Que reste-t-il de la tactilité optique sur l'écran de cinéma ?

Le regard-caméra est interdit au comédien (quoique !), et ce n'est sans doute pas sans raison. Par contre, le regard-personnage est demandé au spectateur (voir sans être vu). Et ce regard atteint une image bidimensionnelle mais de haute densité (cf. fig. 12). La grande profondeur du décor est lue – comme jamais – à l'intérieur de la mince profondeur de point. Autrement dit, la tactilité optique est continuellement convoquée, effleurante et touchante, d'un bout à l'autre de l'écran.

Cependant, à l'inverse de ce qui se passe en peinture, cette tactilité ne rencontre plus les aspérités et les matières légèrement disparates qui fondent d'ordinaire le toucher stéréoscopique. *Ne subsistent que le picotement des micro-ombres (textures) et les ondulations de la lumière (modelé), amplifiés par la pellicule.*

Les textures (hautes fréquences spatiales) sont surtout disponibles en fovéa, tandis que le modelé (moyennes fréquences spatiales) est actif en zone périphéale. Mais comme l'œil parcourt tout l'écran, il *touche* – successivement, selon le guidage lumineux – les différents épacentres de l'image. La mise en scène par la lumière trouve ici – s'il en était encore besoin – une nouvelle justification.

### L'atelier des lumières

Le directeur de la photographie devrait être, comme le souhaite Henri Alekan, un technicien, un inventeur et un artiste. Technicien, parce qu'il doit maîtriser l'exposition correcte de la pellicule, en jouant du contraste et des niveaux lumineux [*key-light* et *fill-light*, *low* et *high-key*]. Inventeur, puisqu'il lui faut construire avec ses projecteurs

un éclairage architecturé qui s'approche ou s'écarte de la vision naturelle, en se rappelant que l'œil adapté voit mieux que la pellicule, et que l'écran plat modifie la perception des ombres et des jours. Artiste aussi, car il doit inviter le regard à suivre un itinéraire dans l'image, tout en enveloppant d'émotion les proportions, les masses ombreuses, les éclats lumineux, les nuances subtiles des gris. Cela dépend pour beaucoup de la collaboration avec le réalisateur, et de sa propre implication dans le projet esthétique du film.

Deux idées reviennent assez souvent : le climat, l'atmosphère. Effectivement, l'observation des variations saisonnières ou climatiques (hauteur du soleil, nébulosité, qualité des ombres) et même météorologiques (pluie, ciel clair ou sombre, perspective aérienne<sup>19</sup>) fournit un cadre de référence pour travailler les éclairages en extérieur. L'eau, les pavés, les maisons, la végétation, les rues changent d'aspect selon l'heure ou les saisons. Un simple reflet brillant semble trahir la pellicule, alors qu'un blanc mat semble inerte, bien que les densités enregistrées par le film soient les mêmes. Il y a toujours interférence entre le perceptif (je vois du blanc) et le cognitif (je reconnais une surbrillance, un reflet), dans la mesure même où le spectateur est co-producteur final du sens. Certains paysages induisent pourtant des émotions, des sentiments en raison justement des écarts et des nuances installés par la lumière disponible. Diversité des atmosphères, ciels changeants, lumières du matin ou du soir, impossibles à simplifier. Soleil au zénith, nuages en abondance, trouées lumineuses, sols mouillés, luisances et assombrissements. Il est possible de s'en rapprocher en choisissant les décors et les moments, ou même en les recomposant artificiellement. ►

19

L'effet de décoloration dû à la brume atmosphérique est déjà noté par Léonard de Vinci. L'effet de lointain est encore augmenté en photographie par l'usage des longues focales. Par ailleurs, l'effet de brouillard fait surgir un monde paradoxal : si la lumière est présente, c'est pour mieux dissoudre les apparences, instituer une vision étrangement opaque et lumineuse, impossible à rattraper. Un monde sans distances, sans prévisions, un monde du dernier moment.

20

Impossible en peinture : le tableau ignore le contraste d'éclairnement, ne connaît que le contraste des albedos.

- Ainsi l'effet d'éblouissement (contraste successif) est-il reproductible au cinéma<sup>20</sup> puisque la lumière vive du projecteur atteint l'écran puis la rétine à travers la « diapo » noire et blanche du contraste d'éclairage. Une myriade de taches scintillantes en mouvement en multiplie l'effet (éparpillement des contrastes simultanés) de par les nombreuses percussions lumineuses venues à contre-jour. À l'inverse, l'effet d'obscurcissement et la densification soudaine de l'image conduisent l'œil vers une perte de puissance : l'installation du doute ou de la menace répond à la vision incertaine, rongée par les ombres.

#### Qu'en est-il des éclairages en intérieurs ?

Sans doute faut-il s'obliger là aussi à regarder attentivement la scénographie lumineuse des peintres : d'abord se laisser aller aux émotions, puis analyser les moyens scénographiques utilisés, afin de les transposer au cinéma. Se rappeler également des impressions visuelles enclenchées par nos états émotionnels (positifs ou négatifs). Contraste simultané, morcellement du champ, tonicité générale, creusement des ombres, aplatissement des reliefs, focalisations partielles, vibrations de la lumière... En revenir aux sensations premières, à la première vue. Ignorer le rattrapage mental. Comme le note, à propos du dessin, le peintre André Lhote<sup>21</sup>, « parce que l'on est distrait, on dessine ce que l'on sait des objets au lieu de n'en dessiner que ce que l'on distingue ».

Les impressions premières, analysées et reliées aux émotions, nourrissent pourtant la sensibilité et préparent à la création. Mais seul un enchaînement de préméditations et d'organisations peut conduire l'artiste à retrouver ses propres expériences visuelles dans la lumière recomposée du

plateau. Intensité et répartition des sources, directivité des faisceaux lumineux, modulation des valeurs, type de contraste, transitions nettes ou floues, emplacement des ombres et des lumières.

De fait, il s'agit de construire une « atmosphère », soit une proportion de clairs et de sombres, une gradation de valeurs apte à déclencher un sentiment, une résonance avec la scène ou les états mentaux des personnages. Car le signifiant lumineux – désormais autonome – appuie toujours sur des signifiés connus – personnes et visages, objets familiers, sols et murs, chaises et habits, portes et fenêtres – pour en conduire expressivement la lecture. Chaque source joue par sa directivité, son étendue, sa puissance comme un pinceau chargé d'éclaircir une zone, d'escamoter ou d'affirmer une ombre. La disposition des pinceaux lumineux règle alors la profondeur et les volumes, les étagement<sup>22</sup>, les éclats et les lueurs de la scène. Mais aussi les mises en valeur, les soulèvements et les effacements. La lumière, imitant de la sorte le travail focal de l'attention visuelle, ajoute ou retranche de la présence, efface ou désigne : l'œil suit ce que la lumière lui dit de toucher.

On pourrait presque parler d'une hiérarchisation par les valeurs lumineuses ajoutées ou retranchées, agissant en parallèle ou en contrepoint de la hiérarchisation par les grosseurs de plan. Cette hiérarchisation relative peut être semi-consciente (plus ou moins un diaph) ou plus marquée (plus ou moins deux diaphs), bien que le plus souvent masquée par la justification *off* des sources, justification toujours très élastique et approximative en vision bidimensionnelle cadrée. À moins qu'il ne s'agisse de l'affirmation délibérée d'un éclairage inventif traversant tout le film.

<sup>21</sup> Voir p. 38, in *Traité du paysage et de la figure*, Grasset, Paris 1958.

<sup>22</sup> Une surface noire entre un personnage et une fenêtre semble creuser l'espace, une succession de clairs et sombres agrandit la profondeur d'un lieu. Lire aussi – avec bonheur – *Lumière actrice*, de CHARLES VAN DAMME, Ed. Femis, 1987.



FIG. 14 Le clair-obscur dissout les apparences dans les hautes et basses lumières, tandis qu'il réunit les plages d'égales valeurs en formes nouvelles, masses ombreuses ou éclats blancs, métamorphosant la lecture. [Abel Gance, *La zone de la mort*, 1917; Le Caravage, *L'éblouissement de Saint Paul*, Rome, Santa Maria del Popolo].

La dissolution ou l'émergence des formes dans les parties ombreuses de l'image nous ramène à l'ancienne question du clair-obscur. L'ombre ronge les contours, fragmente les corps, noie les limites dans le décor, comme autant de tombées ou de levées du voir. L'espace est fortement rythmé par les alternances ombres / jours, les pertes et les gains de la lumière.

« Le Caravage obstruait la fenêtre de son atelier afin de ne laisser pénétrer qu'un rayon de lumière. Par ce moyen, il maîtrisait la direction de l'éclairage et rehaussait les contrastes par suppression des effets adoucissants nés des multiples réflexions murales. »<sup>23</sup> L'éclairage fragmenté concentre l'attention sur une figure, un geste, une expression, un regard. (encercler ou isoler un personnage, l'arracher à ses liens immédiats, les reléguer dans la ténacité). Nombre de films expressionnistes comportent ce type de scène : de la chambre de la mourante dans le *Faust* de Murnau (du noir absolu émergent – totalement seuls – les personnages) à la maison du fondeur, dans *Le Trésor* de Pabst (une fenêtre étroite éclaire par fragments un corps, une chambre plongée

dans le noir). La construction de l'espace y opère par « les contrastes abrupts d'ombres et de lumières, arêtes lumineuses décomposant ou unissant certains éléments architecturaux ».<sup>24</sup>

En outre, la distribution de la lumière incite à un itinéraire mental entre regards et actions : l'ombre bouchée de l'avant-plan – aussi bien que le blanc sans matière – repousse au second plan les personnages, nous éloigne d'eux. Ici, le critère de profondeur relative – à savoir, l'interposition, le recouvrement – se trouve encore exhaussé, négativement ou positivement.

Faut-il ramener à la même valeur cette fenêtre et cette chaise, les comédiens et la porte du fond ? Faut-il créer des rapprochements par densités égales, arranger des intervalles isolumineux ou des ruptures de niveaux ? Faut-il privilégier certaines zones, en secondariser d'autres ? Faire fondre en douceur ou couper abruptement ? Il se trouve que le champ-image est à la fois *tactile* (toucher à distance) et *optique* (mise en espace et mise en lumière). Que l'espace-objet est stable, peu

<sup>23</sup> Se reporter à l'ouvrage d'Henri ALKAN, *Des lumières et des ombres*, Éditions du Sycomore, Paris 1984.

<sup>24</sup> Cf. LOUIS EISENA, in *L'écran démocratique*, éd. Eric Losfeld, Paris, 1981.



FIG. 15 L'éclairage peu contrasté laisse intacts les albédos, donnant aux gris clairs la douceur des nuances (cf. fig 3b). [La Ciociara, Vittorio de Sica, 1961].

- déformable, alors que la lumière est largement modulable. Selon la douceur ou la dureté des éclairages, varient les à-plats et les volumes, la saillance des textures. Selon la netteté ou le flou des transitions lumineuses varient la découpe tranchée des ombres, l'ourlet suave des demies-teintes, l'onde d'expansion coupante-caressante des limites liées et projetées.

La lumière accentue ou gomme par endroits, éclaire ou obscurcit la scène, règle le contraste. Les ombres renforcées, les lumières majorées servent incessamment d'appui aux adaptations locales du regard, dirigeant le toucher visuel, comme pour y préparer un contact réel.

« Un visage n'est jamais photogénique, mais son émotion quelquefois »<sup>25</sup> écrit Jean Epstein à l'encontre d'un territoire stéréotypé des expressions ou des poses.

« La photogénie est faite de discontinuités imprévisibles que seule la continuité photographique rend possible », ajoute Gérard Leblanc. Fluides, les formes entrent en mouvement, « en liquidité ». Mobilités simultanées, en devenir imprévisible ou instable. La beauté des visages est néanmoins exaltée par la photographie, c'est-à-dire par la manière dont la face et les traits s'impriment en lumière actinique et condensent en gris argentique sur le film. Suivant la douceur ou la dureté des transitions lumineuses [reliées par « l'onde centrifuge »<sup>26</sup> traversant à chaque nouvelle fovéation les zones ombreuses ou éclairées], s'affirme la tactilité touchante ou coupante d'un visage, la mollesse ou la vigueur d'un paysage. Fluctuations *d'îlot* de l'onde centrifuge d'expansion sur les réseaux horizontaux rétiens transposés en rétinotopie corticale, directement reliée au « toucher visuel » [modulation douce, passages transitoires, textures fines, frottements]. Suivant la

<sup>25</sup> Cité par GÉRARD LEBLANC in *Trajectoires*, Éditions de L'Œil, Paris 1998; sur la photogénie et la poétique d'Epstein, voir notamment p. 203 à 210.

<sup>26</sup> En 60 millisecondes, à chaque nouveau regard, le champ visuel serait relancé depuis la fovéa centrale (hautes fréquences spatiales) jusqu'aux bords (très basses fréquences spatiales) : le réseau cortical – rétinotopique – recevrait alors les fluctuations (d'îlot) des luminances, lues par « l'onde centrifuge » (en filtrage passe-bas) de « réélucidation ».

valeur (blanche ou noire) des fonds, s'enfouissent ou émergent les esquisses venues de la pénombre, au « potentiomètre » multiple des projecteurs. Modulation changeante (stries ou *staccato*), progressive (*crescendo*, *decrescendo*) ou soudaine des lumières (*subito forte / piano*) quand la caméra découvre le décor autrement éclairé lors d'un recadrage, d'un panoramique ou d'un travelling, mêlant les vitesses rapiées du premier plan aux vitesses plus lentes des arrière-plans. Le décor tridimensionnel est lu – agglutiné comme jamais – dans l'épaisseur infime de l'image bidimensionnelle. Incroyable vision coplanaire où toute la profondeur du champ se recueille sur un plan. L'onde centrifuge traverse alors tous les éléments condensés sur la vitre-écran, se frottant (hf → tbf) à la haute densité de l'image. Au total, l'impression tactile (le toucher à distance) se trouve augmentée en raison des nombreux entrelacements figures/fonds, tandis que l'impression lumineuse (le rendu différencié des valeurs)

se trouve magnifiée par l'autonomie reconquise de la lumière sur les choses qu'elle éclaire.

Qu'apporte donc « l'atelier des lumières » aux émotions narratives ? Sans nul doute, un sentiment esthétique en rapport avec les personnages et les situations. Henri Alekan a su résumer en une formule forte le secret d'un tel atelier : « la lumière appose l'irréel de ses structures sur le monde réel des formes ».

À la vérité géométrique de l'objectif, répond l'authenticité de l'artiste délaissant les couleurs éclairant les êtres et les choses en demi-jour, avec la saveur grisonnante d'un monde primitif, quasi originaire. Si la voie visuelle dite rétino-thalamique – la seule mature dès la naissance – ne voit que les intensités et les contrastes, alors même que se développent les premiers affects, est-ce pour cette raison que l'image blanche et noire rejoint par sa lumière – vive et sombre – les émotions les plus enfouies ? ■

#### CLAUDE BAILBLÉ

**Est enseignant-chercheur et maître de conférences au département cinéma de l'Université Paris VIII à Saint-Denis. Il intervient également dans quelques écoles professionnelles, dont l'ENS Louis-Lumière. Titulaire d'un doctorat en Sciences de l'Art, il mène une recherche sur les interactions entre pratiques instrumentales et esthétique, ainsi que sur les sciences perceptives et cognitives appliquées à la mise en scène.**

#### BIBLIOGRAPHIE

- VICKI BRUCE, PATRICK GREEN : *La perception visuelle*. PUG, 1993.
- DAVID MARR : *Vision*. W.H. Freeman and Co, 1982.
- ROGER WATT : *Visual Processing*. Lawrence Erlbaum Ass. Ltd, 1988.
- PAUL KOVALSKO : *Théorie photographique appliquée*. Masson, 1973.
- VILAYANUR RAMACHADRAN : *Les ombres et la perception des formes*. PLS n° 132, 1988.
- MICHAEL SAXANDALL : *Ombres et Lumières*. Gallimard, 1995.
- ALAN L. GELBERT : *La perception des noirs et blancs d'une surface*. PLS n° 19, 1979.
- CHARLIE VAN DAMME : *Lumière actrice*. Femis, 1987.
- BENOÎT VAN DER ELST : « La peur du noir », in « Lumière », *Revue Autrement*, 1993.
- VICTOR I. STOICHITA : *Breve histoire de l'ombre*. Droz, 2000.
- ANDRÉ LIOTE : *Traité du paysage et de la figure*. Grasset, 1958.
- HENRI ALEKAN : *Des lumières et des ombres*. Du Sycomore, 1984.
- LOTTE EISNER : *Décor démaniché*. Eric Losfeld, 1981.
- GÉRARD LEBLANC : *Trajectoires*. Ed. de l'Œil, 2001.

œuvre des différentes techniques

comme des productions idéales

action du cinéma dans l'organisation



## ► Les scénarisations dominantes des opérations techniques

David Faroult

**Résumé** Le sujet de cet article est d'analyser les idéologies dominantes dans la scénarisation par la mise en œuvre des différentes techniques au cinéma. L'hypothèse de départ est de considérer l'ensemble des films comme des productions idéologiques, ce qui exige d'emblée de définir le concept d'idéologie et la fonction du cinéma dans l'organisation de la société. Dans ce cadre, le concept de scénarisation désigne l'organisation des représentations, toujours déterminée par des conceptions philosophiques implicites (conceptions du monde, de la connaissance, du cinéma bien sûr, de la narration, du spectateur, ...). À partir de là, le questionnement peut se déployer autour de quatre thèses : ① Les choix artistiques et techniques (conscients ou inconscients) en jeu dans la confection d'un film peuvent être considérés comme autant d'opérations de scénarisation. ② La tendance idéologique qui domine un film est le résultat d'une lutte entre les multiples scénarisations au sein de ce film. ③ La pratique habituelle des techniciens dans le cinéma dominant est la *naturalisation* de la technique : elle doit être invisible, transparente pour le spectateur. ④ Cette *naturalisation* des techniques, pour autant qu'elle soit dominante, n'est pas la seule démarche possible.

**Abstract** DOMINANT IDEOLOGIES IN THE TECHNIQUES AND PRACTICES OF FILMMAKING. The object of this article is to analyse the dominant ideologies in the conception of 'scenarios' through the implementation of different cinematic techniques. The basic position is to consider all films as an ideological production, which implies first that the concept of ideology should be defined, and then that the function played by cinema in the organisation of society should be analysed. In this framework, the concept of «scenario» defines the organisation of representations determined by implicit philosophical conceptions (conception of the world, of knowledge, and of course of cinematic techniques, of narrative devices, of spectators...). Finally, the following arguments are proposed. ① The artistic and technical choices (conscious or unconscious) in the making of a movie must be considered as 'scenario-building' actions. ② The dominant ideological tendency in a movie is the result of a struggle between multiple «scenarios» in this movie. ③ The most common practices of technicians in mainstream cinema tend towards «naturalisation»: these techniques must be invisible, transparent for the spectator. ④ This «naturalisation» of techniques, which predominates in mainstream cinema, is not the only possibility.

En cherchant à saisir les relations que le cinéma peut entretenir avec différentes idéologies, on peut être tenté d'aborder dans un premier temps les films de propagande de différents régimes politiques (soviétique, américain, fascistes, etc.) : *Le cuirassé Potemkine* de S.M. Eisenstein, *Pourquoi nous combattons* de Franck Capra, *Le juif Süss* de Veit Harlan, ... Dans un second temps, constater que beaucoup de films propagent des idéologies sans pour autant être considérés largement comme des films de propagande : la publicité n'est-elle pas une propagande pour la consommation (d'un produit, d'une marque... les produits les plus difficiles à différencier sont ceux dont les marques ont le plus besoin de publicité pour se différencier : lessives, voitures, parfums, etc.). La série des « James Bond » propage des clichés misogynes, colonialistes, anti-communistes, etc. Inversement, des films semblent afficher un point de vue idéologique ou politique contestataire (*La Promesse*, *Amen*, *Z*, etc.). Nous allons voir que tout cela est peut-être plus complexe qu'il ne semble.

Dans un troisième temps, on peut aborder l'ensemble des films comme des productions idéologiques : les cinéastes n'ont pas forcément conscience d'œuvrer dans le sens d'une idéologie identifiable, le spectateur non plus ne se rend pas forcément compte que des présupposés philosophiques et idéologiques sont en train d'agir sur lui dans le film qu'il regarde. Comment une pareille chose est-elle possible ?

Pour le comprendre, nous allons devoir nous attarder sur ce que sont les idéologies et sur la fonction du cinéma dans l'organisation de la société. Nous

verrons que le caractère idéologique d'un film se repère aux scénarisations multiples qu'il met en œuvre. Nous aborderons le cas particulier des opérations artistiques et techniques qui sont en jeu dans la confection d'un film en les considérant comme autant d'opérations de scénarisation, et questionnerons la conception dominante dans les pratiques instrumentales : la *naturalisation* de la technique, qui suppose qu'elle doit être invisible, transparente pour le spectateur.

## **Idéologies et fonction sociale du cinéma**

### **Ce que sont les idéologies**

En premier lieu, de quoi parle-t-on quand on parle d'idéologies ? Je reprends la conception du philosophe Louis Althusser qui en a développé la théorie<sup>1</sup>. Je me contenterai ici de retenir trois thèses :

#### **1\_ « L'idéologie représente le rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence. »**

Les individus ont des conditions réelles d'existence : il doivent travailler pour toucher un salaire qui leur permet d'acheter ce dont ils ont besoin pour vivre. Voilà une description très sommaire de leur conditions réelles d'existence. Mais chacun a l'impression de choisir librement son travail, de choisir librement de travailler, ou pas. Ce rapport imaginaire que chaque individu entretient avec ce que sont ses conditions de vie réelles, c'est l'idéologie. Par exemple, je peux avoir l'impression d'être libre, alors que le fonctionnement de la société m'impose un réseau de contraintes qui régissent mon existence. Je peux avoir l'impression d'être totalement enfermé dans ce réseau de contraintes, alors

<sup>1</sup> LOUIS ALTHUSSER, « Idéologie et appareils idéologiques d'État », *La Pensée*, n°151, juin 1970, pp.3-38. (Nombreuses rééditions, notamment : LOUIS ALTHUSSER, *Sur la reproduction*, Actuel/Marek, Confrontations, P.U.F., Paris, 1995.)

que je dispose d'une étroite marge au sein de laquelle je peux décider de ce que je fais. Toutes ces représentations imaginaires peuvent exister en moi, y compris sans que j'en ai une conscience aiguë, sans que je me formule une théorie philosophique de la liberté ou de la détermination. Néanmoins, les conceptions que je porte plus ou moins confusément se ramènent à des conceptions philosophiques, à des théories. Une idéologie c'est donc en dernière instance un discours, même si je ne le formule pas de façon systématique.

## 2\_L'idéologie a une existence matérielle

Ce point est un des plus importants. À travers ma façon de conduire mes pratiques sociales, je mets en œuvre, je réalise des conceptions idéologiques. Si je bats ma compagne, si je la laisse assumer toutes les tâches ménagères, je ne me le formule peut-être pas (je n'en produis pas le discours, la conception du monde, les présupposés philosophiques), mais je mets en pratique une idéologie misogyne. Par cette mise en pratique, cette idéologie, qui existe par ailleurs indépendamment de moi dans des discours constitués, je réalise une idéologie misogyne, je lui donne une existence matérielle. Et ceci est vrai pour toutes les pratiques sociales, c'est-à-dire pour tous nos comportements dans la vie.

Or, le fonctionnement de la société nous assujettit à certaines contraintes, à certaines pratiques que nous ne pouvons pas éviter d'exécuter. En acceptant que mon travail soit rétribué par un salaire, je pratique l'idéologie qui consiste à penser que le salaire paye le travail. Implicitement, presque malgré moi, j'adhère de fait à l'idéologie du salaire. J'accepte aussi que les transports soient payants à chaque fois que je prends un ticket pour aller dans le métro. Etc. D'où la troisième thèse que je propose de retenir :

## 3\_L'idéologie interpelle les individus en sujets

Proposons d'abord une définition simple, qui bien sûr pourrait faire l'objet de discussions et rectifications : le concept de « Sujet » désigne l'individu en tant qu'il est à la fois observateur des autres et observé par les autres ; l'homme même en tant que fondement de ses propres pensées et de ses actions.

Chaque pratique de la vie sociale me contraint à réaliser une idéologie. J'ai l'illusion de choisir librement mes actes. La plupart du temps, dans nombre de mes pratiques je fais « comme tout le monde » (ou comme d'autres) tout en ayant l'illusion d'avoir une pratique qui est la mienne, aussi singulière que je suis un individu singulier, aussi librement que je suis un sujet libre. C'est-à-dire que l'idéologie masque son existence même dans son propre fonctionnement<sup>7</sup> : il n'y a pas au-dessus de nous une sphère abstraite d'idées parmi lesquelles je choisirai celles qui me plaisent le plus. Il y a un fonctionnement de la société qui soumet ma pensée, mes représentations, en me donnant l'illusion de choisir à chaque fois que je fais la seule chose que je peux faire. (En fait, je choisis entre plusieurs options qui me sont proposées, mais pas « librement » parmi toutes celles possibles.)

Parfois nous tenons même des discours dont nous avons l'illusion d'être les auteurs, alors que nous ne faisons que reprendre des discours déjà constitués (puisque, à toutes les pratiques sociales peuvent être associés des discours, c'est-à-dire, en dernière analyse, des idéologies).

Michel Pécheux a développé quelques aspects de cette thèse, en la re-formulant d'abord :

« L'idéologie constitue l'individu en sujet. »<sup>8</sup>

Le processus d'appropriation des idéologies

\* Cette thèse est empruntée à Michel Pécheux, *Les vérités de la Païce*, François Maspéro, coll. « Théorie », Paris, 1975, pp. 136-137.

- ① permet à l'individu de se constituer comme sujet ; ② permet à l'idéologie de se répandre, par ce même mouvement ; ③ permet au sujet de ne pas parler en son nom et de (se) protéger ainsi (son Moi) en s'appuyant sur les clichés et stéréotypes déjà constitués. Du reste, l'inconscient n'établit pas de discrimination entre ce qu'il serait « légitime » ou « illégitime » de penser. Dans cette « région » de l'inconscient peuvent donc coexister des conceptions inconciliables, mais qui cependant opèrent ensemble sur le sujet qui les « héberge ». On peut se risquer, munis de ces outils, à une sommaire description du fonctionnement des idéologies. À travers les pratiques sociales, les individus sont confrontés sans cesse à des situations où ils peuvent/doivent choisir « librement » comment se comporter ou quel discours tenir.

Par exemple : arrivant devant les portillons du métro, j'achète un ticket et je le glisse dans la machine. (Je pourrais, comme beaucoup, passer au-dessus des tourniquets, ou encore renoncer à prendre le métro.) Ce geste est une « idéologie pratique », plus précisément il est une manifestation matérielle d'une idéologie qu'il faudra préciser, caractériser, tout d'abord : formuler. À la faveur de petits événements, je peux être amené à formuler « mon » discours pour justifier mon choix de payer le ticket. Ce discours (idéologie) traduira ma représentation imaginaire de mes conditions réelles d'existence. Une description de ces conditions réelles d'existence (et c'est ici qu'il sera difficile de faire abstraction de l'État, d'où l'attachement d'Althusser à ne pas autonomiser la question de l'idéologie<sup>3</sup>) devra nécessairement prendre en compte : que les transports n'ont pas toujours été payants partout ni pour tous, qu'il y

a donc un choix économique et politique, soutenu par une idéologie, au « transport payant », l'aspect économique est lié au système marchand dans lequel ce service est payant, l'aspect idéologique se présente comme une de ces « évidences subjectives » dont parlait Pêcheux, quant à l'aspect politique, il est assuré par la répression qui menace le contrevenant (la machine n'étant qu'un élément dissuasif dans ce dispositif répressif propre à assurer le paiement du transport). La machine (le portillon automatique, succédant au « poinçonneur »), est la matérialisation de l'interpellation en sujet : aussi bien que je regarde la machine, elle même me regarde, à chaque fois que je me présente devant elle, me soumettant la question : « vas-tu payer ». Plutôt que de payer directement, comme cela se pratique dans le métro de certains pays, l'institutionnalisation d'un système de tickets favorise l'intégration par chaque usager de la nécessité de payer. Car bien sûr, la machine, au sens propre, ne me « regarde pas » : c'est moi-même qui, ayant intégré la contrainte sociale de payer (la loi), assure le relais de l'institution. Je connais la demande de l'institution : elle attend de moi que je me plie à son rituel consistant à payer par l'intermédiaire de l'achat d'un ticket. Si je ne me plie pas à cette attente, c'est à mes risques et périls : je sais qu'un contrôleur peut m'attendre un peu plus loin. On peut donc ici confirmer les remarques d'Althusser sur l'État : le rôle de l'appareil répressif commence là où celui de l'appareil idéologique atteint ses limites. Parmi les appareils idéologiques d'État, on peut compter l'appareil culturel, au sein duquel une place quantitativement importante revient à l'institution cinéma. Cette institution n'est évidem-

<sup>3</sup> MICHEL PÊCHEUX, *op.cit.*

<sup>4</sup> Au contraire, Althusser a le souci de relier la question de l'idéologie au fonctionnement d'ensemble de l'État, comme en témoigne le titre de son article (*op.cit.*).

ment pas condamnée « par nature » à ne servir que des intérêts de classe bourgeois. Néanmoins c'est le cas de la majorité écrasante des films qui se font, des façons les plus répandues de penser et de réaliser les pratiques cinématographiques : c'est pourquoi on peut parler de cinéma *dominant*. Il reste à voir ce que sont les traits de ce cinéma.

### Fonction du cinéma dans l'organisation de la société

Pour provoquer un tout petit peu, je dirai que du point de vue de sa fonction sociale, le cinéma seconde le sommeil et qu'il est une opération de maintien de l'ordre. En fait, la question est : à quel(s) besoin(s) social(aux) répond le cinéma ? La vie dans nos sociétés se sépare en deux temps : le temps de travail et le temps de loisirs. Dans le temps de travail on ne va pas au cinéma (sauf exceptions : ceux dont c'est le métier, et le cas d'un secteur particulier de l'audiovisuel, le film d'entreprise). Dans le temps de loisirs, on dort, on mange, on se ballade, on va au cinéma, on fait l'amour, on fait la fête, etc. Mais à ce jour, le travail occupe une place dominante : le temps de loisirs est suffisant pour nous mettre en état de revenir au travail. C'est-à-dire que ce temps de loisirs n'est pas vraiment du temps libre, mais plutôt du temps qui permet de reproduire la force de travail (y compris en faisant l'amour, car quand on procréé, on produit de nouveaux travailleurs). Le terme de prolétaire, étymologiquement, vient de là : ceux qui n'ont que de quoi se reproduire. Donc ① le cinéma satisfait un besoin de détente (ne pas se « prendre la tête » pendant le temps

de loisirs), ② le cinéma nous distrait, nous divertit. Il satisfait un besoin d'évasion.

Il faut entendre ces mots dans leurs sens forts. Il nous divertit : de quoi fait-il diversion ? De quelle prison nous évade-t-il ? De quels soucis nous distrait-il ? De quelles tensions nous détend-t-il ? Nous en revenons aux conditions réelles d'existence : quand on les regarde en face, elles ne sont pas réjouissantes ! Qui sait : on pourrait presque avoir envie de les transformer, de vivre autrement, de ne plus être assujettis au travail... Mieux vaut donc, du point de vue de la reproduction de la société actuelle, du point de vue du maintien de « l'ordre », que nous n'y songions pas. Le fait que le cinéma réponde à un besoin social est une nécessité pour qu'il continue d'exister.

Nous avons besoin de nous libérer des tensions de la vie réelle, au besoin en rencontrant d'autres, imaginaires, des récits dont la résolution suit des schémas toujours déjà connus (les scénarios dominants). Les schémas sont déjà connus, mais le scénario, lui doit maintenir une part de surprise pour distraire. « Dans un système social où le spectateur n'est pas contraint physiquement d'aller au cinéma mais où il importe néanmoins qu'il y aille afin que l'argent donné à l'entrée permette de tourner d'autres films et assure ainsi l'auto-reproduction de l'institution – et c'est le caractère propre de toute institution véritable que de prendre en charge les moyens de sa perpétuation –, il n'y a pas d'autre solution que de mettre en place des dispositifs ayant pour but et pour effet de donner au spectateur le désir spontané de fréquenter les salles et d'en payer l'accès. »<sup>5</sup>

<sup>5</sup> CHRISTIAN METZ, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., 10018, Paris, 1977, p. 34.

► **Du scénario de tournage au scénario du spectateur : les scénarisations des opérations artistiques et techniques**

Comment cette fonction sociale est-elle assurée par l'organisation des films ? C'est-à-dire, concrètement, comment les façons dominantes de concevoir les films font qu'ils assurent effectivement cette fonction ? Je m'arrêterais sur deux traits, que je considère comme les principaux, du cinéma dominant : la construction dramatique et la naturalisation de la technique.

**Construction dramatique et conceptions du monde**

La construction dramatique du film, sa dramaturgie, est le reflet plus ou moins conscient d'une conception du monde. Avec cette conception du monde repérable et analysable, on peut mettre en relation les orientations philosophiques et, en dernière analyse politiques, qui lui correspondent. Une des figures dramaturgiques dominantes dans le cinéma d'aujourd'hui<sup>6</sup> peut être identifiée comme étant le *climax*, c'est-à-dire le(s) point(s) dramatiquement culminant(s) du film<sup>7</sup>. L'usage est donc de hiérarchiser l'intensité dramatique des séquences d'un film, en faisant se succéder pour le spectateur des moments à forte charge émotionnelle avec d'autres, exposant la situation, qui permettent de préparer, de ménager un ou plusieurs *climax*. À cette dramaturgie dominante, reconduite spontanément de film en film, le spectateur s'habitue au point de percevoir comme un écart à la norme tout film qui s'organiserait autrement. Le sens même de la formule cinéma « dominant » est bien que ce cinéma s'érige en norme...

La figure dramaturgique du *Climax* est conçue pour des récits s'articulant autour d'un « conflit central ». (Elle est donc caduque dès lors que le film relève d'une certaine complexité, échappe à l'industrie du divertissement, s'écarte du cinéma dominant.) Cette construction dramatique autour de deux *climax* ou plus est, en d'autres termes, une hiérarchisation des moments dramatiques du film. C'est-à-dire qu'un travail est fait pour souligner, indiquer aux spectateurs les moments qui doivent être perçus comme « plus importants ». Ce travail pourrait tout à fait être fait par le spectateur. Encore faudrait-il pour cela qu'on admette que le spectateur est à même d'accomplir un travail dans le cadre de la réception d'un film, c'est-à-dire dans le cadre d'une pratique de consommation, s'inscrivant dans le temps de loisirs. Le cinéma dominant, par la structure dramatique que mettent en œuvre ses films, interdit cette possibilité : son rôle social, inscrit dans l'ensemble des loisirs, est de divertir. Le rôle du cinéma est certainement de divertir l'homme qui vit en société des problèmes qui devraient le préoccuper. Freud souligne ce fait : « Pour la supporter [notre vie], nous ne pouvons pas nous passer de sédatifs. (...) d'abord, de fortes diversions qui nous permettent de considérer notre misère comme peu de chose, (...) Les satisfactions substitutives, celles par exemple que nous offre l'art, sont des illusions au regard de la réalité ; mais elles n'en sont psychiquement pas moins efficaces. » (Cf. SIGMUND FREUD, *Malaise dans la civilisation*, P.U.F., Paris, 1971, pp. 18-19.)

Du temps de loisir, ou de *reproduction de la force de travail* sont communément bannies toutes les invitations à un *travail* intellectuel, éventuellement libérateur, dont l'existence même tendrait à fragili-

<sup>6</sup> Cette précision est utile dans la mesure où les formes dominantes dans le cinéma ont une relativité historique et géographique. C'est-à-dire que certaines formes dominent à un moment donné à un endroit donné.

<sup>7</sup> Le terme *climax* est importé du vocabulaire des scénaristes hollywoodiens. Souvent peu connu du public, ce terme et la conception du récit qu'il présuppose, sont mis en œuvre consciemment par les scénaristes et cinéastes.

ser la frontière entre travail et loisir, à vivre sous un autre mode l'articulation du temps de travail au temps de loisir. Son inscription dans le temps de loisirs, fait du cinéma, ou plutôt de la consommation des films, une activité plus volontiers destinée à la détente. **Quoi de plus propre à la détente qu'un film dont l'organisation décide avant le spectateur des moments où il devra être en tension et de ceux où cette tension peut être réduite?** La dramaturgie dominante fondée sur le climax est donc consubstantielle à la fonction sociale assignée au cinéma : la reproduction de la société.

### Les opérations artistiques et techniques scénarisent

**Chaque pratique en jeu dans la conception d'un film se ramène à une opération de scénarisation**

Par scénarisation, bien au-delà du texte qui sert de scénario de tournage, qui fixe l'organisation du déroulement du film, (quel que soit son degré de précision : simple synopsis, dialogues, découpage, story-board...) on entend : l'ensemble des opérations qui doivent programmer le spectateur, l'orienter vers certaines émotions, certaines idées... Chaque contribution (décors, costumes, interprétation, etc.) apporte des éléments concrets qui « racontent » davantage, qui « scénarisent ». Le physique d'un comédien scénarise son personnage d'une certaine façon, sa voix également, ou différemment : on dit d'ailleurs parfois d'un comédien qu'il est utilisé « à contre-emploi » dans un rôle, ce qui suppose non seulement qu'on associe son physique et sa voix à certains personnages, mais encore qu'on imaginait quelqu'un d'autre (ayant

d'autres caractéristiques physiques, vocales ou autres, plus ou moins clairement formulables) pour incarner ce personnage-là. Cet exemple est un symptôme parmi les innombrables, de l'intégration diffuse, non-dite, mais enracinée, d'une certaine « norme » de « ce qu'il faut faire ». Cette « habitude » (une « seconde nature », dit-on) est la meilleure des garanties de la reproduction du cinéma dominant. On peut imaginer par exemple de substituer Woody Allen à Arnold Schwarzeneger dans *Terminator 2*, sans changer une ligne des dialogues ni du scénario, mais il est certain que cette modification transformerait le film en profondeur jusque dans son ton, jusqu'à le rattacher probablement à un autre genre cinématographique... Ce qui est vrai de l'acteur l'est aussi de la lumière, du son : autant d'opérations et de constituants qui à chaque instant de la concrétisation du film le scénarisent un peu plus précisément.

Par exemple, au son : on sait qu'une ambiance de salle de restaurant plus ou moins chargée, mixée plus ou moins forte, scénarise la nature de l'environnement dans lequel se déroule une conversation à deux ou trois dans le même restaurant, scénarise la possibilité ou non d'entendre la conversation pour le type qui déjeune à la table d'à côté.

Autre exemple sonore : Michel Chion<sup>8</sup> remarque que la forte réverbération des bruits de la prison dans *Un condamné à mort s'est échappé* (Bresson, 1956) donnent la sensation de l'espace vaste de cette prison alors qu'elle est toujours filmée en plans serrés : on ne voit jamais dans le film de perspective d'un long couloir, mais on se représente mentalement cette image grâce à la réverbération du son. ►

<sup>8</sup> Le Son au cinéma, 31-39.

- La lumière également peut contribuer à scénariser le hors-champ : par exemple, une direction de lumière avec une température de couleur élevée, suggèrera la présence d'une fenêtre hors-champ (ce qui peut avoir une certaine importance dramaturgique, pourvu que dans la pièce se trouve un personnage qui menace de se défenestrer, par exemple).

On connaît certaines limites des techniques vidéo et photographiques : les difficultés pour obtenir un rendu des couleurs pourpres et leurs conséquences dès lors qu'on veut filmer une peau noire : les pellicules et CCD sont conçus pour des peaux blanches. Les limites techniques des micros qui, contrairement à nos oreilles, ne sont pas automatiquement secondés par un cerveau capable de discriminer parmi les sons celui à privilégier (c'est cette limite même qui impose la pratique consistant à enregistrer séparément dialogues, ambiances, bruits...).

Or, dans chaque opération de scénarisation, une certaine conception du monde (et de cette opération) est mise en œuvre. Ces conceptions, bien que souvent non-formulées et même inconscientes, n'en sont pas moins repérables et caractérisables. C'est en cela qu'on peut les identifier à des « idéologies pratiques ». On voit bien ainsi que « l'idéologie »<sup>9</sup> d'un film n'est pas réductible à celle qu'il affiche, mais est un réseau d'idéologies pratiques mises en œuvre dans sa confection, et qui peuvent se trouver contradictoires. Ce qui peut se repérer comme idéologies dans un film se manifeste donc comme une lutte de tendances, au sein de laquelle il s'agira de démêler lesquelles sont principales et laquelle (ou lesquelles) domine(nt). Ces idéologies trouvent parfois des procédures de matérialisation indirecte, mais non moins efficients,

dans la construction du film. Les rendre perceptibles impose déjà de débarrasser la description des pratiques en jeu dans la conception d'un film (pratiques instrumentales, écriture, cadrage, enregistrement, montage, mixage, étalonnage...) des discours qui les entourent, eux-mêmes soumis à l'influence d'idéologies plus ou moins spontanées (l'empirisme en particulier).

### La « naturalisation » des techniques

La conception dominante dans les pratiques instrumentales est la « naturalisation » des techniques, qui suppose que la technique doit être invisible, transparente pour le spectateur : la technique doit passer pour « naturelle ».

Certains préféreront parler carrément « d'illusion réaliste » : il s'agit de faire croire au spectateur que le réel est là, sur l'écran. C'est-à-dire qu'on cherche à mettre le spectateur dans une posture d'où il doit pouvoir oublier totalement que la représentation qui lui est soumise est le produit d'un travail. Le maître mot est la vraisemblance : même un effet de lumière expressionniste doit se concevoir en plaçant les sources de lumières à des places justifiées (réverbère, fenêtres, etc.) Comme pour l'inconscient, comme pour l'idéologie, on peut dire que l'appareil technique doit dissimuler son existence dans son fonctionnement. La tâche des techniciens du cinéma est de dissimuler leur existence!

Le clivage serait à chercher entre les différentes postures qui peuvent être mobilisées chez le spectateur : cherche-t-on, ou pas, à lui faire oublier qu'il est devant une *représentation* (notamment, mais pas seulement, en garantissant l'invisibilité du travail en jeu dans la confection de cette représen-

<sup>9</sup> C'est le singulier qui appelle les guillemets.

tation, et notamment des tâches techniques nécessaires) ? Si le dispositif, à moins d'être frontalement affronté ou déconstruit (cf. infra, Straub, par exemple), est commun à tous les films, il n'est pas pour autant monolithique : certains films, œuvrant au sein du dispositif, peuvent ménager au spectateur une posture critique, l'invitant à se faire sa propre opinion et se positionner face à ce qu'il voit. Inconfort commun aux films de Fritz Lang qui nous confrontent toujours à une question (les lynchages de *Fury*, la peine de mort dans *You only live once*, etc.), déstabilisation échafaudée par Georges Franju, par exemple lorsqu'il nous fait intérioriser un discours belliqueux en sous-titrant les paroles d'une chanson napoléonienne dont nous n'entendons que la musique (*Hôtel des Invalides*).

**Qu'est-ce donc que le dispositif-cinéma, dont il est si répandu de faire abstraction ?**

Dans les années 1970, une avant-garde esthético-politique, incarnée (pour aller vite) par les revues *Tel Quel* et *Cinéthique* a interrogé la reconduction par la caméra d'un code de représentation : la perspective. Le dispositif technique de la « *camera oscura* », hérité du quattrocento, a accouché au XIX<sup>e</sup> siècle de l'appareil photo (« chambre noire ») et de la caméra (le « cinématographe »). Or la camera oscura, bien loin d'être un appareil neutre, est apparu dans des circonstances historiques précises (développement de la manufacture, essor de la bourgeoisie en tant que classe). La perspective prétendait (non sans quelques raisons) proposer un mode de représentation « scientifique » d'une réalité à trois dimensions sur des images à deux dimensions. En ré-inventant le dispositif de l'œil, la camera oscura et l'imagerie perspective qui en

découle, permettait la production d'une illusion de profondeur (la troisième dimension manquante). Le dispositif monoculaire de la représentation perspective désigne en retour la place d'un observateur absent et idéal : « *La géométrie d'orientation, en restituant l'aspectualité cohérente des apparences, désigne en retour le point d'observation de la scène* »<sup>10</sup>. Le spectateur de la représentation se trouve, par le dispositif même de la perspective @ désigné comme sujet regardant et ainsi « renvoyé à lui-même » comme par un effet « de miroir » ou effet spéculaire : « interpellé en sujet » comme dans le dispositif idéologique décrit par Althusser ; @ dans ce processus spéculaire lui-même, le sujet tend à la recherche de la place centrale (le sommet de la pyramide visuelle définie par la vision monoculaire), cette recherche pouvant se comparer à l'aspiration à s'élever vers un « moi-idéal », motrice dans la constitution du sujet dans la psychanalyse lacanienne.

Partant de cette observation, il fallait en mesurer les conséquences idéologiques : si la perspective n'est pas neutre et est apparue dans des conditions historiquement déterminées, que sert-elle ou qui sert-elle ?

De là, le questionnement s'est étendu rapidement à tout « l'appareil de base » technique du cinéma. Toutes les évidences devenaient bonnes à formuler et à interroger : que produit la situation, le dispositif de base du cinéma ? Assis face à l'écran dans une salle obscure, le spectateur suspend sa motricité au profit d'une activité principalement visuelle. Depuis, approfondissant la recherche sur ces questionnements, des chercheurs ont pu établir que tout ce qu'on a pu appeler « langage cinématographique » (gros plans, montage, mouvements de caméras, raccords sur les regards, ►

<sup>10</sup> CLAUDE BAILLÉ dans : Franck Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc (sous la direction de), *Cinéma et dernières technologies*, INA / De Boeck & Larcier, Paris – Bruxelles, 1998, p. 226.

- etc.) découlait précisément des *différences* entre la perception humaine normale, et la perception humaine dans les conditions particulières du dispositif-cinéma. C'est l'objet de la thèse de Claude Bailblé : « *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma* ».

Néanmoins, il semble que les formalistes ne se départissent pas de la confusion dominante entre le réel et le visible : le réel ne se confond pas avec le visible, ni même l'audible. Le réel ne se confond pas avec le sensible (tout ce que les sens peuvent percevoir). Le *sensible* n'est qu'une partie du réel. L'organisation du monde visible, elle aussi fait partie du *réel*. C'est même justement tout l'enjeu d'une démarche artistique que de rendre sensible esthétiquement cette part non-sensible du réel. Dziga Vertov, par exemple, se fixait pour programme de rendre compte par le montage de l'organisation du monde visible.

David Bordwell<sup>11</sup> met en relation la conception « scientifique » de la perspective avec les théories dominantes (« mimétiques ») de la narration. La remarque est d'autant plus judicieuse que dans la narration traditionnelle, comme devant une image produite par la « *perspectiva artificialis* », le spectateur est placé face à un dispositif spéculaire<sup>12</sup>. Narration et perspective produiraient donc une spécularisation du spectateur, ce qui nous renvoie à la thèse d'Althusser : « l'idéologie interpèle [Pêcheux précise : « constitue »] l'individu en sujet ». C'est ce qui se passe avec l'image produite par la caméra, c'est ce qui se passe dans un récit qui nous invite à une place spéculaire, idéale, d'observateur. Consommateur de notre propre vie, comment deviendrait-on les acteurs de sa transformation ?

Le découpage du film tend à offrir une mobilité des points de vues compensant l'immobilité du spectateur (la suspension de toute activité motrice prévue par le dispositif). L'état des conventions dominantes dans le cinéma d'une époque et d'une aire donnée prescrit le « bon montage », les règles à respecter pour garantir la transparence du découpage. La participation du spectateur au fonctionnement du dispositif, sa complicité active dans la captation de son attention par la cohérence du *représenté* plutôt que par le fonctionnement de la représentation, repose sur l'observation scrupuleuse d'usages conventionnels qui doivent garantir l'*invisibilité* des opérations techniques, et notamment des raccords.

Raccords, coupes : le **montage** fragmente, instaure une discontinuité de la représentation. Mais les conventions, que Noël Burch appelle « Mode de Représentation Institutionnel (MRI) »<sup>13</sup> permettent de restaurer l'illusion de la continuité en respectant des liaisons cognitives toujours-déjà assimilées par le spectateur. La consommation des films suppose donc un apprentissage minimal (les enfants sollicitent souvent des explications ou protestent de ne pas comprendre face à des codes un peu élaborés tels que le flash-back, etc.). Cet apprentissage se trouve facilité par le fait que la convention s'appuie sur le fonctionnement cognitif « normal », spontané : le « langage cinématographique » s'appuie sur les écarts entre les performances de l'appareil techniques et celles de « l'appareil » de la perception humaine<sup>14</sup>. Les monteurs savent bien, que sans une direction de regard affirmée dans un plan rapproché, ils auront les plus grandes peines à raccorder le contre-champ qui doit suivre. En cela, la logique du

<sup>11</sup> dans *Narration in the fiction film* (pp. 4 et sq.).

<sup>12</sup> Spéculaire : [lat. *specularis* puis *speculum* = miroir, *speculare* = regarder] (en psychiatrie : hallucination spéculaire = dans laquelle le sujet croit voir sa propre image) ce qui est relatif au miroir, produit par un miroir, Jacques Lacan a introduit en psychanalyse depuis 1936 sa théorie du « stade du miroir » selon laquelle l'époque où le petit enfant est capable d'identifier comme sien son reflet dans un miroir et de le distinguer de l'image directe de son corps est un moment décisif dans sa constitution comme sujet. (cf. écrits, « le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », Seuil, Paris, 1966.) Par extension, « spéculaire » désigne ici l'opération d'interpellation / constitution de l'individu en sujet (qu'Althusser désigne comme le procès du fonctionnement des idéologies).

<sup>13</sup> *La lacune de l'infini*, Nathan, Paris, 1990.

<sup>14</sup> Voir CLAUDE BAILBLÉ, Thèse, « *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma* », Paris 8 / Saint-Denis, 1999.

découpage ne fait que suivre des conduites acquises : un regard dans une direction m'invite à tourner la tête rechercher l'objet regardé. En suspendant la motricité du spectateur, le cinéma lui substitue le découpage qui y pallie efficacement : l'action du retournement de tête peut être éludée, éllipsée (parce que dans la perception naturelle, ce qui est perçu pendant le mouvement est à peine pris en compte afin d'arriver plus vite au point d'observation). Un raccord permet le saut du regard au regardé.

Les monteurs savent bien aussi, qu'un mouvement parasite d'un personnage peut les forcer à couper en amont ou en aval pour ne pas induire chez le spectateur une attente de la poursuite de ce mouvement.

Pour garantir la participation du spectateur, sa *complicité* avec le dispositif de la représentation, il faut plier le **jeu des acteurs** à un code du « naturel », qui n'est que rarement le « naturel » lui-même, mais bien plutôt sa convention selon les usages d'une époque et d'une *aire*.

Il s'agit toujours, dans les usages dominants, de faire oublier qu'un acteur joue. Le faire oublier jusqu'à ce que le spectateur puisse identifier totalement l'interprète au personnage qu'il incarne. D'autres démarches, pourtant, au théâtre et au cinéma, incitent l'acteur à souligner son propre jeu, à le dévoiler pour ce qu'il est. Brecht incitait ses comédiens à ne pas se priver de commenter leurs textes et actions par des attitudes de jeu : celui qui joue un nazi peut montrer que le personnage qu'il interprète le répugne, lui acteur. Ainsi, le spectateur est-il invité à un positionnement critique face à l'action, plutôt qu'à prêter crédit à une illusion. Ce procédé n'interdit nullement

le plaisir du spectateur, ni l'émotion, ni la jubilation ludique : Brecht y invite au contraire inlassablement, contrairement à ce que les usages d'une poussiéreuse vulgate du « brechtisme à la française » pourrait laisser croire.

L'identification à l'interprète, au cinéma, ne saurait procéder exactement comme au théâtre, du fait de la principale spécificité cinématographique : la fragmentation de l'espace. En fragmentant l'espace, le montage morcelle aussi le corps de l'acteur, conférant au visage, point aveugle du corps, une fonction décisive à travers ce que Claude Bailblé a pu appeler le « texte facial ». Ce texte se caractérise par les directions de regards et l'immense variété d'expressions permises par les sourcils et le front d'une part et la bouche d'autre part. La distance à laquelle se trouve le spectateur de théâtre oblige les acteurs à renforcer et redoubler les expressions faciales par des postures corporelles, par des placements respectifs codifiés dans la scénographie. Si le cinéma peut en reprendre certains principes dans les plans larges, l'expression des affects y est facilitée par la possibilité d'une proximité psychologique, qui, dans le gros plan, permet la lecture du texte facial. L'usage de l'invisibilité de la technique, de la « naturaliser » (au sens de « la faire passer pour naturelle ») nous incite à paraphraser Michel Pêcheux pour conclure que comme l'inconscient et l'idéologie, **le dispositif cinéma dissimule son existence dans son fonctionnement**. En cela, un processus idéologique est déjà à l'œuvre, à l'instar de celui qui, dans notre société, cherche à faire passer le fonctionnement capitaliste de l'économie pour naturel. À chaque moment du dispositif cinéma (confection, diffusion, ...), la naturalisation ►

- de la technique doit assurer l'interpellation du spectateur en sujet, complice de l'illusion qui le leurre. Derrière le dispositif cinéma, c'est tout l'appareil technique qui doit, dans le cinéma dominant, dissimuler son existence dans son fonctionnement.

Face aux discours dominants qui veulent faire passer la caméra et le magnétophone pour des appareils « d'enregistrement »<sup>15</sup>, l'étude du dispositif nous révèle que ces appareils *transforment* la réalité plus qu'ils ne la restituent. Chaque choix technique ne nous renvoie pas à un choix entre des restitutions ou reproductions plus ou moins « bonnes » (c'est-à-dire : plus ou moins « transparentes » à l'appareillage technique). Non : chaque choix technique est un choix de représentation (transformer 3 dimensions dans un espace unique en deux dimensions dans un espace fragmenté et reconstruit par le montage), chaque choix technique est un choix de scénarisation.

### Vers d'autres pratiques techniques ?

Cette analyse ne se veut en aucun cas déterministe : inutile d'espérer en conclure que seul le défaitisme serait de mise puisque le cinéma serait condamné par son dispositif à n'être qu'un maillon de la reproduction de la société. Il est possible d'échapper à cette détermination des films par leur dispositif : il faut pour cela le déjouer.

Il ne s'agit pas de jeter les caméras à la poubelle au nom du fait qu'elles mettent en jeu un code perspectif qui n'est pas neutre (quoi que Norman Mac Laren et d'autres l'aient déjà jetée...).

Pascal Bonitzer met en garde contre la tentation

simpliste qui consisterait à exhiber l'appareillage technique. Cela peut même aboutir à l'inverse de l'effet recherché et renforcer le fétichisme de la technique (fétichisme actuellement renforcé par la floraison des *making of* auxquels les DVD assurent maintenant un débouché garanti).<sup>16</sup> Il serait bien hardi de prétendre donner des recettes qui garantiraient qu'un film ne se soumettra pas à la fonction sociale qu'on attend de lui. Il n'y a que des cas singuliers.

Déjouer le dispositif cinéma peut consister à l'affronter directement, à rechercher sa destruction ou sa transformation. Avec des degrés de conscience théorique divers, des avant-gardes cinématographiques ont pu travailler à cet affrontement. À titre d'exemple d'écart à toutes les règles du cinéma dominant, on peut signaler la rigueur du cinéma de Jean-Marie Straub et Danièle Huillet : l'appareil technique est sans cesse désigné par ses limites (les fausses teintes par exemple), le choix radical d'un son direct mono souligne l'existence du montage à chaque raccord. Tantôt le raccord est déterminé par une sortie de champ sonore, de plusieurs secondes distinctes de la sortie du cadre, tantôt un champ / contre-champ dans un train, sans ambiance raccord, souligne que le champ a été tourné quand le train roulait à grande vitesse, et le contre-champ au ralentissement de l'arrivée en gare (dans *Sicilia*). Sans ôter la moindre force à la situation dramatique, la radicalité formelle la renforce au contraire en déstabilisant le spectateur, en l'invitant sans cesse à une posture distanciée.

Dans *Le joueur de Quilles*, de J.-P. Lajournadé, des personnages sont périodiquement enfermés dans un cadre dont ils ne parviennent pas à sortir malgré leurs ruses. Ce que raconte un plan

<sup>15</sup> Cette idéologie contamine jusqu'au nom des boutons des magnétophones et magnétoscopes : « record » ou « enregistrement ».

<sup>16</sup> Pascal Bonitzer, « Des hors-champs », dans *Le regard et la voix*, U.G.E. 10/18, Paris, 1977 et : « Hors champ, un espace en défaut », *Cahiers du Cinéma*, n°234-235.

séquence long et muet, est que le personnage qui y est pris ne parvient pas à s'en échapper. Qu'il essaye de sortir gauche cadre, et la caméra le rejoindra par un mouvement panoramique. Droite cadre ? Même jeu.

Ici, le récit est indissociable de l'appareil technique qui le véhicule : il est même centré sur la nature, les effets, la violence de cette médiatisation du personnage par le film. Tout cadre l'enferme, toute sortie du cadre suppose une éventuelle « suite » dans laquelle on retrouvera le personnage. L'apparition de tels films, mettant en question la nature et le fonctionnement du dispositif cinéma, incitera certains à en théoriser l'existence, d'abord en signalant l'existence de ces films particuliers qui rompent avec la perpétuation sans cesse recommencée d'un cinéma idéaliste : en forçant le concept de *cinéma matérialiste*.

D'autres motivations, loin du matérialisme, ont pu inciter Abel Gance à s'écarter du dispositif du cinéma dominant : trop étroites pour rendre compte de la démesure des « grands hommes » (Napoléon, et des projets inaboutis concernant Christophe Colomb, Pétain et... Mao Tsé-Toung !) et des « génies » (Beethoven, Cyrano de Bergerac, ...), les limites de l'appareil technique du cinéma, de son écran, de sa restitution du son doivent être étendues. Dans *Napoléon vu par Abel Gance*, il inaugure la polyvision qui adjoit deux nouveaux écrans, de part et d'autre de l'écran habituel, pour ajouter au montage vertical successif, un montage horizontal simultané. Le projet artistique, lié à une conception du monde et de l'histoire (« les grands hommes font l'histoire ») appelle une extension des moyens techniques, un élargissement de la « base matérielle » du dispositif technique pour représenter la démesure et le gigantisme des personnages.

L'affrontement direct, frontal au dispositif cinéma n'est pourtant pas le seul recours pour échapper au cinéma dominant. Nulle fatalité dans ce dispositif qui n'est pas, loin s'en faut, monolithique : il est possible de déjouer le dispositif cinéma en œuvrant en son sein. Fritz Lang, par exemple, dans ses films hollywoodiens notamment, a pu rechercher à placer le spectateur dans des postures qui lui imposent de se faire sa propre opinion : le spectateur n'est plus consommateur de points de vues qui lui sont suggérés (au sens de la suggestion hypnotique) sur les personnages, mais invité à un positionnement critique. On recherchera en vain un personnage positif parmi ceux engagés dans la course au poste de directeur dans *While the city sleeps* : nous assistons au déroulement d'un processus qui nous indique le rôle actif des journalistes et des médias sur la réalité dont ils sont supposés se contenter de « rendre compte ». La composition du scénario, en s'écartant du manichéisme au profit de la saisie d'un processus, d'un tout complexe (mais pas compliqué, car saisissable, compréhensible, explicable) mobilise notre attitude critique par un *décentrement*. Nous ne suivons plus le « destin » d'un héros positif placé comme centre de l'intrigue comme seul objet d'identification : nous sommes au contraire invités à varier nos objets d'identification (ou plutôt de reconnaissance) au fil de l'intrigue, pour ne nous fixer sur aucun et conserver une distance critique. À travers l'exemple de Lang, il apparaît que le cinéma dominant repose sur un mode de représentation, corollaire de son dispositif et déterminé par le besoin social auquel le cinéma doit répondre. Que soit entamée une critique de la représentation, et la chaîne du processus sur laquelle s'édifie le cinéma dominant, fragilisée, ►

- peut être fragilisée. Le dispositif cinéma peut avoir une pluralité d'usages : ceux qui dominent ne constituent nullement une fatalité.

« Cinéma dominant », « avant-garde cinématographique » : les concepts mobilisés ici ne cherchent pas à tracer des « territoires » aux frontières bien définies. Au contraire, on voudrait les voir comme des pôles, qui une fois connus peuvent permettre d'analyser, pour chaque film particulier un affrontement de tendances qui le rapproche davantage du pôle « cinéma dominant », ou de celui « avant-garde ». Seule cette analyse de chaque film (qu'il soit fait ou en voie de se faire) peut permettre d'en saisir la tendance dominante.

Le travail qu'un réalisateur attend de ses techniciens ne consiste que rarement à s'écarter des règles qui dominent le cinéma : rares sont

les projets qui cherchent à en subvertir la fonction sociale, à en déjouer le dispositif. Mais si l'adage est vrai que « science sans conscience n'est que ruine de l'âme », le cinéma, les arts, ne gagneraient-ils pas à être considérés avec autant d'attention que les sciences ?

Qu'ils en aient conscience ou non, réalisateurs, comédiens, techniciens, sont engagés lorsqu'ils fabriquent un film dans un processus qui relève de la *lutte idéologique* : les choix qu'ils adoptent dans chacune de leurs pratiques auront des conséquences sur les effets, sur la fonction sociale remplie par leur film. Reproduire, voire renforcer l'organisation actuelle de la société, ou au contraire la fragiliser, la transformer : c'est dans l'une ou l'autre direction que travaillent, entre autres, tous les travailleurs du cinéma. ■

**DAVID FAROULT**

Né en 1974, il réalise des films et enseigne le cinéma. Il a fait des études abordant le cinéma et l'audiovisuel sous les angles techniques (BTS de Boulogne, la fémis) et théoriques (Universités de Paris 8 et Paris 3) et soutenu un doctorat sur les groupes Cinéthique et Dziga Vertov, avant-gardes cinématographiques et politiques dans la France des années post-68.

Co-auteur avec Gérard Leblanc de « Mai 68 ou le cinéma en suspens », éd. Syllepse, Paris, 1998.

soit fixe ou

au flou ou

en marge



## » Le flou / net de profondeur : un héritage inattendu

Pascal Martin

**Résumé** La sortie de *Citizen Kane*, en 1946, marque une rupture conceptuelle de la représentation en profondeur du dispositif cinématographique. Pourtant, Renoir avait déjà amorcé cette révolution en considérant l'objectif non pas comme un simple outil de la retranscription de la réalité, mais comme un inducteur esthétique. La stratification de l'espace en profondeur est une typologie récurrente de l'histoire de l'image qu'elle soit fixe ou animée. Régulièrement, diverses publications traitent de dossiers relatifs au flou ou à la profondeur de champ, bien que ces concepts semblent demeurer en marges des œuvres fictionnelles actuelles. Cependant, un regard particulier sur cette question permet de constater quelques surprises concernant non seulement le grand mais également le petit écran. Nous tenterons dans cette contribution de décrire quelques utilisations particulièrement réussies et proposerons une étude inédite, fruit d'une longue recherche, permettant de quantifier en pratique le flou/net de profondeur.

**Abstract** The release of *Citizen Kane* in 1946, in France, marked a conceptual breakthrough for cinematic representation of depth of field, although Renoir had already initiated this revolution. He regarded the objective not as a mere tool for re-transmitting reality, but as an aesthetic device. The stratification of depth of field is a recurrent typology in the history of both still and moving images. The subjects of blurred images or depth of field are often written about in academic journals, although these techniques are relatively rare in contemporary visual fiction. A closer look at this subject however, reveals a few surprises on both the small and the big screen. This paper will attempt to outline some particularly successful uses of depth of field to produce clear or blurred images.

L'utilisation dans *Citizen Kane* d'une très grande profondeur de champ a indubitablement marqué un tournant dans la narration fictionnelle. Si, le concept technique sous-tend ce changement de style, il n'en demeure pas moins que ces conséquences sont avant tout sémantiques. La dichotomie trop souvent évoquée entre les arts et les sciences marque encore une fois son incohérence. Ainsi, André Bazin résume en deux phrases clefs l'essentiel des implications du flou/net de profondeur dans le dispositif cinématographique.

*« Si la profondeur de champ nous intéresse, c'est qu'elle n'est qu'accessoirement un progrès technique de la prise de vue et essentiellement une révolution de la mise en scène ou, plus précisément, du découpage.*

*Il en fut de même historiquement avec l'apparition du flou, qu'on aurait tort de prendre pour un style photographique. S'il le fut, c'est accessoirement. En son principe, le flou est lié au gros plan : c'est-à-dire au montage. »<sup>1</sup>*

Le terme « accessoirement » est, si l'on se borne à une simple lecture, un peu fort. Il tendrait à minimiser une évolution technique longue et délicate et à l'assimiler à un simple jeu de hasard. En réalité, Bazin veut justement en exprimer une idée contraire (c'est pourquoi il est toujours délicat d'isoler une phrase de son contexte). Il s'agit, en effet, d'une mise au point rétrospective et d'une analyse a posteriori de ce qui fut (il s'agit d'un doux euphémisme) un débat enflammé, dont la nature, sous couvert d'éléments technologiques, a été avant tout idéologique.<sup>2</sup>

## La « profondeur » du Fabuleux destin d'Amélie Poulain

Le mode de représentation en profondeur a indubitablement marqué le dispositif cinématographique, cependant depuis plusieurs décennies, on assiste à une forme de standardisation<sup>3</sup> où le contenu narratif prévaut sur la stratification de l'espace.

Parfois, une exception surgit. C'est le cas du film de Jean-Pierre Jeunet avec *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*. L'image est particulièrement remarquable. La lumière et la colorimétrie renforcent le climat onirique donné à la fiction. Mais, c'est – à mon avis – le cadre qui conditionne l'ambiance un peu surréaliste. Le spectateur est plongé dans cette atmosphère dès la première image du premier plan. En effet, le décor, une rue de Montmartre (vraisemblablement reconstituée), est filmé en contre-plongée à l'aide d'une courte focale. Une mouche passe devant la caméra, suivie d'une voiture latéralement, la profondeur de champ est très importante. On retrouve ces caractéristiques tout au long du film. Le parallèle que l'on peut faire avec une analyse de Jean-Pierre Berthomé et François Thomas concernant l'œuvre de Welles est particulièrement intéressante.

*« Même si elle est sans aucun doute l'élément le plus voyant et le plus abondamment commenté, l'utilisation de la profondeur de champ est loin de constituer le seul aspect remarquable de la stratégie visuelle mise en œuvre dans Citizen Kane. Tout aussi caractéristique est le recours fréquent aux plongées et contre-plongées qui refusent l'horizontalité naturelle de la vision humaine pour lui préférer des angles de prises de vues impossibles à justifier par la supposition d'un point de vue humain sur l'action. »<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> ANDRÉ BAZIN, *Sémio-graphie n° 3*, hors-série, *Cahiers du Cinéma*, Éditions de l'Étoile, Paris, 1980, p. 30.

<sup>2</sup> Le lecteur pourra se reporter aux textes concernés dont l'essentiel des publications appartient à la revue cinématique.

On retrouve cette disposition scénique dans de très nombreux plans. La profondeur de champ est le fruit systématique de l'utilisation des courtes focales. Elle est magnifiée par le recours incessant à la contre-plongée. On dénombre environ une cinquantaine de plans de ce type dans le film. Les citer de façon exhaustive n'apporterait pas nécessairement une clarté supplémentaire au propos, cependant nous pouvons mentionner ici les cas les plus significatifs. Ainsi, lors de la présentation des personnages, apparaît un certain « Eugène Koler » qui raje le nom de son meilleur ami, décédé, de son carnet d'adresses. L'axe caméra est légèrement oblique afin de remarquer le Sacré Cœur par la fenêtre. Ce plan est particulier, puisqu'il est truqué numériquement afin de donner un éclairage homogène des différents « strats » et une profondeur de champ quasi impossible à obtenir par un mode traditionnel. Jean-Pierre Jeunet précise que le recours aux effets spéciaux a été moins important que pour ses longs métrages précédents : *La Cité des enfants perdus* ou *Delicatessen*. Ces derniers, pour *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, réalisés par la société Dubois (en l'absence de Pitof sur le tournage de Vidocq) ne constituent que des renforcements de plans ou des saturations de nuages.

À de nombreuses reprises, la contre-plongée est utilisée afin de renforcer l'action. Ainsi, pratiquement tous les déplacements d'Audrey Tautou sont réalisés avec un suivi de caméra quasiment au ras du sol. La plupart des scènes tournées dans les escaliers, dans le métro ou gare de l'Est<sup>4</sup> jouissent de cet effet. Ce dernier n'apporte pas comme c'est souvent le cas une ambiance dramatique, mais accentue le sentiment nécessaire à placer le spectateur dans la quête du bien que se donne Amélie

Poulain. Le réalisateur a également recours à d'importants travellings, ou laisse l'acteur se rapprocher considérablement de l'objectif. Dans tous les cas, la course se termine par un gros-plan. C'est le cas de la présentation des personnages dont l'effet peut faire penser à un transtrav. Jean-Pierre Jeunet déclare à ce sujet : « J'utilise des courtes focales du type 20 mm, sans descendre en dessous afin de ne pas déformer les visages. Les courtes focales font que les visages deviennent plus expressifs et ceux des femmes ressemblent à des biches avec de grands yeux noirs. Il faut néanmoins qu'elles soient suffisamment jolies pour encaisser ce type d'objectif particulier. Audrey Tautou encaisse bien les courtes focales, elle encaisse tout... »

Ces mouvements, selon le cas, occasionnent des flous d'arrière plans et des bascules de point délicates à réaliser. La présence d'un cadre ainsi composé est en rupture complète avec le style évoqué précédemment. Le récepteur (le spectateur) est maintenant figé dans l'action et plutôt que de suivre, il prend part au déroulement de la séquence.

Si la netteté est une récurrence caractéristique de ce film, il n'en demeure pas moins que la présence des flous est aussi fondamentale dans la narration. Jean-Pierre Jeunet les utilise peu, mais à bon escient. Citons les plus significatifs. Ainsi, la première occurrence concerne la quête d'Amélie à la recherche de Dominique « Bredoteau ». Le prénom est invariant et ne stipule pas s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Ainsi, en sortant de l'ascenseur, le spectateur voit apparaître une silhouette plongée complètement dans le flou, il s'agit en réalité d'une femme. Cette dernière est située en contre-jour, ce qui renforce son indistinction. Une bascule de point permet de comprendre ►

<sup>3</sup> JEAN-PIERRE BERTHOUME ET FRANÇOIS THOMAS, *Citizen Zone*. Cinéma Flammarion, Paris, 1992, p. 102.

<sup>4</sup> En réalité, il s'agit de scènes tournées tantôt gare de l'Est, tantôt gare du Nord.

- qu'il y a erreur sur la personne. La présence du flou est dans ce plan particulièrement intéressante, bien qu'au demeurant très classique: Le flou constitue un voile, un trouble, permettant de créer une illusion. Le transfert de mise au point du flou au net admet un sens classique puisqu'il donne d'un point de vue temporel la réponse à la question posée. La quantité de flou est ici fondamentale, car l'effet recherché serait annulé si la personne était dès le début du plan reconnaissable.

Une scène majeure, puisqu'elle constitue un point d'inflexion à la fiction, est celle où Amélie Poulain retrouve le « vrai » Dominique Bretodeau. Le décor est celui d'un zinc d'un café où sont positionnés dans son axe longitudinal Audrey Tautou et Maurice Bénichou. Ce dernier, bouleversé par les souvenirs que le contenu de la petite boîte a fait rejaillir en lui, fait un point sur sa vie. Ce plan est tourné suivant trois axes. L'axe principal où Amélie, en gros plan, occupe la moitié droite du cadre et Bretodeau la partie gauche dans la profondeur. De par les effets perceptifs, il est naturellement plus petit et à cause du point sur le premier plan, légèrement ou moyennement<sup>5</sup> flou. Le second correspond au cadre où Bretodeau est seul à l'écran. Il est net<sup>6</sup>, le flou n'apparaît que sur les arrières plans afin de rendre compte de l'ambiance du café. Il participe à créer l'isolement face à la réflexion de l'acteur. Enfin, le troisième axe permet de voir les acteurs de dos en plan large face au zinc, les patrons du café (filmés évidemment de face) assistent impassiblement à cet étrange monologue. Il est intéressant de constater que dans cette séquence Amélie est toujours, quel que soit l'axe, perçue nette. Bretodeau quant à lui admet les degrés de flous évoqués précédemment.

Jeunet a privilégié le changement d'axe plutôt que dans ce classique champ contrechamp, la traditionnelle bascule de point. D'un point de vue de la narration, ce choix témoigne d'une volonté évidente de considérer Amélie Poulain comme l'artefact principal autour duquel toutes les mutations psychologiques sont en train d'avoir lieu. À aucun moment, Audrey Tautou ne regarde Maurice Bénichou, elle reste de trois quarts face à l'axe caméra et interprète de façon magistrale son rôle. La répartition du flou/net de profondeur joue un rôle très important dans cette fiction quand bien même peu de personnes y ont fait allusion à la sortie de ce film. L'histoire fort heureusement prévaut aux commentaires sémantico-techniques et l'ensemble forme un tout indécible prouvant s'il en était besoin de l'absurdité de la dichotomie entre les Arts et les Sciences.

### Les surprises du petit écran

Le petit écran nous révèle parfois des surprises quant à l'utilisation du flou/net de profondeur, en témoigne les exemples suivants.

Le premier d'entre eux est d'autant plus remarquable qu'il s'agit d'un téléfilm où les contraintes de diffusion nuisent généralement à l'utilisation de choix techniques de prises de vues complexes. Cette fiction, *L'inconnue du Val-perdu* réalisée par Serge Meynard, admet Zabou Breitmann comme interprète principale. Elle incarne le rôle d'une femme recherchant la vérité sur la disparition tragique de sa fille, une adolescente, quelques années auparavant, dans les Cévennes. Durant tout le film, elle s'attachera (de manière incognito) à connaître les personnes qui ont côtoyé cette

<sup>5</sup> Le lecteur comprendra dans la seconde partie de cet article pourquoi ce type de description a été à l'origine de l'échelle de flouïté proposée.

<sup>6</sup> Jean-Pierre Jeunet, explique en voix off sur le DVD du film que le plan n'est pas parfait puisque Bretodeau est légèrement flou. Sur moniteur, cela est imperceptible, mais cela l'est sur grand écran. La raison évoquée par le réalisateur est celle du montage numérique où il est beaucoup plus difficile, voire impossible de constater ce défaut par rapport au rush 35 mm.

dernière juste avant le drame. Le climat est assez pesant et la suspicion, sur chacun des protagonistes, grande. Cette raison a conduit Serge Meynard à recourir à une stratification particulière de l'espace filmique. Les flous se succèdent et les bascules de points sont nombreuses.

Deux scènes de cette fiction sont particulièrement intéressantes à décrire. La première concerne une des « suspects » à la recherche de sa propre fille qu'elle pense kidnappée. Elle parcourt le village en vélo et s'arrête près d'une vieille femme (sur son balcon) afin de savoir si la petite fille a été vue. L'axe de la caméra est positionné en contre-plongée, l'arrière plan est la vieille femme et le premier plan contre toute attente représente en gros plan la poignée du guidon du vélo. On y voit une main « affolée » serrant de façon frénétique le frein. L'assistant opérateur effectue alors de rapides changements de mise au point mettant tour à tour le premier et l'arrière plan dans un flou profond. Cette séquence est particulière puisque au demeurant elle dérange le spectateur dans ses habitudes visuelles, mais permet dans le cadre de cet article de montrer comment la technique vient renforcer la mise en scène.

La seconde est également très particulière puisque quasiment inhabituelle au cinéma, au point que certains spectateurs l'aient assimilée à une erreur d'un point de vue technique. Zabou se promène seule le long d'un précipice. En arrière plan, le flanc des coteaux, avec leurs contours contendants, est perçu de façon particulièrement nette. L'actrice au premier plan est suivie en plan serré à l'aide d'un travelling latéral. Elle est floue ! Mais, elle est située dos caméra. Lorsqu'elle se retourne, la logique voudrait qu'une bascule de point soit réalisée afin de porter l'attention sur elle, mais ce pas

le cas... Si l'impression peut choquer tant sur l'image que sur la longueur de la séquence (environ 15 secondes), force est de constater la volonté du réalisateur de plonger le spectateur dans le désarroi que ressent l'héroïne à ce moment précis. Les rochers présentés à l'arrière plan sont justement le lieu où sa fille a perdu la vie quelques années plus tôt...

### **Du clip à l'émission culturelle**

Dans un registre très différent, les chaînes de télévision publiques que sont France 2 et France 3 proposent respectivement clips ou émissions où le flou/net de profondeur constitue l'essence même des images proposées. Depuis le début de l'été 2002, France 2 introduit ses séquences publicitaires par des scènes très courtes en jouant sur la perspective que l'on pourrait qualifier de « trompe-œil ». Le principe est simple, deux plans très largement séparés ne semblent faire plus qu'un en raison de leur positionnement spatial et d'une très grande profondeur de champ. Lorsque l'un des objets ou personnage se déplace, le spectateur constate la supercherie. Le caractère de la mise en scène est évidemment ludique puisque le principe est de jouer sur des proportions de grandeurs modifiant l'ordre naturel de la perception. Ainsi, a-t-on pu voir un minuscule personnage massant le dos d'une femme assise sur une plage. Lorsque cette dernière se penche en avant, on constate que le petit bonhomme est très en retrait et qu'il tente de planter un parasol. Si, reconnaissons-le, ces mini-scenari n'ont rien de très exceptionnels, leur intérêt réside dans la difficulté technique de leurs réalisations. De nombreux indices tentent ►

- à prouver qu'ils sont réalisés en numérique. Toutefois, ils reprennent un principe relativement ancien de truquage optique direct à la prise de vue<sup>7</sup>. L'augmentation artificielle de la profondeur de champ constitue l'élément fondamental de ces manipulations.

France 3 réalise depuis début 2001, une émission particulièrement intéressante tant sur le fond que sur la forme filmée. Il s'agit d'entretiens entre Philippe Labro et un invité, personnalité des Arts, des Sciences, des Lettres, de la politique...

L'originalité de cette émission *Ombre et Lumière*<sup>8</sup> réside en grande partie dans la façon dont elle est filmée et mise en scène. Sur le plateau, ne figurent que les deux protagonistes. Le décor est constitué par seulement deux fauteuils placés face à face mais légèrement décalés. Un jeu de miroirs savamment disposés comme dans un kaléidoscope est réparti entre les personnages et la caméra. Cette dernière est positionnée sur un rail de travelling de forme vraisemblablement demi-circulaire, elle est pilotée en régie quant à son déplacement, sa variation de mise au point et son changement de focale. Le fait qu'il n'y ait pas de technicien présent sur le plateau confère une ambiance intimiste, propre à la confiance (le talent de Philippe Labro n'y est également pas étranger). La caméra est continuellement en mouvement. Le cadre n'est pas nécessairement réalisé de façon directe sur l'un des deux protagonistes, mais sur leurs images données par les multiples réflexions des différents miroirs. Par le jeu de ces derniers et l'accroissement de distance de mise au point qu'ils provoquent, les flous sont particulièrement importants. Autre fait marquant, lorsque les deux personnes sont simultanément dans le cadre, ce n'est pas systématiquement celle

qui s'exprime qui est nette. Ce point est particulièrement intéressant car il marque une rupture avec un mode de représentation particulièrement classique. L'expression prévaut sur la narration. Les exemples choisis corroborent l'hypothèse, et non l'affirmation, selon laquelle, le cinéma n'a pas souvent recours à cette syntaxe filmique que constitue la répartition du flou/net de profondeur, alors que le petit écran tente de franchir le pas. Quelles en sont les causes? Leurs analyses exigent une certaine forme de prudence car le champ est complexe et mériterait une étude large à partir de plusieurs corpus répartis par périodes. De nombreux directeurs de la photographie semblent souffrir des contraintes économiques exigées par les productions. L'obtention d'une grande profondeur de champ demande une stratégie technique particulière que les temps de tournages ne permettent pas forcément. En ce qui concerne le flou, il existe une certaine forme de frilosité de la part de certains réalisateurs ou tout simplement un manque d'intérêt pour cette forme d'expression. Comment expliquer dans ce cas que le petit écran ose parfois modifier la spatialisation de l'image présentée? Une des raisons réside dans le choix du support utilisé. En argentique, quand bien même la post-production est numérique, il existe une difficulté de ne pas « voir » le résultat immédiatement. La réciproque n'est pas vraie si le support est numérique dès la prise de vue, il offre davantage de souplesse et diminue la prise de risque dans un temps de tournage équivalent. La diffusion des images par le câble et le satellite permet de générer une qualité que la transmission hertzienne n'offre pas. Le passage du net au flou est plus proche de ce qu'offre le cinéma sans engen-

<sup>7</sup> Ces truquages sont enseignés dans le cadre du cours d'optique appliquée à l'ENS Louis-Lumière.

<sup>8</sup> Le lecteur remarquera qu'il s'agit également du titre de l'ouvrage d'Henry Alekan.

drer les mêmes difficultés de réalisation.

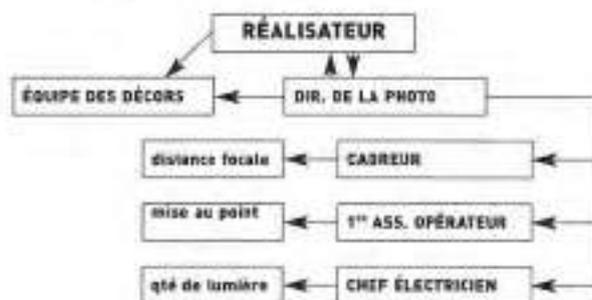
De nombreuses études montrent qu'aujourd'hui les budgets accordés aux jeux vidéo dépassent ceux destinés au cinéma. Or, cette nouvelle forme d'image présente de plus en plus souvent une stratification de l'espace en intégrant des algorithmes de flou, afin de rendre les effets plus proches du réel. Il est donc aisé d'établir une comparaison entre les jeux vidéo et certaines formes télévisuelles puisque « l'organe de sortie » est le même. On assiste vraisemblablement à un changement d'habitude visuelle où, paradoxe du temps, le cinéma semble en être absent. Une question simple peut alors se poser : n'utiliserions-nous pas d'avantage le flou/net de profondeur en cinéma si nous pouvions le quantifier dès la prise de vue ?<sup>9</sup>

La genèse de cette recherche a été essentiellement inspirée par le caractère polysémique de l'image dont les champs d'analyses sont trop souvent réducteurs et impartiaux, bien que leurs qualités ne soient pas à mettre en cause. Comme le fait très justement remarquer Martine Joly<sup>10</sup> : « Le type d'approche que l'on fait de l'image dépend du champ même au sein duquel on décide de son observation et de son étude : scientifiques pour les mathématiciens, esthétiques pour les philosophes ou les théoriciens de l'art, historiques ou sociologiques si l'on s'intéresse à son évolution... ».

L'ambition de ce travail est importante puisqu'il s'agit autour d'un axe précis, « le champ en profondeur », de montrer comment les interconnexions entre les domaines techniques et artistiques peuvent conduire à un modèle dynamique de quantification du flou/net de profondeur utilisable en pratique.

## Une difficulté de communiquer

Il existe indubitablement entre les Arts et les Sciences une complémentarité, souvent confrontée à des problèmes dialectiques. Il convient d'en étudier les principaux axes de communication. La notion de spatialité en profondeur fait intervenir, on l'a vu dans le cas du cinéma, différents protagonistes ayant chacun une fonction particulière. Le synoptique suivant permet de comprendre plus clairement les liens existants.



On peut en effet constater que les liens sont multiples et que l'interdépendance témoigne de la notion d'équipe. Le directeur de la photographie et le réalisateur travaillent en parfaite concertation afin de rendre le plus fidèlement possible le contenu du scénario. Une volonté plastique et « scénaristique » se traduit par une mise en œuvre technique adéquate. L'association des outils de communication que sont respectivement le langage professionnel et l'expérience laisse très peu de place à l'imprécision. Il est toutefois un cas (celui qui bien évidemment nous intéresse ici) où la difficulté de traduire visuellement un sentiment subjectif se fait indubitablement ressentir : celui du flou-net de profondeur. Afin de préciser la synergie des champs mis en présence, un raisonne- ►

<sup>9</sup> Les propos qui suivent sont en partie extraits de ma thèse de doctorat. Ce travail correspond à très nombreuses années passées au sein de l'ENS Louis-Lumière à enseigner l'optique appliquée en cinéma et en photographie. Elle est le fruit d'une maturation qui vise à considérer que les Arts et les Sciences forment un tout dont l'aboutissement est l'image. À l'occasion du premier numéro du Cahier Louis-Lumière, il m'a semblé opportun de faire partager au plus grand nombre le fruit de cette recherche. Thèse : *Le flou est-il quantifiable, étude du flou net de profondeur en photographie et en cinéma*, sous la direction du professeur Jean-Luc Michel, soutenue publiquement le 14 septembre 2001 à l'université Jean Monnet de Saint-Étienne. Membres du jury : M<sup>me</sup> Marie-Claude Vétrano-Soulard, M. Claude Lebœuf, M. Samuel Bliman, M. Jean Devèze, M. Bernard Laget, M. Gérard Leblanc et M. Jean-Luc Michel.

<sup>10</sup> Martine Joly, *L'image et les signes*, Nathan Université, Paris, 1994, p. 5.

- ment par l'exemple permet de mieux appréhender l'analyse globale.

Supposons, en effet, une scène dont l'effet dramatique impose le plan<sup>11</sup> suivant : deux personnages sont face à la caméra, éloignés l'un de l'autre de plusieurs mètres.

Le premier (A), net, est cadré en plan américain, le second (B), légèrement décalé transversalement, est entaché d'un **certain** flou. Un échange de dialogues impose une bascule de point (terme connoté professionnellement signifiant un déplacement du plan de mise au point), de telle sorte que le personnage du premier plan (A) devienne **légèrement** flou alors que le second (B) garde une **certaine quantité** de flou tout en étant **reconnaissable**.

La description du plan d'un point de vue syntaxique n'est pas des plus heureuses, l'utilisation importante et répétitive des adverbes en est partiellement la cause. Cette formulation déjà lourde est pourtant incomplète, les mots **certain**, **légèrement**, **certaine quantité**, **reconnaissable**, censés qualifier le flou sont trop peu précis pour ne pas prétendre à des divergences d'interprétation. Si la description signalée ici est celle donnée par le réalisateur au directeur de la photo, on peut imaginer que la retranscription qu'il en fera auprès des autres membres de l'équipe sera également entachée d'une part importante d'appréciation subjective. Le problème évoqué ici fait apparaître un déficit dans le vocabulaire existant. Le flou-net de profondeur est lié à un ensemble de facteurs qui concourent à un effet visuel subjectif, difficilement quantifiable.

L'histoire des sciences témoigne que cette difficulté a déjà été rencontrée au début du XX<sup>e</sup> siècle quant à la quantification et la classification des couleurs.

Les travaux des psychophysicologues d'une part et des physiciens d'autre part ont donné naissance à la colorimétrie. Ainsi, une couleur peut se traduire aussi bien en terme de physiologie par des indications de luminosité, de tonalité et de saturation qu'en terme physique par des valeurs de luminance, de longueur d'onde et de pureté. Ainsi, la société Minolta, spécialisée dans la vente de matériel de mesures colorimétriques, précise dans l'une de ses plaquettes : « *Exprimer une couleur, c'est souvent obtenir dix réponses différentes de la part de dix individus différents* », et d'ajouter : « *cette couleur est... notion difficile à définir!* »<sup>12</sup>. Toute ressemblance avec la quantification du flou-net de profondeur n'est évidemment pas fortuite...

### Approche intuitive et pragmatique

Sans chercher à tout prix à révolutionner des attitudes empruntées à un corporatisme évident, essayons de vérifier le principe qu'énonce Abraham Moles : « *Par ailleurs, on y insiste pas assez, un modèle est toujours perfectible, en vue de réduire définitivement l'écart entre le simulacre et le réel observé, dans un processus d'autocritique convergent vers un modèle de plus en plus perfectionné* »<sup>13</sup>.

Il semble possible de définir une amorce de problématique à partir de l'exemple de la réalisation du plan présenté précédemment. Assignons arbitrairement une échelle de flou-net que pour le moment nous considérerons linéaire. Nous supposerons dans un premier temps que cette échelle va de 0 à 10, en admettant que 0 corresponde à la netteté absolue et 10 à un flou total. En prenant cette hypothèse fondée sur un système décimal croissant, on accordera plus d'importance au flou qu'au

<sup>11</sup> Dans son acception cinématographique

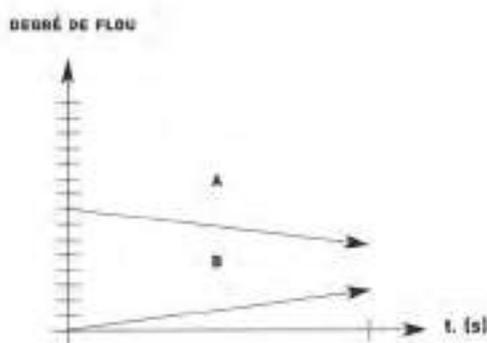
<sup>12</sup> MINOLTA, *Analyse des couleurs : Parlons clair*, brochure publicitaire non datée, p. 3.

<sup>13</sup> ABRAHAM MOLES, *Les sciences de l'imprécis*, Éditions du Seuil, Paris, 1995, p. 164.

net. L'étude permettra de vérifier si une échelle inverse et décroissante serait plus facilement utilisable. Résumons la scène dans le tableau suivant :

NATURE DE L'OPÉRATION	DÉBUT DU PLAN		FIN DU PLAN	
	BASCULE DE POINT			
	3 SECONDES		10 SECONDES	
	DESCRIPTION	COEFFICIENT	DESCRIPTION	COEFFICIENT
A	NET	2	LÉGEREMENT FLOU	2
B	CERTAIN FLOU	4	CERTAIN QUANTITÉ DE FLOU RECONNAISSABLE	4

Le tableau ci-dessus fait apparaître pour chaque cas deux colonnes définissant d'une part une description formelle et la retranscription coefficientée de la quantité du « flou/net » correspondante. Cette valeur est, on peut facilement l'admettre, pour le moins arbitraire. La seule certitude que l'on puisse avoir repose sur le classement propre aux valeurs à la classification algébrique, 6 est plus flou que 4 ! Ces mêmes données peuvent se traduire sous la forme d'un graphique :



L'axe des ordonnées définit le degré de flou. Une hypothèse simple concernant celui des abscisses serait de placer une échelle de temps (seul changement qui s'opère véritablement pendant la bascule de point). Une première constatation qui se déduit de ce graphique est la linéarité des segments. Notre mode de pensée cartésien nous oblige en effet à considérer que ces deux points ne peuvent être reliés que par une droite. Il serait dans ce cas hâtif de considérer que la relation obtention-perception du flou est linéaire sans autre forme de procès.

La seconde observation dépend justement de l'axe temporel. Dans quelle mesure cette variation peut-elle avoir une incidence sur la quantification elle-même ? L'impression visuelle ressentie sera-t-elle *in fine*, la même si la bascule dure 1 ou 10 secondes ? Cette remarque fait naître une autre interrogation qui émane également de l'incidence du temps lié à l'observation. Supposons en effet que la bascule ne débute que 10 secondes après que le plan était à l'image. Le spectateur disposera d'un temps certain afin de s'adapter au flou, quelles en seront les conséquences après le décalage de mise au point ? En admettant que cette hypothèse se vérifie, elle ferait apparaître une synergie spatio-temporelle de perception du flou-net, qu'il convient néanmoins de différencier entre l'image fixe et animée. On retrouve la notion de message propre à Moles : L<sup>1</sup> pour la peinture et la photographie, et L<sup>2</sup> pour le cinéma.<sup>14</sup>

Le point de vue que nous venons de développer a été induit par une approche pragmatique. L'objet de la problématique conduit très logiquement à s'intéresser au questionnement fondamental suivant :

**Le flou est-il quantifiable ?**

<sup>14</sup> ABRAHAM MOLES, *Théorie de l'information et perception esthétique*, Denoël / Gonthier, Paris, 1972, p. 24.

- La nature complexe du sujet nécessite, indépendamment de la combinaison des hypothèses examinées plus loin, de nous interroger sur le protocole scientifique mis en œuvre afin de le traiter correctement. Ce point est certes de façon conjoncturelle très important, mais doit être envisagé en synergie complète avec le champ « du pourquoi de la démarche? ». Répondre à cette seconde question induit nécessairement une appréhension particulière de la première. L'exemple que nous avons évoqué précédemment intègre une dimension pratique compte tenu du public auquel il est destiné. Ce travail de recherche vise davantage à fabriquer un outil de quantification à partir d'un ensemble de concepts théoriques qu'à concevoir une théorie dont le seul prolongement serait un outil. Cette remarque sibylline nécessite quelques précisions qui conditionneront tout naturellement à développer le concept scientifique recherché. Physiquement, une image peut se décomposer en séries de Fourier. En corrélant chaque fréquence qui la compose à la fonction de transfert<sup>15</sup> de modulation de l'œil, il est possible de déterminer une fréquence de coupure qui conduit à considérer un seuil au-delà duquel l'image est floue. Ce concept, utilisé en traitement numérique, n'est pas immédiatement applicable à notre recherche car il suppose une analyse du « produit achevé ». Or, notre démarche consiste *a contrario* à définir les caractéristiques techniques de la prise de vue afin d'obtenir le flou désiré. Le champ d'application de cette recherche implique donc une méthode qui conditionne l'orientation de la problématique, car sur la base d'une image existante, par traitement numérique, le flou est quantifiable. Anticiper le flou résultant dès la prise de vue constitue une

toute autre problématique dont la question reste à ce jour sans réponse évidente...

L'utilisation d'outils mathématiques complexes n'offre pas la possibilité d'intégrer les éléments visuels et subjectifs de nature esthétique et sémantique. Pourtant, ces derniers sont fondamentaux en ce qui concerne la perception du flou-net de profondeur. En effet, l'interdépendance de ces champs d'études peut dans un premier temps se résumer comme suit<sup>16</sup> :



Chacun de ces champs a déjà fait l'objet de nombreuses études. Cependant, il a été rarement question d'établir des relations entre eux.

### Analyse contextuelle

Cette étude peut dans un premier temps être considérée comme un prolongement de toutes celles ayant été menées sur la profondeur de champ. Ce concept est en effet souvent mal compris. Pour les béotiens, il s'agit d'une caractéristique propre à l'objectif imaginée par le constructeur. Le phénomène est paradoxalement antinomique aux lois de l'optique les plus simples. On sait en effet depuis Descartes qu'un point objet ne peut admettre qu'un point image nette à travers une lentille. La surface sensible est plane, elle ne peut donc enregistrer la profondeur. Pourtant, celle-ci est représentée. Toute une somme de défauts participe à créer ce phénomène : les qualités relatives de l'objectif, de l'émulsion et bien évidemment du système visuel. Si l'ensemble

<sup>15</sup> La fonction de transfert de modulation désigne la relation liant le rapport entre un signal de sortie/signal d'entrée en fonction de la fréquence. Plus ce rapport tend vers 1, plus le système est supposé parfait. La FTM de l'œil admet une fréquence de coupure à environ 40 cycles/mm, mais cette valeur dépend du contraste.

<sup>16</sup> Comme le fait très justement remarquer J.-L. Michel, l'utilité de la pensée graphique « depuis longtemps fait ses preuves. Bien qu'ici de nature pré-graphique, nous y aurons souvent recours. JEAN-LUC MICHEL, *La distanciation, Essai sur la société médiatique*, L'Harmattan, Paris, 1992.

de la chaîne photographique tendait vers la perfection, la profondeur de champ tendrait, elle, vers zéro... et osons l'affirmation : la photographie n'aurait certainement jamais été inventée<sup>17</sup>.

Depuis son origine, les physiciens ont tenté de mathématiser la représentation de profondeur. Bien que de nombreuses équations revêtent des formes différentes, elles sont sur le fond assez proches les unes des autres. Depuis un siècle et demi, les matériels photographiques ont évolué de façon spectaculaire, sans que l'on modifie les expressions mathématiques de la profondeur de champ. On constate paradoxalement que ces modèles mathématiques habituellement utilisés garantissent les limites de netteté de part et d'autre du plan de mise au point. Ils reposent généralement sur des approximations, afin que l'utilisateur (si tenté qu'il soit de les utiliser) ne se heurte pas à des calculs complexes. La quantification est cependant délicate, car calculer la tolérance du net revient à soustraire l'absence du flou. Tous les calculs que l'on peut faire montrent que le nombre de paramètres est considérable et que chaque raisonnement peut admettre des solutions à valeur locale.

Dans le cas de la profondeur de champ, le problème posé revient indubitablement à se pencher sur le « flou que l'on voit net » et à déterminer les limites et les bases de l'intervalle d'acceptation. Le principe de la quantification serait justement d'éviter cette dissociation et d'analyser le phénomène dans son intégralité. À mesure que l'on s'éloigne de cette zone, le flou se fait de plus en plus ressentir, mais **comment évolue-t-il ?** On ne peut intrinsèquement répondre à cette nouvelle question sans chercher à savoir également **comment il est perçu**.

La façon dont le flou évolue peut a priori se caractériser mathématiquement (nous l'expliquons plus haut) comme un prolongement de l'étude physique de la profondeur de champ. La façon dont il est perçu est beaucoup plus délicate car on fait intervenir des phénomènes propres à la vision. On sait aujourd'hui que la perception est liée notamment à une combinaison contraste/fréquence spatiale. Des cellules rétiniennes de type X et de type Y constituent respectivement le système dit tonique et phasique. Le flou de profondeur en photographie utilise le système phasique comme analyseur visuel spatial. Il fonctionne comme un filtre, les hautes fréquences définissent le net et les basses le flou. L'intérêt de ces découvertes récentes est incontestable afin de bien comprendre les mécanismes de perception. Toutefois, dans le cadre de notre étude, elles sont difficilement modélisables pour la pratique quotidienne de la photographie et du cinéma. La notion de perception du flou induit parallèlement la question fondamentale, sur sa quantification probable, une somme d'interrogations regroupées dans les hypothèses suivantes :

## Descriptif des hypothèses

### 1\_ La profondeur de champ

#### Influence-t-elle la vision des images ?

Comment « l'œil » examine-t-il des images structurées de façon identique où la profondeur de champ est modifiée ? Il peut être intéressant de comprendre le parcours visuel dans ces différents cas. Le degré de fixation du flou par rapport au net peut avoir une importance sur la quantification. Dans l'hypothèse où le temps d'intégration (voire de compréhension) nécessite une démarche d'accompagnement volontaire du regardeur. ►

<sup>17</sup>

Les altérations de la notion d'espace d'une image, qu'elle soit photographique ou cinématographique, sont liées à la retranscription de la réalité sur une surface en deux dimensions. Notre vision engendre, sauf anomalie, la perception de la troisième dimension. Deux mécanismes complexes y participent : l'un reposant sur la variation rapide d'accommodation et l'autre sur la convergence de chacun des yeux vers l'objet regardé. Au sein du cortex visuel, le relief est reconstitué sur le principe d'une description segmentaire. Cette segmentation est déterminée par divers éléments : groupement, discrimination de la texture, perception de la couleur, du mouvement et bien évidemment de la profondeur. Pour le quidam, ces phénomènes naturels concourent à une impression de netteté visuelle étendue. Comme on ne peut appliquer à une image, quelle que soit sa nature, les particularités propres à la physiologie oculaire, on a imaginé toute une somme d'indices qui permettent de donner une impression de profondeur. Dans le cas d'une photographie, ces indices de profondeur sont pour les plus évidents : la texture, le recouvrement, la taille apparente et la position relative d'un objet dans l'espace, les variations d'éclaircissement et bien évidemment la perspective géométrique. Ces éléments définissent la notion de spatialité d'une image, conséquence induite par la profondeur de champ. Celle-ci est donc l'ersatz de nos stigmates visuels de profondeur. Elle est fondamentale, car sans elle, l'icône ressemblerait au contour d'une « tomographie plume ».

## ► 2\_ La perception du flou est-elle identique pour chacun ?

Sans bien évidemment tenir compte des amétropies<sup>18</sup>, existe-t-il un profil type de spectateur particulier dont la propre culture visuelle et artistique aurait une incidence sur la perception du phénomène ? On peut en effet supposer qu'un habitué de l'image possède un rapport au flou différent d'un béotien. Cette hypothèse tend à définir au moins deux types de spectateurs : les passifs et les actifs.

Il convient cependant de préciser que pour chacune de ces deux catégories, il serait certainement possible d'effectuer encore plusieurs regroupements. Cette étude ne constituant pas notre problématique de base, nous nous bornerons à considérer les deux profils catégoriels parfaitement distincts.

## 3\_ Le flou dépend-il de l'objet regardé ?

L'école du Bauhaus et la Gestalt-théorie a privilégié la notion de forme comme élément basique en la dissociant du fond. Notre perception fonctionne grâce à la reconnaissance liée à des phénomènes d'habitudes, incluant une part non négligeable de psychologie cognitive. L'hypothèse qui prévaut ici repose sur le fait qu'on reconnaîtra plus volontiers un objet usuel, familier à l'arrière plan flou qu'un élément moins connu. Afin de restreindre le champ d'étude, nous privilégierons, lors de nos expérimentations, le référent humain en considérant toutefois le cas particulier d'un objet usuel et celui d'un objet peu connu.

Le référent humain apporte néanmoins, quant à la méthode, un certain nombre d'interrogations, si l'on intègre au non la notion de reconnaissance (dans le sens connaître de nouveau). On peut par exemple dissocier le cas d'un acteur qui « surgirait »

pour la première fois dans un film, et dont la première apparition serait bien évidemment floue, de celui où l'acteur a été vu net sur le plan qui le précède. Il est également possible que la charge émotionnelle conduise à une appréhension différente du flou. Ainsi, une personne familière, aimée, sera perçue vraisemblablement différemment d'une personne parfaitement inconnue. Un sujet vêtu de façon sensuellement suggestive peut augmenter le centre d'intérêt du regardeur et pourrait être perçu moins flou qu'une personne habillée normalement. Afin de ne pas majorer l'importance de cette hypothèse, nous ne traiterons, dans cette recherche, que les cas les plus significatifs.

## 4\_ Comment la proportion de flou/net d'une image influence-t-elle les seuils de quantification ?

L'hypothèse selon laquelle la proportion du flou/net d'une image intervient dans la quantification paraît évidente. Raisonnons sur l'exemple cinématographiquement classique de deux personnages en champ contre champ. Si l'individu en arrière-plan représente 10 % sur l'image, l'appréhension sera différente que s'il occupe 30 % de cette même surface. La question n'est donc pas de savoir si le phénomène existe, mais de comprendre et de quantifier comment il intervient dans notre synopsis général.

On constate que les paramètres classiques de prise de vues induisent des informations sur les dimensions apparentes des différents plans. La combinaison distance focale et distance de mise au point conduit à la détermination du grandissement, que l'on peut lier à cette étude. Peut-on parler dans ce cas d'une synecdoque du flou ? Et quantifier une zone de prégnance ?

<sup>18</sup>

Les amétropies sont des défauts inhérents au système visuel, comme par exemple la myopie, l'hypermétropie, la presbytie.

### 5\_ Comment le contenu sémantique et esthétique du flou-net de profondeur participe-t-il à la compréhension de l'image ?

Ce point rejoint l'hypothèse examinée en 3. À partir d'images dont l'esthétique du flou est une fonction évidente, comment perçoit-on les déclinaisons sémantiques voulues par son créateur ? Il était intéressant, lors de nos tests iconiques, de joindre des images quelque peu atypiques, c'est-à-dire présentant une répartition du flou-net de profondeur inhabituelle. Ces photographies seront soumises à un public de béotiens « ou de spectateurs passifs » afin d'étudier et d'analyser leurs réactions. Intrinsèquement, cette hypothèse revient à considérer la notion délicate du flou artistique. Cette expression est devenue aujourd'hui populaire. Pour certains esthètes et artistes, elle a parfois une connotation de nature péjorative. En effet, elle est fréquemment utilisée pour traduire une opposition. Le flou, pour de nombreuses personnes, représente un manque... manque évidemment de netteté, considéré souvent comme un défaut. Le Dr H. Haumann précise à ce sujet : « La netteté, comme d'excellentes notions, ne peut être bien définie que par son absence, c'est-à-dire par la notion contraire donc par le « flou » que l'on trouve partout comme le péché, et on peut dire que l'on a une grande netteté là où il n'y a pas de flou »<sup>19</sup>. Laissons à l'auteur l'interprétation biblique de ce propos, en ne considérant que la notion importante d'opposition.

Or, face à une œuvre possédant des éléments flous, un sentiment plaisant peut naître, dans ce cas, on réhabilite le flou par l'adjectif artistique. Mais, pour le béotien, flou artistique désigne souvent une incompréhension que l'on pourrait trivialement résumer ainsi. « C'est flou » donc « c'est raté »,

mais puisque ça semble voulu par l'artiste, ce doit être « un flou artistique ». Le mot artistique peut signifier dans ce cas (pour le spectateur) arbitraire puisqu'il ne le comprend pas. Pour les uns, un flou est vide de sens alors que pour d'autres, il s'agirait d'un puits de sens. La dissociation des spectateurs passifs ou actifs, est fondamentale.

### 6\_ Les définitions d'un seuil de reconnaissance et d'une sensibilité différentielle sont-elles envisageables ?

Le regroupement des hypothèses précédentes prouve s'il en était besoin l'interconnexion de plusieurs champs d'études. Si l'on peut en dégager une récurrence, on constate que chaque question posée subodore une notion de reconnaissance minimale de l'objet flou, en-dessous de laquelle toute analyse est délicate. Les travaux d'Abraham Moles sur la perception font apparaître une notion de seuil. En reprenant une idée semblable, on peut définir dans le cas de cette étude un seuil de reconnaissance caractérisant une limite minimale de distinction. Ce seuil dépendra de nombreux facteurs. Il convient de rendre cette recherche plus réaliste et de nuancer chaque champ en lui affectant une notion relative nommée la sensibilité différentielle. D'un point de vue scientifique, ces hypothèses, afin d'être validées, doivent être considérées isolément. Toutefois, l'ordre selon lequel elles ont été présentées présuppose une combinaison de chacune d'entre elles à l'issue de cette recherche.

### La combinatoire des hypothèses

En examinant les hypothèses précédentes, la combinaison de plusieurs d'entre elles semble déjà envisageable. Ainsi, la question « la profondeur de ►

<sup>19</sup> H. HAUMANN, « Le net et le flou », in *International Photo Technik*, n°17, Munich, 1959.

- champ influence-t-elle la vision des images? » induit nécessairement celle concernant la proportion de flou/net en fonction des seuils de quantification. La notion de prégnance floue qui sera longuement évoquée dans cette recherche intègre la façon dont l'absence de netteté est appréhendée.

Il ne paraît pas impossible que les réponses à ces questions dépendent de l'énoncé de la deuxième hypothèse. Cette dernière sous-tend à elle seule la base même de la quantification et regroupe, de par son contenu, une variable commune à toutes les autres hypothèses. D'un point de vue quantitatif, elle constituera la faisabilité de l'outil recherché et conditionnera les notions importantes de seuil et de sensibilité différentielle (hypothèse n°6). Mais elle dépendra du donné iconique lui-même, selon son contenu sémantique et esthétique, dont une des caractéristiques peut justement être sa proportion de flou-net (hypothèse n°5).

Il semble prématuré de définir l'importance des multiples interactions entre les différentes hypothèses, mais nous pouvons supposer que leur regroupement conduit à un modèle de schématisation dynamique.

La partie gauche du schéma représente l'espace photographique et cinématographique en profondeur. La représentation double tient compte à la fois de la quantification des avants et arrière-plans. Le concept même de cette étude est de considérer **le flou comme un prolongement de la profondeur de champ**, c'est pourquoi les référents « flou avant » et « flou arrière » encadrent linéairement l'item profondeur de champ. Les sensibilités différentielles ainsi que les seuils de reconnaissance avant et arrière sont pour le moment

dissociés. L'étude permettra de vérifier si il est opportun de considérer les deux cas.

La zone de profondeur de champ s'étend davantage vers les distances les plus éloignées. C'est pourquoi nous avons pris soin de positionner le repère de mise au point de façon non symétrique. Les traits horizontaux sont bien évidemment arbitraires car, comme nous l'avons déjà précisé et le démontrerons dans cette recherche, la transition du net au flou n'est pas aussi radicale. La partie droite intègre les principaux champs influant le seuil de reconnaissance modulée par la sensibilité différentielle. Il convient de dissocier le quart supérieur qui regroupe les champs sémantiques et esthétiques, du quart inférieur droit intégrant les paramètres physiques.

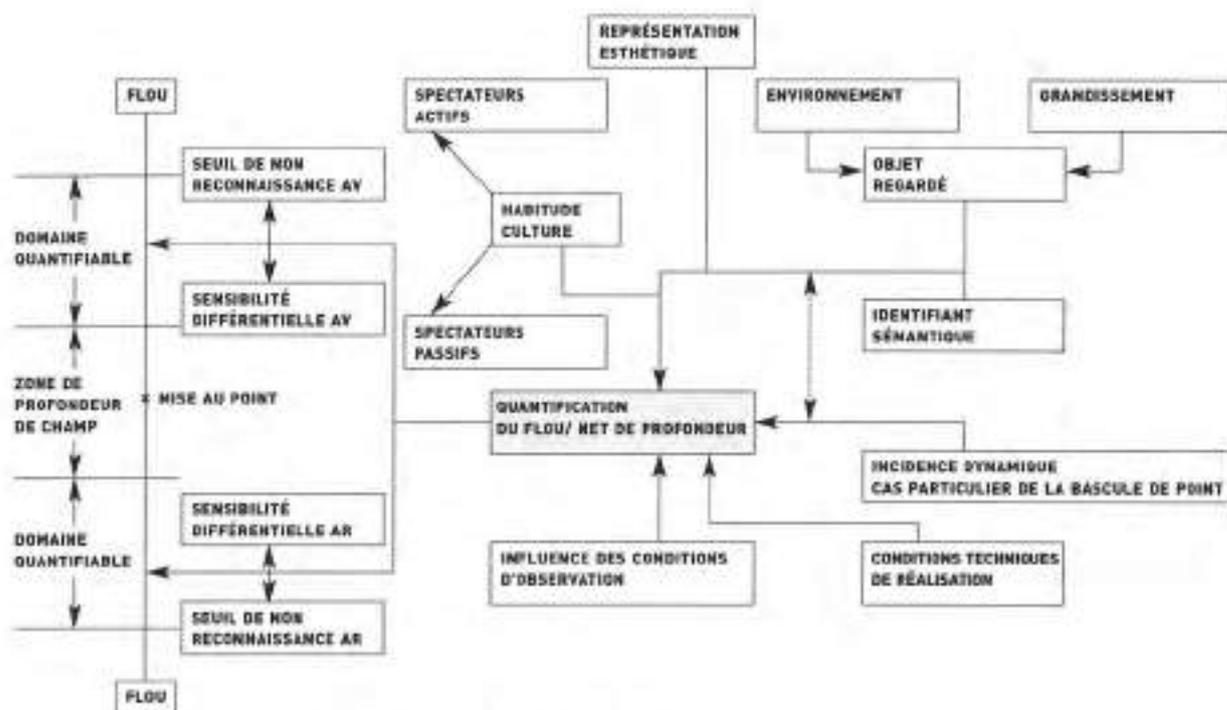
Dans le premier quart, les points évoqués tiennent compte de plusieurs hypothèses déjà présentées. Dans le second, il s'agit des éléments techniques de prise de vue qui conditionneront la base de l'échelle.

### Degré de validation des hypothèses

Comme indiqué précédemment, la plupart des hypothèses ont été validées. Il paraît nécessaire de détailler plusieurs des points fondamentaux mis en lumière dans cette recherche.

La première étude réalisée à l'aide du dispositif permettant d'enregistrer les points de fixation du regard témoigne que physiologiquement, **« l'œil » est attiré vers les zones de prégnance nettes**. Toutefois, le flou, s'il admet encore quelque définition, ne lui est pas indifférent. Une notion importante s'est alors dégagée, celle du **détail du flou, voire de netteté du flou**.

Ce point est fondamental, car il exprime le prin-



SYNOPTIQUE GÉNÉRALE DE RECHERCHE

cipe d'une gradation, et corrobore l'intérêt d'une échelle de valeur dans le flou. Ainsi, un flou léger n'a pas photographiquement ou cinématographiquement le même sens qu'un flou important. Dans le premier cas, l'œil (entendu comme l'ensemble œil + système cortical) cherchera du détail permettant de mieux comprendre le pourquoi de ce flou, alors que dans le second cas, il se bornera à examiner la partie nette (dans l'hypothèse où il en existe) de l'image.

Si l'existence du net s'exprime par opposition au flou, il n'en demeure pas moins que le flou puisse s'exprimer également par rapport au flou. L'image nuance ce que la dialectique ne nuance pas. Ce

point corrobore nos hypothèses selon lesquelles l'outil même de modélisation de la profondeur de champ, de par son aspect manichéen (il faut comprendre net-flou-net) doit être amélioré... Mais, comme nous l'expliquons, l'une des hypothèses fondamentales qui sous-tendait toute cette recherche consistait à répondre à la question suivante : « Le flou est-il identique pour chacun? ». Les mesures réalisées sur près de 160 personnes nous permettent, avec toutefois une certaine prudence, de considérer une réponse négative dans l'absolu mais positive en relatif. Dans l'absolu, en effet, la perception du flou n'est pas identique pour chaque individu. Cette conclusion n'est pas ►

- au demeurant surprenante compte tenu de la nature subjective du sujet. Cependant, en admettant des intervalles de deux en deux sur une échelle de 0 à 14 et en tenant compte des écarts types. On observe quel que soit le public des récurrences importantes tendant à prouver que **le flou est quantifiable**. La combinaison des hypothèses déjà évoquée prend ici toute son importance, car la réponse à la question précédente est conditionnée par la notion de sensibilité différentielle et de l'incrémentaire choisie.

La notion de seuil est plus complexe et les tests effectués permettent de supposer la pertinence de deux seuils de quantification.

De même qu'en optique physiologique, il existe un seuil de perception photopique et un seuil scotopique, on peut imaginer un système similaire pour la quantification du flou :

- **seuil de définition potentielle :**  
**seuil noté seuil DP**
- **seuil sans potentiel de définition :**  
**seuil noté seuil SPD**

Le seuil de définition potentielle serait le seuil au-delà duquel il ne serait plus possible de reconnaître l'objet figurant sur l'image, mais permettrait toutefois de reconnaître sa forme intrinsèque.

Appliqué à la restriction de notre recherche (c'est-à-dire à des personnes physiques), ce seuil correspond à une non-reconnaissance des traits d'un individu, mais permettrait d'identifier qu'il s'agit d'une forme humaine. Le seuil sans potentiel de définition serait la limite au-delà de laquelle l'objet dessiné ne serait plus reconnaissable, confondant forme et fond. Physiquement, ce type d'image correspond à une image où le seuil de bruit (dans l'acception de Moles) prédomine. Les

autres hypothèses renseignent une autre notion très importante, celle de la zone de prégnance floue, c'est-à-dire la proportion du flou-net sur une image.

En effet, d'après nos premiers résultats, deux flous visuellement très différents admettaient les mêmes coefficients. Nous en avons déduit qu'il existait un **isomérisme** du flou et avons étudié tous les couples de même valence afin de modifier l'équation de base.

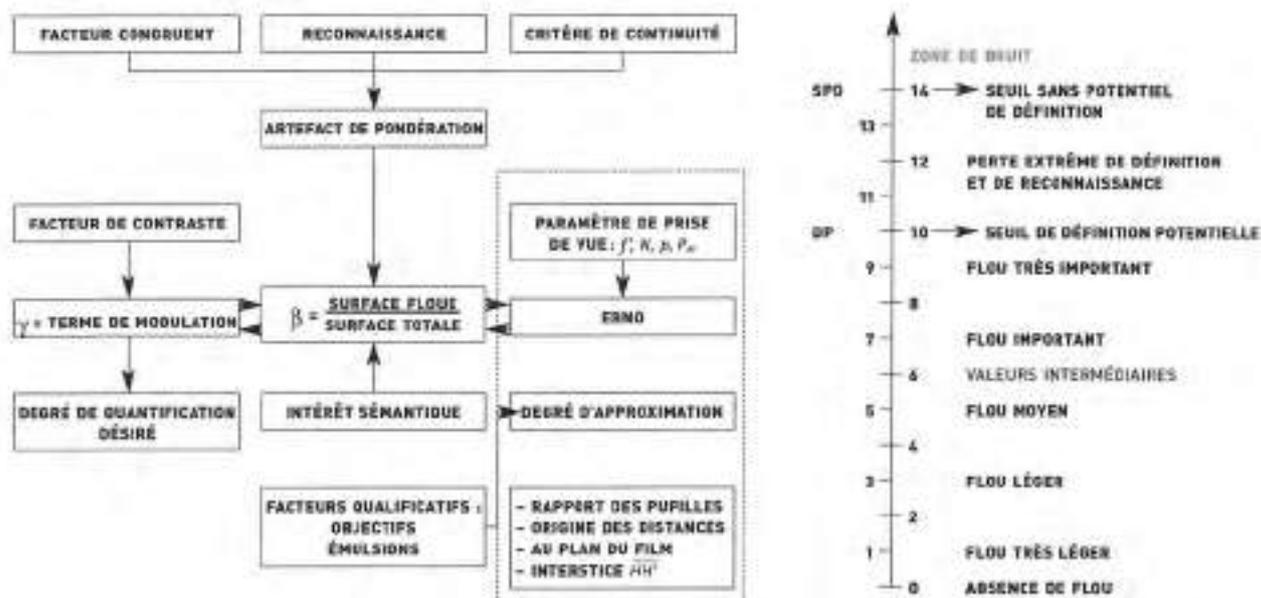
Cette notion de prégnance, longuement développée dans ces pages, est véritablement la  **pierre angulaire** de la quantification. Elle apporte, à travers tous les modulateurs et artefacts de pondération déterminés, la nuance quantitative à la tache floue définie comme le  **continuum de la profondeur de champ**. Son intérêt est double. D'une part la notion de prégnance induit une association des phénomènes physiques et physiologiques, mais elle ne fige pas l'outil proposé.

Les artefacts de pondération et les modulateurs concernent le degré sémantique ou esthétique de l'image considérée. Le principe de la quantification repose sur l'organigramme ci-après ou

- EBNo (détermination de la tache floue en fonction des paramètres de prise de vue),
- $\beta$  (rapport entre la surface floue et la surface totale de l'image) dépendant de plusieurs facteurs.
- $\Delta$  terme de modulation (lié au contraste et au degré de qualification désiré).

(Chacun de ces points fait l'objet de développement important au cœur de la thèse).

Le cheminement et les différentes modifications apportées à l'équation de base incitent à définir non pas une équation définitive mais une équation



tion quantitative du flou à données paramétrables. L'échelle de quantification proposée est à voir ci-dessus <sup>30</sup>.

### Perspective de continuité

Cette recherche a tenté d'améliorer un dispositif existant en intégrant des éléments qui jusqu'alors appartenaient à des champs d'études parallèles. Nous avons souhaité proposer un outil technique dont le but est d'aider le créateur dans sa tâche (qu'il soit technicien ou artiste). L'indissociabilité art-technique nous est parue suffisamment indiscutable pour valider cette entreprise. Ce travail constitue, nous l'espérons, un préambule à une meilleure appréhension d'un concept souvent considéré comme subjectif : le flou-net de profondeur. Mieux le connaître, mieux le comprendre afin de le maîtriser et l'infléchir au-delà de ses limites

pourrait être le dessin qu'il conviendrait d'appréhender maintenant. Ce n'est pas un aboutissement, mais un commencement tendant à prouver qu'il est toujours possible d'améliorer un modèle existant. Si sa finalité semble plus appropriée au cinéma, son utilisation photographique semble pertinente, principalement en ce qui concerne l'image publicitaire.

Une des étapes suivantes serait d'améliorer l'outil réalisé, notamment en regard des spécificités de l'image animée mais également de le rendre extrêmement fonctionnel d'un point de vue pratique. Nous avons déjà évoqué la possibilité de transposer nos résultats sur des organiseurs personnels (comme les Palm, les Psion ou les Visor). Cette démarche paraît inéluctable afin que l'outil, puisque c'est son but, trouve naturellement place dans les milieux qui devraient très logiquement être les siens, celui de la photo et du cinéma... Il ►

<sup>30</sup> Cette échelle est associée une relation mathématique dont l'intérêt aussi grand soit-il ne peut s'appréhender qu'à partir d'un algorithme permettant une utilisation aisée. Une étude est aujourd'hui en cours afin de proposer un outil convivial d'accès d'un point de vue pratique.

- convient cependant de dissocier les deux grands principes actuellement utilisés pour réaliser des images : l'argentique et le numérique. Dans le premier cas, le résultat final n'est connu qu'après traitement chimique. Dans le second, l'enregistrement numérique permet l'obtention des résultats en temps réel. La pertinence de la quantification en tant qu'outil d'anticipation pourrait être remise en cause. L'évolution des procédés conduit également à une redistribution des actes pratiques de chacun. Ils soulèvent plusieurs questions quant à l'avenir de tous les médias.

L'adaptation de cette recherche aux technologies nouvelles<sup>21</sup>, sans la remettre complètement en cause, mérite plusieurs infléchissements. Dans l'hypothèse où son utilité en terme d'anticipation serait reconnue, il faudrait, d'un point de vue mathématique, intégrer les principaux algorithmes de fabrication du flou numérique. En effet, la nature même du support, le traitement du signal recueilli (noté DSP dans le jargon des constructeurs) modifie la tache floue. La pixelisation provoque des effets inconnus en argentique (moirage, profondeur visuellement modifiée...) dont il faudrait tenir compte dans le modèle proposé. Mais dans l'hypothèse inverse où la pertinence de l'anticipation du flou-net de profondeur serait mise en cause, il paraîtrait nécessaire de s'interroger sur les perspectives d'un tel outil. Deux analyses semblent, en première approche, possibles. La première tendrait à considérer que malheureusement, il intervient trop tard dans les champs photographiques et cinématographiques. La seconde analyse est plus positive car elle permettrait de s'interroger sur l'évolution du flou à partir de sa genèse dans l'histoire de l'art. Indépendamment de la quantification et des résul-

tats obtenus, nous avons constaté que la notion même du flou demandait une approche différente de celle du net. Ainsi, en avons-nous déduit : **«le net est naturel, le flou est culturel»**. Cette remarque nous amène à reconsidérer notre point de vue en terme de démarche analytique temporelle.

Dans *La Distanciation*<sup>22</sup>, Jean-Luc Michel s'interroge sur la réversibilité médiatique de l'imprimerie et cite les travaux de Leroi-Gourhan<sup>23</sup>. La thèse défendue par cet auteur est que *«l'écriture passera dans l'infrastructure sans altérer le fonctionnement de l'intelligence, comme une transition qui aura eu quelques millénaires de primauté»*. Suivant un raisonnement comparable et nuancé, quel est le devenir du flou dans l'image ?

Sa genèse est propre à la photographie argentique et à ses corrélats optiques. Le flou est né de cette dernière, s'éteindra-t-il avec elle ? Ne demeurera-t-il qu'une étape dans l'histoire de la photographie et plus largement dans l'histoire de l'art ? Le tout net est propre à la physiologie oculaire, donc appartient au domaine de l'inné, alors que le flou appartiendrait à celui de l'acquis... Grâce au numérique, à la transmission par câble et par satellite, de nouvelles chaînes télévisées ont vu le jour, dont plusieurs réservées à un public jeune, voire très jeune. Il est particulièrement intéressant de constater que de nombreux dessins animés (le terme regroupe maintenant l'image de synthèse) utilisent la stratification de l'espace en induisant un arrière ou un avant plan flou. Certains, par le jeu d'algorithmes adaptés, ont recours à un semblant de bascules de point. Indépendamment de l'aspect technique proprement dit, force est de constater que ces images participent à l'éducation visuelle des plus jeunes, et le « flou acquis » devient quasi-

<sup>21</sup> la terminologie « technologie nouvelle » est volontairement employée, bien que l'émergence de ces nouveaux supports remonte à quelques années. Comme le soulignent Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Lesbanc dans l'introduction de *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck Université, Paris, 1998, le concept de nouveau est un écran de fumée qui autorise toutes sortes d'amalgames et de confusions de niveaux. Parler globalement de « nouvelles technologies » est-ce parler d'innovations en matière de procédures techniques (problèmes de support) ou d'inventions en matière de formes de représentation (problèmes d'esthétique) ? Glisser de l'un à l'autre, impliquer l'un par ou dans l'autre est évidemment une erreur. C'est comme si la photographie se ramenait à un problème de chimie, ou Michel Ange à un problème de pigments. L'histoire de l'art n'est pas l'histoire du pinceau. Non seulement les deux dimensions ne coïncident pas, mais l'alibi novateur de l'un sert trop souvent de masque à la régression de l'autre (l'inverse peut être vrai aussi).

<sup>22</sup> JEAN-LUC MICHEL, *La Distanciation, essai sur la société médiatique*, L'Harmattan, Paris, 1992, p. 302.

<sup>23</sup> ANDRÉ LEROI-GOURHAN, *Le geste et la parole, la mémoire et les rythmes*, Albin Michel, Paris, 1965.

ment un « flou inné ». Le rapport au flou au contraire ne pose pas de problème majeur à ce public.

Le flou-net de profondeur subira vraisemblablement à travers les évolutions techniques de demain, des mutations importantes. Le sens qui lui est donné aujourd'hui risque certainement

de changer, de prendre des voies que nous ne soupçonnons pas. Mais quand bien même les mutations technologiques se succéderont, il restera toujours des artistes pour les contourner, afin de leur donner des dimensions esthétiques nouvelles. L'opposition Art-Science ne deviendra alors que formelle. Enfin, espérons-le...■

#### **PASCAL MARTIN**

**Professeur d'optique appliquée en photo-cinéma  
à l'École nationale supérieure Louis-Lumière.**

**Docteur en sciences de l'information et de la communication**

**Publications récentes ou en cours de parution :**

— « Dernières technologies : Le rapport à l'image, une mutation importante souvent oubliée », in Écrit, Image, oral et nouvelles technologies, sous la direction de Marie-Claude Veltraine-Soulard (Université de Paris VII), février 2002.

— « La dichotomie Art-Sciences en optique appliquée au cinéma », in question de Communication, colloque Afeccav, Metz novembre 2002

— « Le flou/net de profondeur en cinémascope »,

Colloque International en Sorbonne, Le cinémascope, ses origines, son héritage, sous la direction

de Jean-Jacques Meusy et Michel Marie, décembre 2002

— « Optique photographique et objectifs » in Encyclopaedia Universalis, nouvelle édition du Thesaurus photo. Juin 2003.

ion du « point  
est possible  
» imposée par



A



B

## » De la perspective au point de vue : une compression de l'espace temps

Francine Lévy

**Résumé** L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord. Dans le « tout donné » de la captation, n'y a-t-il pas de « non vu », de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de « point de vue ». La question du « point de vue » est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Se libérer de la dictature de l'« objectivité » imposée par les optiques photographiques laisse espérer de nouvelles formes narratives.

**Abstract** Photographic and cinematographic images seize space for much less than a second. This instantaneous transmutation, which fascinated the illusionist Méliès, and, through him, a lot of amazed spectators, has since become commonplace. So commonplace in fact, that we have forgotten how the eye relies on lines in order to guide the hand towards its drawing. Consequently, we have also forgotten that what is drawn (what is filmed) should first be looked at. When « capturing » an image there are things which are not immediately visible, elements which artists and especially painters conceal behind appearances. These elements reveal themselves little by little particularly by changing the « point of view ». The question of point of view is at the core of visual creation and, moreover, the central issue of filmmaking. Both surface and depth of an image can be worked on. Disposing of the tyranny of objectivity, imposed by the camera lens, allows for the hope that new narrative forms may emerge.

L'image cinématographique, tout en se référant sans cesse, par la voix de ses chefs opérateurs, à la peinture classique, omet gravement de se référer à ce qui a permis son épanouissement et parfois sa talentueuse technicité : le dessin. On peut les comprendre, le dessin nécessite un apprentissage dont la caméra et l'appareil photo dispense : celui de reproduire l'espace selon une perspective que l'œil reconnaît comme étant sienne. L'image photographique et cinématographique s'emparent de l'espace en une fraction de seconde. Cette transmutation instantanée, qui a fasciné l'illusionniste Méliès et grâce à lui des spectateurs ébahis, est depuis longtemps devenue ordinaire. Si ordinaire même, qu'on en a désappris comment l'œil s'appuie sur les lignes pour conduire la main à leur dessin. Et, ce faisant, on a oublié que ce qui se dessine (ce qui se filme), doit être regardé d'abord.

Il arrive pourtant que le regard insiste, dans certains films. Il arrive aussi qu'une image persiste, parfois, bien après la projection, qu'elle se détache du flux filmique et vienne s'interposer, entre l'histoire et la mémoire. Cette image-là, qui est souvent indescriptible, semble contenir toutes les autres, être l'icône à travers laquelle le regard transite vers un autre espace, un autre temps. C'est à la poursuite de cet événement rare que je suis, c'est dans son sillage que je cherche. Toutefois, et pour brûler quelques étapes sinueuses, je dirai que cette image, qui n'en n'est pas une, est toutefois « visualisable » à travers ce que je nomme « le point de vue », et qu'elle ne se détache du flux filmique qu'à certaines conditions, dont je n'ai pas encore fini d'inventorier le nombre ni les formes. C'est en utilisant la perspective optique,

dont plus personne ne s'étonne depuis le XV<sup>e</sup> siècle (en Europe), comme un outil de décryptage de l'image que j'ai compris à quel point elle était précieuse, riche de possibilités visuelles et de sens, et à la fois, extraordinairement illusionniste. Elle est le fruit du monothéisme, et de l'invention du concept d'infini. Autant dire un point de vue unique. Mais c'est en la subissant péniblement au long de films sans corps et sans esprit, que j'ai compris qu'elle nous emprisonnait dans sa loi, et que trop peu de cinéastes avaient osé la remettre en question, alors que la peinture avait depuis longtemps, par la force des choses, il est vrai, abandonné la représentation perspectiviste de l'espace.

### De la perspective et du point de vue

Nous savons que l'état perspectif de l'image est le résultat d'une vision monoculaire projetée par un Œil ou un Objectif et traduite par une main ou une mécanique optique.

Le centre de l'image est rejeté à l'infini, donc, par essence, impossible à atteindre, à voir. On représente pourtant cet infini par un point (sans surface ni épaisseur) à l'intersection des lignes fuyantes. Ce point matérialise la limite du visible, limite au-delà de laquelle l'Observateur sait que le monde est continu sans pouvoir le vérifier. Il doit savoir aussi que ce point est totalement dépendant de sa vision propre donc de sa position d'Œil dans l'espace. S'il se meut, alors le point (dit « de fuite » : ce qui s'échappe) se déplacera avec lui dans les trois dimensions de l'espace, la longueur, la hauteur, et la profondeur. Chaque infime mouvement de son corps lui offrira une vision nouvelle du monde qui l'entoure. L'Observateur est, par sa liberté de mouvement, le créateur de sa propre vision de l'espace, et du monde.

Ce point, éminemment variable, est non seulement image du non visible, mais également figure du non figurable. Ce point, parce qu'il dirige le regard du spectateur sur une zone particulière de l'espace dans l'image, trahit non seulement la présence de son auteur en deçà de l'image, mais affirme son intention particulière de nous donner à lire une portion d'espace plutôt qu'une autre.

Toute composition en perspective, dénonce la position de l'œil qui regarde : c'est la place du peintre du photographe ou du cinéaste à l'œuvre, mais c'est aussi, face à l'œuvre finie, l'évidence de son absence, l'évidement de sa présence.

Car, la toile et le plan film, sont des plans frontaux qui s'interposent entre l'œil et l'infini. Leurs cadres sont leurs limites, non seulement dans le plan frontal du réel auquel elles appartiennent, mais sont également leurs limites dans l'espace profond symbolique. Le cadre de l'image s'interpose physiquement entre l'œil et l'infini comme s'interpose une œuvre entre son créateur et l'infinité des regards qui se posent sur elle.

C'est pourquoi, l'usage de la perspective centrale convoque, plus que tout autre, la présence de l'artiste, aussitôt démentie par l'existence du cadre qui est très précisément le signe de son absence. Il est probable que ce soit à l'intérieur de ce double paradoxe, présence/absence, et infini/limite, que se joue et se déjoue toute création visuelle.

La perspective restituée ne livre pas seulement l'espace qu'elle décrit comme le ferait un simple miroir, elle introduit une dimension plus abstraite : le regard du peintre, sa vision du monde. Elle est avant tout la réponse à un questionnement essentiel qui est celui du *point de vue*. Où suis-je, de

quel endroit, à quelle hauteur, sous quel angle, en fonction de quels repères, et avec quel moyen (graphique ou optique) suis-je en train de regarder ce que je regarde, de reproduire ce que je vois ? Donner à regarder une image, c'est avoir, avant tout, choisi un point de vue pour soi-même mais aussi « à la place » du spectateur potentiel. Par la perspective, le spectateur est au centre du monde que l'on crée pour lui. Il est substitué à l'auteur, il siège à la place du réalisateur, il appartient à l'image. Son regard est conforté par la reconnaissance visuelle des espaces et des objets qui obéissent aux mêmes lois de la perspective que lui-même, dans le même temps et dans le même mouvement. C'est le processus d'identification même qui est en jeu.

Cette prise de conscience fondamentale est l'axe générateur de l'utilisation et de l'interprétation de la perspective employée par les artistes parce qu'elle contient en elle les indices, les signes, les lignes de l'intention signifiante.

Le cinéma exerce une pratique consciente des lois de la perspective et de ses ressources dans l'image. La hauteur de la caméra est un paramètre déterminant dans notre perception de l'espace, elle favorise notre empathie physique à la narration. Dans *The shining* (Stanley Kubrick, 1980), la caméra à 0,90m du sol nous propose la vision subjective d'un enfant pédalant sur son tricycle dans les couloirs de l'hôtel. À cette hauteur, les plafonds semblent très haut, les couloirs très longs, et l'ensemble renforce le sentiment de solitude et la vague angoisse de l'enfant.

Par contre, l'œil « sans gravité » de la caméra « 0 » dans *Snake eyes* (Brian de Palma, 1998) fait de nous des témoins sans regard. On en verra un peu plus ►

## ► loïn le ressort scénarique.

À toutes les hauteurs de point de vue, intermédiaires entre ces deux exemples, l'intention est signifiante et, en principe, affirmée comme telle. Il n'y a pas de hauteur « normale » comme on l'entend souvent dire sur les plateaux, un peu négligemment.

Grâce à la perspective optique, ce que nous donne le point de vue au cinéma, en photographie, et qu'il nous donnait dans la peinture classique depuis le *Quattrocento*, c'est une sensation de reconnaissance, une totalité homogène et mimétique. Un tout qui s'interprète, non seulement en termes de composition, laquelle reste fermement contrainte par son cadre, mais qui affirme également le point de vue de l'auteur, sa relation à l'espace et au sujet. L'adhésion à la narration, à l'illusion cinématographique est toute entière comprise dans cette relation qui, depuis l'invention des outils optiques de captation d'images, est souvent considérée comme une évidence. Car la représentation photographique, qui en naissant a bouleversé la représentation picturale<sup>1</sup>, est devenue à son tour, plus souvent que la réalité elle-même, le référent visuel essentiel.

La perspective optique, donc, captée et non plus construite, reste toutefois le lieu possible d'une expérimentation visuelle, liée à la narration. D'autant que l'impassibilité de l'outil optique est maintenant ébranlée par l'outil numérique. La question qui se pose à présent est celle de l'évolution possible des formes narratives par l'image cinématographique. Et principalement, celle de son évolution formelle au regard de l'analogie puissante (et nécessaire) avec le réel que nous proposent les outils optiques et numériques.

Comment déplacer le spectateur du centre de l'image, comment le mouvoir mais aussi l'émouvoir autrement ?

On sait généralement ce que la perspective optique nous donne, mais il faut à présent nous interroger sur ce qu'elle nous soustrait. Dans le « tout donné » de la captation, n'y a-t-il pas de « non vu », de ce que les artistes et les peintres en particulier, dissimulent sous les voiles de l'apparence, et qui, ne se révèle que très progressivement, et tout particulièrement en changeant de « point de vue ».

*« Le cinéma ne peut qu'offrir un espace illusoire et limité en trois dimensions qui doit devenir significatif dans les limites rigides d'un cadre rectangulaire, et il ne peut traditionnellement offrir qu'un seul angle de vue à la fois.*

*Envisagez de renverser la situation et d'essayer de recréer un lieu réel avec les seules informations données par le film ; ce paysage serait fait de vides et de blancs et de détails inutiles.»*

Cette hypothèse ironique, émise par Peter Greenaway, tend à confirmer que la question du point de vue au cinéma, tient moins à l'analyse de ce que le point de vue optique nous donne, indices et intentions, ce dont quelques réalisateurs se délectent, que de ce qu'il nous soustrait (rarement intentionnellement). C'est dans les « vides » les « blancs » et les « détails inutiles » que se tisse la trame invisible de « l'espace-temps » dans lequel toute narration s'accomplit. Cet espace global dont la forme finale, jamais expressément vue, mais toujours ressentie, contient la totalité du film et la réduit à une forme primaire, simplifiée, asséchée, qui deviendra, dans le meilleur des cas, l'icône du film, son indice premier, l'image que

<sup>1</sup> La peinture, elle, est devenue abstraite, peinture / peinture, support / surface, et lorsqu'elle est redevenue figurative, elle avait définitivement tourné le dos à la représentation de l'espace perspectif illusionniste.

j'avais nommée, en 98, « dissolue »<sup>2</sup> parce qu'elle était dissoute dans le flux cinématographique, et sujette à toutes les compromissions. Pour la découvrir et la formuler, il m'a fallu d'abord « assécher » le flux narratif et en découvrir le lit.

« Et qu'est ce que transmettre, sinon extraire un stock d'un flux, un résidu pérenne, d'un matériau biodégradable, un corps dur d'un corps mou ? »<sup>3</sup>

Cette image a fini par se révéler : elle est devenue visible au cours d'un processus analytique que j'ai mis en œuvre, au cours de ma thèse<sup>4</sup>, pour des peintures narratives antérieures à la mise au point géométrique de la perspective au XVI<sup>e</sup> siècle. J'avais choisi les *Scènes de la légende de Sainte-Barbe* d'un maître flamand du premier quart du XV<sup>e</sup> siècle.

### Scènes de la légende de Sainte-Barbe

La raison principale de ce choix tenait à ce qu'il y avait, dans cette œuvre, comme dans quelques autres de la même époque, y compris en France, une multiplicité d'espaces et donc de points de vues dans un cadre unique. Cette multiplicité de points de vue était signifiée par des perspectives différentes obéissant à des points de fuite distincts. La totalité de ces perspectives cohabitaient dans un espace unifié par un seul cadre. Mais, surtout, elles ne se manifestaient pas individuellement, au contraire, elles participaient puissamment à la narration et homogénéisaient parfaitement la représentation de l'espace à la surface de la toile.

Cette peinture m'a semblé, tout à la fois, extraordinairement inhabituelle au regard de la géométrie

classique, comme si elle contenait un secret perdu depuis les Lumières et la Raison, et, simultanément, merveilleusement moderne au regard de l'entraînement cognitif intensif que subit notre fonctionnement visuel depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Elle contenait entière, et à elle seule, du temps, de l'espace, et du mouvement. Elle racontait une histoire longue, et fort romanesque.

Je me suis interrogée, puisqu'il s'agissait d'une œuvre hagiographique, sur le temps écoulé et la durée respective des événements relatés. J'ai tenté, en quelque sorte, une « cinématisation »<sup>5</sup> de l'œuvre peinte.

Comme au cinéma, il y avait un montage de plans successifs contenant leur propre durée et leur propre espace signifiant. La successivité des scènes était confirmée, à la fois par le su des événements marquant la vie de Sainte-Barbe, mais aussi naturellement, par une direction donnée à la lecture de l'œuvre peinte qui correspondait à celle de la lecture de l'écrit : de gauche à droite et de haut en bas.

J'ai alors procédé à un découpage chronologique, scène par scène, en faisant coïncider graphiquement, à la fois la position au sol du personnage Barbe dans son espace, et le point de fuite correspondant au décor dans lequel elle était inscrite. Puis j'ai relié, en une trajectoire au sol les différentes stations du personnage, et les différents points de fuites successifs.

Une forme en trois dimensions s'est déployée sous mes yeux, enveloppant chaque scène, et m'indiquant précisément chaque « point » de montage. En trois dimensions, ces « points » de montage, ►

<sup>2</sup> In *Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue*, thèse de doctorat, Paris 1, Panthéon Sorbonne, 1998.

<sup>3</sup> Ricis Ockav, in *Dieu, un itinéraire*, p. 79. Éditions Odile Jacob, Paris 2001.

<sup>4</sup> *Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue*, opus cité.

<sup>5</sup> Terme emprunté à Malevitch.

- étaient en réalité des plis qui se formaient sur une nappe spatio-temporelle contenant la totalité des événements de la vie figurée de Sainte Barbe. Chacun de ces plis délimitait un espace-temps particulier. Selon la surface et l'inclinaison de la nappe, on pouvait déduire que l'événement ponctuellement représenté, avait été lent ou bref à se produire. Lorsque la surface était large et peu inclinée, Sainte Barbe endurait son enfermement. Lorsqu'elle subit le châtement par l'épée, infligé par son père, la nappe est étroite et fortement inclinée.

Mais, c'est la figuration du passage de la mort terrestre de Sainte Barbe à sa sanctification, qui a retenu toute mon attention...

Qu'advient-il de l'espace et du temps auprès de Dieu? La réponse graphique livrée par la nappe spatio-temporelle est celle d'une quasi-immobilité. Les deux points de fuite correspondant aux deux présences simultanées de Sainte Barbe sont alignés verticalement sur la même colonne. Autant dire qu'ils sont presque confondus! La nappe spatio-temporelle s'immobilise en se réduisant à une ligne virtuelle en 2 dimensions. La «nappe» disparaît.

La sanctification de Sainte Barbe s'accomplit ainsi par une réunification de l'espace et du temps. Espace qui converge vers un seul infini, sans durée, ou éternel.

Cela induit que l'espace de l'image, homogénéisé par le point de fuite unique (le point de vue unique), celui que nous restitue la peinture post renaissante, et depuis, la photographie et le cinéma, est un espace confusément ressenti, depuis longtemps, comme intemporel et pourquoi pas divin.

De fait, cet espace-là a exclu les «vides» les «blancs» et «les détails inutiles». Unifié par un seul regard, un seul œil même, il contient le TOUT (l'éternité).

Ce qu'objecte la «cinématisation» de «scènes de la légende de Sainte Barbe» vis-à-vis de la narration, c'est que, d'une part, s'il y a narration, il y a une durée, que la durée nécessite de l'espace, mais que cet espace peut être considérablement réduit, voire plié et se superposer sans que la narration n'en pâtisse, ce qui peut justifier la simultanéité des apparitions (présences). Par contre, les apparitions ne seront inscrites dans un temps défini que si l'espace (même réduit) qui leur est afférent est cohérent, c'est-à-dire corresponde à un point de vue perspectif lui-même défini.

En focalisant le regard sur l'intention plus ou moins affirmée des auteurs, le cinéma nous donne le plus souvent à voir des images littéraires, des images organisées comme le langage, à l'efficacité signifiante certaine, mais sans que l'efficacité de la représentation elle-même ne soit réellement mise en jeu. L'image pourrait, si elle se détachait de cette, très tentante, mais très stérile, ambition d'être éternelle (divine), assumer et exploiter au mieux sa composante spatiale en cherchant à multiplier les points de vues dans un même cadre, à démultiplier le potentiel narratif du cinéma, à augmenter et épaissir le sens du récit.

C'est une tentation à laquelle certains réalisateurs ont cédé, par des voies diverses qui n'ont pas toutes de pertinence spécifiquement visuelle. Il semble, en effet, que les tentatives les plus fréquentes soient des tentatives scénariques aux

dépens des tentatives visuelles et/ou plastiques. C'est, en partie, justifié par le fait que, jusqu'à une époque récente, les années 90 en France, l'image cinématographique était difficilement manipulable et que les solutions techniques qui auraient permis une multiplication de points de vues simultanés sur un plan étaient risquées pour la pellicule même.

En 1980, un jeune réalisateur polonais, Zbigniew Rybcynski dit « Zbig » réalise *Tango* et obtient, pour ce court-métrage dit « expérimental » un Oscar aux USA. De fait, *Tango* est une performance technique exceptionnelle, doté en sus d'un humour et d'un talent que les marchands d'électroménager ne se sont pas privés de recycler dans leurs publicités.<sup>6</sup>

### TANGO\_Zbig\_1980

La caméra est fixe, haute et plongeante sur le décor d'une chambre : c'est un œil sans affect, presque « sans gravité », un œil sans regard. La pièce est vide. Un ballon jaillit par la fenêtre. Un enfant apparaît à sa suite, escalade la fenêtre, récupère son ballon, ressort par la fenêtre. Le ballon rejaillit par la fenêtre, avec le même mouvement, le même tempo. Pendant que l'enfant à sa suite, avec les mêmes gestes, récupère son ballon, une femme entre dans la chambre, va au placard l'ouvre, se déshabille et se change. Entre temps, le ballon est revenu trois fois, et l'enfant reparti trois fois. Progressivement la pièce va se remplir d'une foule de personnages qui obéissent à un mouvement et à un rythme qui leur est propre, différent pour chacun, et cyclique. Il s'agit en fait, systématiquement de la même prise multipliée et réincrustée. Ce ballet hallucinant, rythmé par le Tango de la bande

sonore, pousse à son comble, à l'époque, la complexité visuelle cinématographique. Le temps et le mouvement y bégalent, en apparence, niant brusquement, par l'image, la traditionnelle fluidité linéaire cinématographique. Mais le temps et le mouvement s'accomplissent quand même : certains personnages disparaissent, d'autres apparaissent, le cycle de certains de leurs mouvements s'allonge ou se raccourcit, finalement, doucement, la pièce se vide. Elle est vide. Et l'on reste sidéré d'avoir vu, au gré des divagations de nos yeux surexcités, une femme se déshabiller et se rhabiller sans cesse, une mère changer son bébé, un plombier entrer par une porte et sortir par une autre, l'enfant rattraper son ballon, un groupe s'asseoir et boire autour d'une table, un couple se coucher et faire l'amour et de nombreuses autres scènes encore cent fois répétées, sérialisées. L'espace qui les contient, lui, est resté parfaitement immobile et constant. Chacun était animé dans son temps et son espace propre. Par la prouesse technique des caches et des incrustations multiples, à la limite de la résistance de la pellicule, ils ont cohabité visuellement en surnombre dans un décor très limité (cadré), tout en continuant à agir comme s'ils y étaient seuls.

Dans cet exemple, exactement comme dans celui de *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, le paradoxe est visuel : la confrontation et la simultanéité des temps individuels dans un espace que chacun s'approprie sans se douter qu'il est commun, nie fondamentalement la loi perspective de la représentation de l'espace, malgré et aux dépens du mode de captation.

Je veux dire, essentiellement à propos des nouvelles formes narratives pour le cinéma, qu'il y a, à raconter des histoires subjectives, qui se déroulent ►

<sup>6</sup> Publicité télévisée pour la marque Ariston, 1999.

- dans des temps subjectifs, une nécessité à les situer dans des espaces rendus visiblement subjectifs. Cette subjectivité peut être rendue visible par différents moyens: celui qu'emploie Zbig est très similaire aux moyens mis en œuvre par le peintre des *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, il a attribué à chacun de ses personnages un espace subjectif en leur accordant un temps propre. Ce temps, visiblement distinct de ceux qui le jouent, contredit la perspective globale de l'image, tout en lui conservant une homogénéité parfaite.

De façons différentes, essentiellement sur le mode narratif, Brian de Palma avec *Snake eyes*, et David Lynch avec *Mulholland Drive* sont à la recherche de ce que « le temps cadré » (la perspective cinématographique) nous a soustrait.

Dans *Snake eyes*, la dispersion du regard et l'hystérie des sens (auditifs et visuels) préfigurent d'entrée la confusion qui va traverser cette enquête policière à huis clos.

### **SNAKE EYES\_Brian de Palma\_1998**

Le huis clos se déroule dans une grande salle de sport circulaire attenante à un casino et à un hôtel. Un meurtre a lieu pendant un combat de boxe, les « 14 000 témoins oculaires » sont retenus dans le casino. « On a 1500 caméras, 800 pour le casino, 720 pour l'hôtel et quatre caméras par zone de jeu » explique le chef de la sûreté. On sait en outre qu'il y avait quatre caméras autour du ring où se déroulait le combat.

Les conditions sont réunies, en apparence, pour que la vision soit absolument et définitivement circonscrite. Tout est organisé et présenté de façon

à nous faire croire que rien n'a échappé à la vue, directe ou enregistrée. Et, de fait, dès le début de l'enquête, on sait qu'une des caméras a enregistré un indice de taille: l'un des deux boxeurs s'est « couché » volontairement. Il n'a pas été atteint par le coup de poing fatal; l'axe caméra (et sa hauteur) révèle que le coup n'est pas porté.

C'est le KO qui déclenche l'assassinat, mais aucun des 14 000 témoins, et aucune des 1500 caméras n'a rien vu.

Le coup de poing agit successivement de façon centripète et centrifuge: en se produisant (apparemment) là où on l'attend, il concentre sur lui toute l'énergie portée par les regards convergents. En ne se produisant pas vraiment, il révèle le « pli » qui va inverser la direction du regard (l'enquête) et le projeter jusqu'aux limites du cadre (le stadium). À cette intersection-là, celle de la mâchoire et du poing, précisément, le point de vue n'existe pas: le KO du boxeur n'est que diversion; à la fois point de fuite de la convergence des regards (simulation de perspective rationnelle), et lieu exact de son absence (évidence de l'image/illusion fictionnelle: on sait bien qu'au cinéma, aucun coup de poing n'est jamais porté).

En effet, ce dispositif de circonscription de l'espace, habilement induit dès les premières minutes du film (panoramiques, filés circulaires) contrairement à ce que l'on ressent, est un leurre: le sujet du scénario est, en fait, celui de l'aveuglement, de l'obstruction, de l'obstruction de la perspective visuelle. En obligeant le regard vers le ring, Brian de Palma décentre l'espace de l'action. Toute l'énigme se développe et se résout, en effet, en deçà: non pas hors de vue (hors champ), mais hors de regard. C'est pourquoi, Nicolas Cage, qui mène l'enquête de bout en bout, ne comprend que très tardive-

ment, faute de s'interroger sur ce qu'il voit, que la caméra qui lui a révélé le KO simulé, est l'œil « gravité 0 », une caméra (secrète) fixée sur un ballon au plafond du stade. Et donc que c'est cet « œil » (divin?) qui lui révélera le responsable du meurtre.

Cet enregistrement sans regard, n'a rien soustrait à la vue du policier, mais le policier n'a pas regardé ce qu'il a vu. Cette image, non intentionnellement cadrée, en plongée totale, donc réduite à deux dimensions aux dépens des trois dimensions de la perspective visuelle, semblait ne délivrer que des informations partielles, alors qu'elle offrait potentiellement la totalité des informations.

Le point de vue de toute image captée optiquement est prioritairement spatial, et, faute d'en faire le premier paramètre d'analyse, notre regard sur l'image est partiel, l'information qu'elle nous délivre est incomplètement perçue, que cette information soit narrative ou cognitive. Il semble que Brian de Palma en sous-titrant son film *Snake Eyes: seeing is deceiving* ne voulait rien signifier de plus.

Dans *Mulholland Drive* de David Lynch, tout le monde perçoit l'inversion du point de vue narratif, puisque le rôle des deux femmes s'inverse symétriquement au cours du film.

Mais comment cette inversion se produit-elle et surtout s'accompagne-t-elle d'une rupture de point de vue spatial?

En changeant de personnalité et de destin, comment, visuellement, ces deux femmes subissent-elles la modification de leur espace-temps? Rien, en effet, dans le scénario, n'indique qu'elles aient volontairement échangé leur rôle, par contre, quand leur espace-temps s'est « plié », « bouclé »

sur lui-même, les événements vont se modifier. J'ai imaginé que l'image de la nappe spatio-temporelle de ce film est celle de l'anneau de Moebius: un ruban étroit, refermé sur lui-même en une torsion, dont la surface externe devient, dans la continuité linéaire du regard sa surface interne. À quel moment et sous quelle forme cela se produit-il?

### **MULHOLLAND DRIVE\_David Lynch\_2000**

Mulholland Drive est, comme son nom l'indique une route, mais une route sinueuse qui serpente sur les collines de Los Angeles. Comme toute route sinueuse, elle révèle après chaque virage une vue différente, qui a été précédemment masquée par la paroi de la colline qui la surplombe. La route est le ruban.

C'est sur cette route, quelques instant après le générique, que se produit l'accident de voiture dont « Rita » va s'extraire, amnésique. Cet impact, outre qu'il déclenche l'argument sur lequel va se construire toute la première partie de la narration, est, comme cela se produit dans *Snake eyes* un point de fuite aveugle, le point de rencontre matérialisé de tous les regards et simultanément l'origine de toutes les hypothèses, de tous les points de vues centrifugés. Car ce qui importe, est moins l'impact (qui a réellement eu lieu cette fois, et qui a été filmé simultanément par trois caméras), que le lieu où il se produit: sur Mulholland Drive, une route où le « point de vue » change sans cesse.

Sur le versant scénarique, il est essentiellement question du double et du dédoublement: des personnages, des événements, des scènes, des

- plans. Cette figure double, fendue, forte en potentiel narratif et déjà souvent traitée en littérature et au cinéma trouve ici une expression visuelle particulière. L'une est l'autre: dans un autre espace-temps, dans une autre durée, dans un autre lieu. L'une, Betty, est en devenir, l'autre, Rita, a achevé un parcours et elle perdu la mémoire. Elles sont rarement ensemble dans le même cadre, et, lorsqu'elles y sont, elles sont côte à côte, ressemblantes, et prêtes à se fondre l'une dans l'autre. Ce qui d'ailleurs se produit à l'image, dans un plan d'amour fusionnel, où le profil de l'une se confond avec la face de l'autre, et le visage double qui se révèle, comme sur un tableau de Picasso, semble être deux points de vues sur un même visage.

Lorsque que Rita est sur le point de recouvrer la mémoire, Betty disparaît. Le ruban de leur espace-temps a accompli sa volte. Elles vont de nouveau se rencontrer, mais Rita sera Camilla et Betty sera Diane.

Sur le versant visuel, l'image du ruban de Moëbius est annoncée, dès le générique, par deux plans courts successifs, montrant, de nuit, les feux arrière d'une voiture roulant une fois vers la droite du cadre, et au plan suivant vers la gauche du cadre. Puis, en la suivant de près, dans la nuit, on ne peut que lire sur la plaque d'immatriculation «2 GAT...» (deux portes). Mais c'est la grande perspective de nuit sur Los Angeles, toute tendue par les fuyantes éclairées des avenues convergeant vers l'horizon, qui annonce réellement le cadre du premier point de vue, celui de Rita tout juste extraite de la voiture accidentée. Dans ce plan subjectif, réalisé au steadycam, on ressent, physiquement, l'impossibilité d'éviter (pour Rita) cette injonction

impérative vers l'horizon, vers ce qui est tracé. Pour atteindre la ville, elle traversera les rubans de plusieurs avenues. Autant de plans et de surfaces successives, «sous» le niveau desquelles elle descend.

Le changement d'échelle spatiale correspond surtout au changement d'échelle temporelle. Elle pénètre sur le ruban que David Lynch va tordre pour elle: rue, routes, ligne blanches, perspectives longues et déroulées.

De même, lorsqu'elle se fauille dans un appartement vide, on la découvre à la fin d'un petit travelling vertical lent et très serré qui glisse intentionnellement sur la surface de la table de la cuisine, pour nous la révéler cachée «sous la surface» de la table.

Les plans horizontaux, les surfaces et les passages de ces surfaces à d'autres sont spatialement la traduction d'un temps «traversé», non mesurable: Ce sont les «blancs» et les «vides» que le cinéma cherche en général à éviter, mais qui permettront à David Lynch d'inverser imperceptiblement l'espace-temps de sa narration.

À la recherche du moment T, de l'image «clef», de l'instant du pli, je découvre que la «torsion» de l'espace-temps ne se produit pas simultanément à l'image et sur le plan narratif factuel: L'inversion temporelle se produit, dans le champ narratif au moment où Rita ouvre la boîte bleue dont elle détenait la clef sans en connaître en l'usage. Malheureusement, visuellement, à cet instant, il ne se produit qu'un décevant zoom avant suivi d'un fondu au noir, qui très (trop) facilement autorise n'importe quelle modification radicale de la diégèse.

Par contre, la vraie inversion spatiale se produit peu après, hors toute présence, lors d'un long travelling avant, dans la pénombre de laquelle n'émerge qu'une fente lumineuse provenant d'une fenêtre éloignée. Le travelling commence dans le décor de l'appartement qui a servi de refuge à Rita, et de scène à toute la première partie de l'histoire. Mais, par une surimpression invisible et largement favorisée par la pénombre et la présence superposable de la fenêtre, le travelling avant aboutit dans le bungalow de Diane, le personnage principal de la seconde partie. Ainsi, dans une durée que le cinéma nous offre comme continue, un changement radical d'espace visuel et narratif a eu lieu. Toutefois, cet artifice parce qu'il s'appuie sur une continuité visuelle (et non pas sur un point de montage) permet de nous plonger, non pas dans l'avenir du récit, non pas dans son passé, mais, dans une autre dimension du temps de l'histoire. Un temps où Rita s'appelle Camilla et où Betty se nomme Diane. La torsion de la nappe temporelle est accomplie. La surface du ruban est restée lisse et homogène, mais le point de vue narratif s'est infléchi, on est passé sur « l'autre versant » du ruban (de la route).

Toutefois, des tentatives de multiplication de points de vues perspectifs et temporels, nettement plus visuelles et plasticiennes ont eu lieu au cinéma. Elles prennent des formes plus contemporaines, en faisant appel à des codes visuels plus complexes. Lorsque la peinture moderne exprime une idée abstraite, elle s'autorise le polyptyque : en multipliant les cadres, elle crée de l'espace et du temps ; elle se cinématise même parfois, comme on peut le voir dans les œuvres de David Salle ou de Sigmar Polke par exemple.

Au cinéma, mis à part les expériences d'Abel Gance, et bien qu'immobilisé dans un cadre unique, Peter Greenaway a été l'expérimentateur constant des concepts théoriques et visuels qui ont fait évoluer la peinture de la représentation monoculaire de l'espace, à l'expression libre des formes, des espaces, et du temps.

### THE PILLOW BOOK\_Peter Greenaway\_1997

Dans les premiers courts-métrages de Peter Greenaway, la sérialité domine : sérialité du montage<sup>7</sup>, la sérialité du thème (*Windows*, *Les morts de la seine*, *101 Bathrooms* etc.), puis, venu au long-métrage, il ne cessera de questionner la vue et le point de vue, sous toutes ses formes : scénariques, spatiales et temporelles. La question de l'espace et de sa transcription est au centre de tous ses films : Dans *The draughtman contract* (*Meurtre dans un jardin anglais*) où il est fait contrat à un dessinateur de réaliser douze dessins d'une propriété luxueuse, en excluant tout élément vivant, homme ou animal, ce sont précisément les indices (immobiles) transcrits par les dessins (le point de vue du dessinateur et non celui de la caméra) qui vont dénouer l'énigme. Mais c'est dans *Prospero's book* (grâce à la HDTV) et plus tard dans *The pillow book* grâce à l'apparition des trucages numériques pour le cinéma, qu'il tentera la vraie simultanéité visuelle de deux espaces-temps distincts dans même cadre. Il évidera le centre du cadre de certains plans de *Prospero's book* en y incrustant un second cadre, homothétique, contenant une autre image, elle aussi en mouvement.

<sup>7</sup> *Vertical feature remake*, Peter Greenaway. Où la question est celle du montage, mais également des verticales. Une série de plans de poteaux et arbres de campagne, cadrés par deux, par trois, par bouquet ou seuls, souvent au niveau du tronc excluant la ramure. Chaque plan est fixe et d'une durée variable. Un commentaire expose la préférence pour le nombre 11 qui est essentiellement vertical. À partir de ce nombre et par ajout successif de 1 on détermine le nombre d'image de chaque plan : 11 images puis 111 puis 1111 etc. La durée qui en découle dans le sens croissant rend la lecture du montage presque insupportable dans la mesure où l'on sent se rallonger inéluctablement chaque plan fixe lui-même inscrit d'une deux ou trois verticales « naturelles ».

- L'incrustation de deux espaces hétérogènes, simultanés, centrés l'un par rapport à l'autre dans un même cadre mais dans des mouvements différents, introduit une « plure » de l'espace-temps dans l'image. Plure qui correspond, à une simultanéité apparente de deux mouvements contraires ouvrant deux espaces différents. Le mouvement de l'une confronté au mouvement de l'autre crée un espace nouveau, intermédiaire à leur cadre, qui convoque le « manipulateur » de l'effet comme un *deus ex machina*. Ainsi, exilé de la troisième dimension de l'image, sa profondeur, le créateur s'immisce dans la quatrième dimension de l'image : l'espace-temps.

Avec *The pillow book*, l'incrustation de l'image simultanée n'est plus systématiquement au centre du cadre, mais en imposte dans l'un des angles du cadre. Parfois trois impostes apparaissent simultanément, parfois quatre. Leur disposition sur le fond sont variables. Elles correspondent souvent à la subjectivité de l'un des personnages : un couple qui s'embrasse, proche d'une fontaine, est distrait par les flashes d'un photographe. Ils se retournent, l'axe caméra change et la fontaine sort du champ. L'imposte apparaît alors dans l'angle supérieur droit, carrée, cadrant l'eau qui coule, ailleurs. L'eau qui coule semble être ici la figure de la pensée distraite de l'un des deux personnages pour la fontaine qui coule toujours, ailleurs, dans un autre « cadre » que celui qui joue. Le temps de l'action dans l'imposte est tantôt postérieur tantôt antérieur à celui qui s'écoule dans le cadre principal. Parfois, les impostes, lorsqu'elles sont centrées, dédoublent l'action dans une dominante colorée différente, parfois même avec une légère transparence ou un léger décalage temporel, comme si le présent bégayait, sursautait,

sans pouvoir réellement avoir lieu.

Toutefois, les images les plus remarquables sont celles qui mettent en présence plusieurs fois le même personnage dans la même image, que ce soit par les artifices de l'incrustation, des reflets, et des axes de visée. Dans ces plans, le point de vue, en se multipliant s'affirme en une répétition formelle et signifiante qui confère à l'image un espace concentrique. Cette forme visuelle, au contraire de celle, dépliée, dans les *Scènes de la légende de Sainte Barbe*, est repliée sur elle-même. Elle fonctionne en « couches » superposées, qui, tout en faisant référence à la peinture (et aux livres, thème du film), provoque, grâce au mouvement propre à l'image cinématographique, un réel décentrement de la perspective visuelle. Ce décentrement s'accompagne d'une ambiguïté du sens, par surcharge, qui déjoue nos habitudes de lecture tout en étayant puissamment la narration.

Ainsi, lorsque Nagiko part à la recherche de son amant vers la maison de l'éditeur, on la voit pénétrer, en imposte (de dos et de nuit, en plan large), par une porte cochère dans un espace que l'on imagine être la cour de la maison de l'éditeur. Simultanément on la voit apparaître, à gauche du cadre dans l'image de fond, en plan taille. Alors que sur l'imposte, elle continue de pénétrer dans la cour, dans l'image de fond, elle demeure immobile à la vue, sur la véranda, des corps enlacés de l'amant et de l'éditeur. À cet instant, sa silhouette sombre, de dos, est visible simultanément sur le fond et dans l'imposte, tandis que la nuit estompe considérablement les contours du cadre de l'imposte. Elle semble être à la fois ici et là.<sup>8</sup> L'action du fond a devancé celle de l'imposte. Elle a anticipé la stupeur de la découverte. Mais la simul-

tanéité visuelle de sa présence, dans la durée, et dans l'espace global du cadre a décentré à la fois le regard et l'émotion. En effet, l'empathie naturelle que l'on éprouve pour le personnage est mise en échec par la distance que le dispositif provoque: ainsi, bien que le sens soit parfaitement lisible, il perd de son hégémonie au profit d'une émotion plus esthétique et plus intellectuelle qui est due à la stupeur, non pas de la découverte de la trahison, mais de l'inquiétante et étrange beauté de cette image. Une image toute de plans frontaux superposés, comme sur une estampe japonaise, où chaque strate surgit derrière la précédente sans liaison visible mais dans une incontestable et harmonieuse profondeur. Harmonie essentiellement due à ce qui est caché, plutôt qu'à ce qui est vu. Mystère de la coïncidence des formes et de leurs relations à la surface de la toile de l'écran. Apparition qui ne doit plus rien à la perspective et pourtant tout au « point de vue ».

Chez Peter Greenaway, la forme et le fond sont toujours étroitement liés, intimement dépendants, et jamais, dans *The pillow book*, la juxtaposition, la superposition, ou l'incrustation ne sont purement formelles. Elles sont une des formes visuelles possible des points de vues multiples que le cinéaste veut porter à son sujet: des points de vues simultanément internes, externes, subjectifs, narratifs, et esthétiques. Il est même, parfois, explicitement référentiel: ainsi, lorsque Nagiko met le feu à son appartement, alors qu'en plan américain, on la voit tenir à la main un manuscrit en flammes, *La madeleine pénitente* de Georges de la Tour est en imposte au bas du cadre: image pensive s'il en est, qui nie tout de la narration filmique, et qui suggère, plutôt que l'inévitable similitude visuelle,

la conscience, intériorisée par le personnage, de la coïncidence entre le regard que l'on porte sur elle et celui qu'elle porte à son geste. Un pli de l'espace-temps qui fait coïncider le présent de l'image avec sa référence passée, mais aussi les durées respectives de notre regard sur chacune d'elles: durées dont on sent qu'elles sont de nature et d'attention différentes, et qui interrogent l'illusion narrative. À cet instant-là, deux espaces perspectifs sont ouverts simultanément, qui convoquent deux temps, deux événements, mais qui fonctionnent en *écho polygraphique*.

L'imposte, loin d'être, dans ce film, une figure de style maniérée, cède souvent la place à des plans dont la construction optique est aussi subtile que parfaitement injustifiée par le décor: ainsi, le dépeçage de l'amant par l'éditeur, pour s'approprier le texte calligraphié sur son corps, se dédouble dans un miroir incliné adjacent à la table des opérations.

L'image est donc dédoublée et inversée selon une longue oblique à peine visible, qui traverse le cadre de part en part. L'action dédoublée et simultanément inversée par le miroir ouvre, encore une fois, par l'action contraire des mouvements linéaires, un espace bi directionnel, contradictoire, et pourtant « ravissant » au vrai sens du terme: qui nous saisit.

Et, comme pour ajouter une « projection » visuelle supplémentaire à ce dispositif déjà dense, la lumière de Sacha Vierny, (au comble de son plaisir), est actrice. Hors les projections calligraphiques sur les murs et les corps, qui, elles aussi, dévient à l'image une trop simple analogie avec le réel, les idéogrammes lumineux, parfois, s'éteignent doucement si l'on referme les battants des bibliothèques... ►

■ Ces tentatives peuvent être différenciées de ce que l'on appelle au cinéma le « split-screen » et qui divise le cadre en deux (parfois plus) cadres simultanés et homothétiques. En effet, chez Brian de Palma par exemple, l'usage du « split-screen », bien qu'en général, en effet, il simultanise deux points de vues différents sur une même action, ne produit pas exactement le même effet: le « split-screen » est souvent, pour lui, un mode de compression temporelle, une sorte d'économie sur la durée du film, qui donne, paradoxalement parfois, le sentiment que l'action se dilate à l'extrême. Mais jamais, l'un des cadres ne s'« incruste » dans l'autre, l'adjacence est nette, marquée, et revendiquée comme peut l'être celle d'un diptyque ou d'un triptyque en peinture.

- «Une image n'est pas forte parce qu'elle est brutale ou fantastique mais parce que l'association des idées est lointaine, lointaine et juste.»<sup>9</sup>

On le voit, à travers ces quelques exemples, la question du «point de vue» est au centre de la création visuelle, et plus encore de la création cinématographique. Car, cette «image cinématique» qui nous déplace sans cesse d'un espace à un autre, d'un temps à un autre, offre un potentiel visuel et signifiant encore largement inexploré. Par une bonne maîtrise de la construction en perspective, et la conscience aiguë des paramètres qui la font subtilement varier, il est possible de travailler à la fois la surface de l'image et son épaisseur. Il est devenu possible également, de se libérer de la dictature de l'«objectivité» imposée par les optiques photographiques.

Erwin Panofsky relate un débat qui eut lieu, en 1572, à propos d'un bas-relief de l'annonciation, situé à 17 aunes au dessus du sol, sous le Dôme de Milan dont on ne savait s'il fallait la représenter en contre-plongée, ou à la hauteur des yeux de l'ange annonciateur :

« (...) la disposition perspective d'une peinture devait-elle se régler sur le point occupé effectivement par le spectateur (...), ou alors fallait-il, à l'inverse demander au spectateur de s'adapter par la pensée à la disposition adoptée par le peintre? »<sup>10</sup>

Cette question, qui pourrait nous paraître à juste titre dépassée, puisque le point de vue est unifié par l'optique photographique, et qu'au cinéma la place du spectateur est fixe et assignée, reste pourtant cruciale et engage d'autant plus le cinéma contemporain à y réfléchir que les techniques numériques nous ont donné le moyen d'y «mettre la main».

Ce que l'objectivité des optiques impose, peut être contredit au profit de «la disposition adoptée par le peintre». Il y a pour le cinéma du XXI<sup>e</sup> siècle de nouvelles formes narratives à expérimenter et à mettre en jeu, à condition que le point de vue ne soit plus la simple conséquence d'une captation mais un vrai «parti pris» qui engage le corps dans l'espace autant que l'esprit dans le temps.

Enfin, ce que la multiplicité des expérimentations que les techniques numériques nous révèlent, subitement, et qui est déjà sensible, c'est que notre point de vue a changé. La perspective qui s'est construite sur le modèle d'une vision humaine et terrestre, aspirée par l'infini, en ligne droite, a, depuis que l'horizon vu de l'espace s'est refermé sur lui-même, considérablement perdu de sa pertinence. Le cyber espace et la présence virtuelle dont les concepts étaient, il y a moins de vingt ans encore, parfaitement obscurs au plus grand nombre, sont entrés de plein-pied dans le champ perceptif et cognitif. La terre est ronde et petite. L'information transite par l'espace, les images en viennent.

Cette projection inversée du point de vue, de l'espace vers nous, modifie subrepticement et pourtant considérablement notre rapport à l'image. En un demi-siècle, la force historique et séculaire que l'image tenait de son aptitude au témoignage s'est déplacée vers celle, scientifique et contemporaine, de la pré-vision et de la simulation.

En se multipliant dans l'espace, mais en convergeant vers nous, les images inversent la perspective que nous avons des événements. Lorsque les attentats du 11 septembre 2001 ont

<sup>9</sup> JEAN-LUC GODARD, Histoire(s) du cinéma, tome 4, p. 259. Éditions Gallimard-Gaumont, 1998, Paris.

<sup>10</sup> E. PANOFSKY, in La perspective comme forme symbolique, p. 161. Éditions de Minuit, 1975, Paris.

eu lieu à New York, ce n'était plus l'objectif qui visait l'image, c'est l'image qui a fondu vers l'objectif. La grande quantité de points de vues simultanés sur l'événement, plus que le circonscrire, l'a fossilisé, instantanément. Une icône s'est formée à travers laquelle la visée du regard transite vers un sens symbolique. Une image unique, résultante de toutes les autres, qui n'a ni espace ni durée s'est imposée. Une image que nous croyons avoir capté, mais qui nous a capturé.

*Oui  
la nuit est venue  
un autre monde se lève  
comme si on avait supprimé  
la perspective  
le point de fuite*

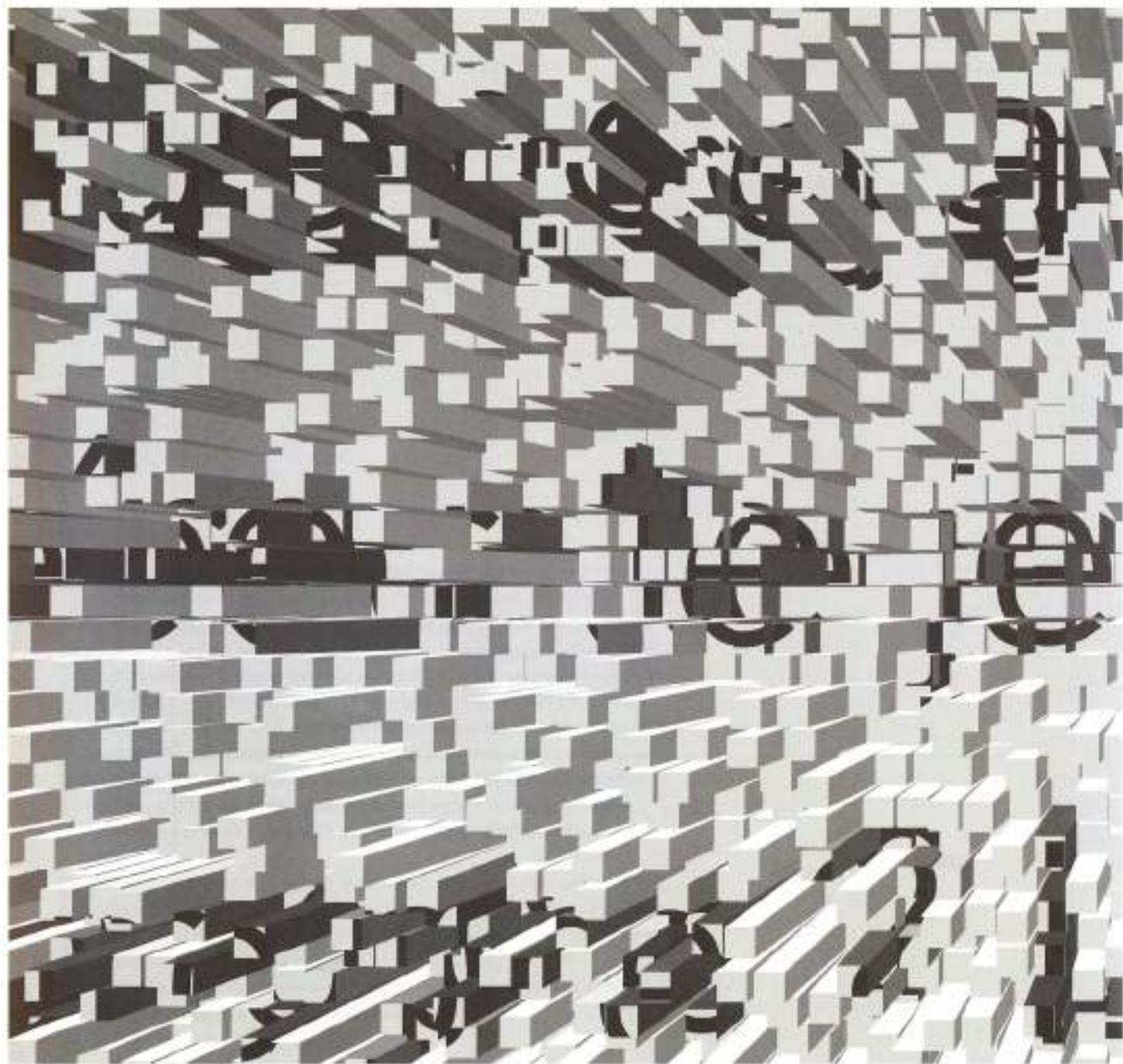
Godard, *Histoire(s) du cinéma*, tome 2.

#### FRANCINE LEVY

**Architecte DPLG et docteur en Arts plastiques et Sciences de l'art, elle enseigne à l'École nationale supérieure Louis-Lumière.**

**Sa thèse de doctorat Du cinéma dans la peinture – l'image dissolue 1998, traite des relations « dissolues » du Cinéma et de la Peinture, et de la trans-figuration des images qui transitent d'un support à un autre par l'intermédiaire des technologies numériques de l'image. Elle est peintre et mate painter, et cherche un langage et un processus commun à la conception des images cinématographiques traditionnelles et des images numériques pour le cinéma. Sa recherche est étayée par une pratique professionnelle dans les effets spéciaux numériques cinématographiques mis au service de longs-métrages français.**

**Elle a publié « De la perspective » in X, l'œuvre en process, volume II, CERAP, publications de la Sorbonne, sur l'usage de la perspective chez Peter Greenaway, et De la peinture dans le film de Léos Carax-- Sans Titre, in L'incertain dans l'Art, CERAP, publications de la Sorbonne, sur son travail de mate painter avec Léos Carax pour un plan particulier de son film Sans Titre.**





## » Des enjeux d'une esthétique et d'une histoire ludographique

**Franck Beau**

**Résumé** L'appartenance du jeu vidéo à la sphère de l'audiovisuel, ses fortes ressemblances et relations d'influence avec le cinéma, n'empêchent-ils pas de considérer le jeu vidéo à travers un paradigme qui lui serait propre ? L'essence instrumentale du jeu vidéo le rapproche en effet davantage de la musique, des arts de la scène et du sport. Sous cet angle, le joueur ne devrait plus apparaître comme un spectateur plus ou moins actif ou passif devant un écran, une machine, mais comme quelqu'un qui écrit et interprète un rôle. Cet article propose ainsi d'introduire la question de l'expression ludographique, comme nouvel angle d'analyse du dispositif vidéoludique.

**Abstract** The similarities between video games and the cinema prevent the former from being considered through its very own paradigm. The instrumental properties of video games link them to music, to live events and to sport. From this point of view, the player should no longer be seen as an active or passive spectator face to face with a screen, but as someone who writes and performs a role. This article introduces the question of ludography as a new way of analysing the fun element in video games.

La pratique des jeux vidéo constitue de toute évidence un phénomène important de notre époque. Ceux que l'on nomme les « gamers » et parfois les « hardcore gamers » se comptent à ce jour en dizaines de millions à travers le monde. L'industrie du jeu vidéo qui connaît depuis trente ans une croissance importante aux États-Unis, en Europe, en Asie, est appelée à se redéployer avec l'émergence des jeux en réseau (Lan-Party), et des jeux de rôle massivement multi-joueurs dits MUD (Multi-Users Dungeons) ou encore MMORPG (Massivement Online Role Playing Game). En attendant, incontestablement la culture du jeu vidéo emprunte à l'ensemble des médias et des formes d'expressions précédentes, notamment le cinéma, tout en constituant en elle-même une culture spécifique reposant sur des règles de fonctionnement et d'usages qui n'ont pas toujours été sérieusement étudiés, en France en particulier. Le jeu vidéo online en 3D temps réel intègre aujourd'hui l'ensemble des technologies inventées depuis la fin des années soixante-dix : l'image de synthèse, le multimédia, internet, des éléments de la « réalité virtuelle », l'intelligence artificielle. Il constitue en un sens, un espace de « convergence » de ces technologies – pour reprendre un terme utilisé il y a quelques années, lorsque les experts et instances politiques européennes en appelaient à la grande « convergence des médias à l'heure du numérique ».

Premier constat donc ; les jeux vidéo offline et online touchent un très grand nombre d'utilisateurs, et recouvrent peu à peu des enjeux socioculturels dépassant le strict cadre du jeu vidéo, dans la mesure où il débouchent sur des créations d'espa-

ces communautaires à l'échelle mondiale, et deviennent des pratiques tout aussi massives que spécialisées, de plus en plus marchandisées. Cet article vise simplement à montrer en quoi l'étude des pratiques vidéoludiques se trouve être un nouveau champ d'investigation pour les disciplines de la communication et l'esthétique des médias, mais encore comment le jeu vidéo a jusqu'ici été négligé et mal compris. Il paraît nécessaire d'interroger cette pratique à l'aune de ses spécificités, et pour ce faire de sortir des grilles d'analyses classiques, forgées le plus souvent par analogie avec les médias précédents.

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Sans doute, jamais cette question n'a t-elle été aussi rigoureusement traitée qu'au milieu des années soixante-dix, lorsque les premiers procès eurent lieu aux États-Unis, qui opposèrent la firme Magnavox et son expert représentant Ralph Baer inventeur de l'Odyssey la première console de jeu de l'histoire, à des sociétés comme Atari, Nintendo, accusées de plagiat ou de contrefaçon. À cette occasion, les avocats de la firme détentrice des brevets eurent à traiter la question de la définition technique et juridique du jeu vidéo. Par la suite, des textes rédigés par Ralph Baer en personne ont tenté d'aborder le sujet en proposant qu'un jeu vidéo doit nécessairement se jouer sur un écran vidéo, par le biais d'un ordinateur ou d'une interface numérique. Ainsi, le jeu vidéo réduit à sa plus simple expression est-il la capacité d'interagir par l'intermédiaire d'un programme informatique et d'un équipement permettant de lire ce programme avec un écran vidéo.

La définition d'un jeu vidéo se pose ainsi du côté du dispositif technique (hardware), mais encore du

côté des logiciels eux-mêmes, à savoir des programmes. Ainsi, pour le dire vite, ce qui distingue un jeu vidéo de tout autre programme informatique est le fait que celui-ci possède des règles, un système de jeu précisément, et d'une certaine façon une certaine grammaire de l'interactivité. Comme de nombreux spécialistes l'ont déjà souligné, il existe plusieurs familles de jeux vidéo ou « genres », à savoir selon la classification des frères Le Diberder : réflexion, action, simulation. Mais à ce jour les genres et sous-genres du jeu vidéo se trouvent être de plus en plus hybridés, mélangés, si bien que la nomenclature et donc la définition des jeux vidéo demeure un problème complexe et sujet à débats. Le jeu vidéo n'est donc déjà plus une catégorie homogène, si ce n'est en tant que référent symbolique de notre époque, tel qu'il se trouve en adéquation avec des supports industrialisés, à savoir des normes, telles que les consoles par exemple, ou encore des pratiques spécifiques, mais qui en aucune façon ne permettent de rendre compte de l'ensemble des formes de jeu et des usages qui leur sont associés.

Une autre manière de définir et circonscrire le champ des jeux vidéo, serait de le faire en interrogeant ce que l'on pourrait appeler sa grammaire. Nous pouvons en effet nous demander, s'il existe une matrice langagière commune à tous les jeux vidéo créés depuis le début des années soixante-dix. Pour en découvrir les règles fondamentales, doit-on se référer à la narratologie, au carré sémiotique de Greimas, à la grande syntagmatique de Metz, ou faut-il abandonner toute idée d'analogie avec les systèmes d'écriture considérés comme linéaires et non-interactifs, au sens informatique du terme ? La question de la grammaire du jeu

vidéo, introduite ici de manière un peu sauvage (mais qui sera abordée plus en détail à la fin de cet article), vient en rebond d'un débat récurrent sur la fiction interactive, dans lequel se sont enlisés nombre de recherches universitaires, qui aboutissent bien souvent à la démonstration qu'une fiction interactive n'est plus une fiction, et pour en déduire encore que les créations ludiques/multimédia ne peuvent être des créations « artistiques » égales des œuvres cinématographiques ou littéraires, car elles ne sont que des formes codées enfermant le joueur dans un pré-construit de règles, ne lui donnant qu'une « illusion » de libre-arbitre, illusion d'être acteur ou co-auteur. L'idée force des théories optimistes et pessimistes sur l'écriture interactive est que le multimédia sort du cadre du récit, de la forme « académique » de la fiction, et qu'à ce titre à défaut de dévoiler ses propres règles d'écriture, il serait condamné à errer dans un espace instable de formes narratologiques non universelles.

Ces préjugés ou constats ont déjà eu un impact important, bien qu'indirect, sur la création des jeux vidéo, et seraient en partie responsables de la crise que traverse à l'heure actuelle l'industrie du jeu vidéo en France<sup>1</sup>. Car non compris et très vite classés dans le domaine du loisir et du non sérieux, les jeux vidéo cumuleraient plusieurs tares s'il est permis de le dire ainsi. La tare de l'interactivité, à savoir une « forme illusoire et diminuante » de la création, la tare des univers auxquels les jeux vidéo ont recours en général, des thématiques et logiques de jeux basés sur la guerre et la violence ou des esthétiques graphiques infantilisantes et/ou rudimentaires. Il est important de rappeler ici, qu'à la frontière des jeux, ont existé des formes ▶

<sup>1</sup> Voir entretien réalisé avec Nicolas Gaume fondateur de la société Kalisto, sur <http://www.fing.org/index.php?num=32974>

- anoblies, autrement appelées « cédéroms culturels », qui auront été davantage étudiées que les jeux vidéo, certains de leurs avatars ayant semblé mériter le titre « d'œuvre numérique interactive » d'après les diverses récompenses, études et analyses faites sur ces sujets dans les années quatre-vingt-dix.

Nous pouvons citer par exemple *Immemory* de Chris Marker, *Le Livre de Lulu* de Romain Victor Pujebet, *Puppet Motel* de Laurie Anderson, et renvoyer ainsi aux centaines de créations interactives ludiques réalisées via des réseaux ad hoc d'art multimédia. Mais au final, rares ont été les jeux vidéo classés en tant que tels, à l'instar de *L'Amérzone* ou *Syberia* de Benoît Sokal, *Shenmue* de Yu Suzuki ou même *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima, à avoir été étudiés et considérés comme des créations dignes d'intérêt et surtout d'analyse<sup>2</sup>.

### Jeu et cinéma, impasses et amalgames

Pour toutes ces raisons, tenant à la jeunesse du média, à son caractère hybride et fortement évolutif, à la hiérarchie préexistante des formes de création, et des catégories de la culture et du loisir, le jeu vidéo a été pensé par analogie et différenciation avec les cultures de l'écran, et donc le cinéma en particulier. Le référent cinéma, et à travers lui de la fiction académique, et de ses prolongements interactifs possibles, se trouve être de nos jours encore très présent du côté de l'univers ludique, que cela soit du côté des créateurs ou celui des usagers. C'est un fait, le monde du jeu a pris l'habitude depuis son origine d'emprunter fortement à l'imaginaire cinématographique domi-

nant, et en particulier hollywoodien. L'un des tous premiers jeu adapté d'un film fut sans doute *E.T.* en 1982 réalisé par Atari. Cependant, *Space Invaders*, jeu phare de la période 1979-82, que l'on pourrait classer comme une adaptation de *Star Wars* est en réalité inspiré par le premier jeu de l'histoire, *Space war!* de Steve Russell et Martin Graetz (1962), lui-même inspiré par l'auteur de science-fiction Doc Smith, et les séries B japonaises de Inoshiro Honda. Pour autant et depuis, nous pourrions dénombrer plusieurs centaines de jeux vidéo développés à partir d'une licence cinématographique. Le marketing des licences structure donc en grande partie l'industrie mondiale du jeu, illustrant les phénomènes de réciprocity culturelles et industrielles entre les médias dans une époque de forte concentration. Mais les accointances industrielles entre le vidéoludique et le cinéma nous renvoient aux sources de ces pratiques, car l'industrie du jeu vidéo intéressa dès sa petite enfance les majors du cinéma, Atari le premier « empire du jeu vidéo » ayant été racheté en 1976 par Warner quatre ans seulement après sa création.

On remarque souvent que la plupart des jeux importants furent de « piétres » adaptations cinématographiques, et vice versa. Dans le sens inverse beaucoup de ces jeux auront donné lieu à des productions cinématographiques, qui en règle générale n'ont pas eu non plus de réel succès public et critique. Si ces observations permettent de remarquer qu'en effet les cultures et les industries vidéoludique et cinématographique s'influencent, et se nourrissent mutuellement, un autre aspect de ces relations et croisements se trouve dans la catégorie des films traitant du

<sup>2</sup> Le groupe de recherche hypermédia de Paris VIII autour de Jean-Louis Weissberg a commencé un tel travail en étudiant des jeux comme *Oddworld* ou *Tomb Raider*, et en repartant des écrits sémiotiques de Christian Metz, de Ricœur.

phénomène et de la culture des jeux, comme *Tron*, le *Cobaye*, et d'une certaine façon *Matrix* ou *Passé Virtuel*, *Existenz*, *Avalon*, lesquels films sont devenus plus ou moins des objets cultes, dont le sujet était le jeu vidéo ou la réalité virtuelle comme prolongement naturel du jeu électronique. Enfin nous pouvons remarquer qu'une certaine catégorie du jeu vidéo d'aventure a pu ambitionner et ambitionne encore de devenir la forme la plus achevée du cinéma interactif. La tendance hyperréaliste des jeux, la complexification de l'écriture cherchant à proposer au joueur des « quasi-films » à choix multiples, des « films interactifs » dont vous êtes le héros (*11<sup>th</sup> Hour*, *7<sup>th</sup> Guest*, *Max Pain*, etc.) constituent donc un champ entier de productions autrefois appelées *Movie-Games*. Or, il est intéressant de constater que sorti de l'étude de certains « jeux-films » (ayant marqué la période 1995-1998) et visiblement fort limités en effet quant à leur potentiel ludique (*gameplay*), les analyses critiques se donnant pour ambition de définir les spécificités des jeux vidéo, ont pour le moment déserté cet objet.

Si nous nous résumons, d'un côté donc les *céderoms* culturels et ludo-éducatifs n'ayant en quelque sorte pas tout à fait tenu leurs promesses, de l'autre les « *movie-games* », qui finirent en général par être à la fois de « mauvais films » et de « mauvais jeux », et une influence réciproque persistante et significative de nombreuses familiarités symboliques ou imaginaires, entre la culture du jeu et la culture du cinéma depuis vingt ans. En conséquence, les analyses se sont peu intéressées à ce qui constitue pourtant la quasi-majorité de la production de jeux, à savoir les jeux de sport, de simulation, de combat, de réflexe, ces

derniers étant renvoyés aux pratiques sportives ou aux jeux de société, des pratiques de loisir susceptibles à la rigueur d'intéresser la sociologie des loisirs. Les jeux vidéo dans leur forme typique, dès lors qu'ils ne ressemblaient pas, ou ne prolongeaient pas des formes de créations « légitimées », n'ont pas eu droit de cité dans le monde de la culture. Même si le milieu de l'art contemporain a affectionné depuis quelques années de pasticher les jeux vidéo ou de proposer des discours critiques sur le sujet, pour le moment ces éclairages alternatifs n'ont pas permis de contribuer à approfondir les outils d'analyse de ces formes spécifiques d'expression<sup>3</sup>.

Du côté de la recherche, dans un premier temps les disciplines universitaires s'étant intéressées au jeu vidéo en tant que tel, ont été la sociologie, et surtout la psychologie (Sherry Turkle, Patricia Greenfield). Il s'agissait dans ces études, soit de démontrer les vertus thérapeutiques et éducatives des jeux vidéo, soit au contraire de dénoncer le pouvoir addictif des jeux, ou les impacts qu'ils pouvaient avoir sur la désocialisation des joueurs et d'une partie de la jeunesse. Le cliché et le phénomène de la violence engendré par les jeux aura largement été relayé par les médias avec des affaires criminelles ayant eu lieu aux Etats-Unis ou en Allemagne. Le massacre de Littleton dans le Colorado en 1997 en fut le point culminant. Eric Harris et Dylan Klebold, jeunes goths, présentés comme des fans de jeux informatiques et de *Doom*, massacrèrent treize camarades de l'école de Columbine en répétant cette Maxime indienne : « C'est un bon jour pour mourir », qu'ils auraient appris dans un jeu vidéo. ▶

<sup>3</sup> Pascal Cassagneau, *La création d'ère de sa production numérique*, <http://www.fmg.org/index.php?num=26312>

► Ces longs détours avant de revenir à ce que nous appelons l'expression ludographique, permettent de montrer que le jeu vidéo a jusqu'ici été abordé, soit comme un pis-aller d'autres formes d'expression, soit comme bouc-émissaire techno-sociétal, un objet de catharsis médiatique et culturel, mais aura rarement été considéré en vue d'étudier objectivement la structure de ces objets, et encore moins comme un prisme pour comprendre les changements systémiques de nos cultures. De facto, puisqu'il s'agit du postulat de cet article, nous nous demanderons donc : et si les productions vidéoludiques n'étaient ni le prolongement de la fiction, et par voie de conséquence l'épiphénomène de sa possible dénaturation, mais tout à fait autre chose encore. Et si donc il fallait justement s'éloigner du cinéma, du récit et des écritures dites « linéaires » pour comprendre ce que sont les jeux vidéo, et ce qu'ils ont de spécifiques ? C'est en faisant passer l'objet-jeu du statut de « média » ou « d'œuvre », au statut « d'instrument », que je propose ici d'effectuer ce déplacement. En proposant alors, que le jeu vidéo est en un sens, plus proche de la musique et des arts d'expression scéniques, mais encore du sport (même si cela paraît plus évident déjà), que des arts de la représentation et du cinéma en particulier.

### Une nouvelle instrumentalité symbolique ?

Parce que le jeu vidéo a donc largement emprunté les codes des médias précédents, a-t-on le réflexe de découper le dispositif des jeux vidéo selon trois composantes classiques : la création, l'œuvre, le joueur. À ce sujet, ne voyant a priori ni d'artiste créateur, ni d'œuvre apparemment digne de ce

nom (en Europe en particulier), on s'est vite empressé de conclure que le jeu vidéo ne pouvait être autre chose qu'un loisir. Quant au joueur, un certain nombre de recherches se sont évertuées à décrire sa posture ambiguë et modérée de « spect-acteur », ou de simple « interacteur ». La notion d'interactivité fut d'emblée considérée comme étant l'élément distinctif du jeu vidéo, son argument promotionnel. Mais dans notre perspective, la question de l'interactivité sera considérée comme un épiphénomène de cette pratique.

Ainsi, nous proposons que le dispositif vidéoludique, au lieu de se présenter comme un triptyque :

Création / Œuvre / Spectateur  
(caractéristique des arts de la représentation et des médias), se présente de la façon suivante :

Création / Jeu-Instrument / Interprète-Joueur / résultat de l'interprétation (partie) / Spectateur de cette partie.

Ainsi, le programme informatique (le logiciel de jeu) pourrait être un « instrument » avant d'être une œuvre, il serait davantage du côté du violon ou du piano que du côté de la symphonie ou de la partition. Car les analogies cinématographiques sur les jeux vidéo nous ont donc empêché jusqu'ici d'observer un élément essentiel de cette pratique, à savoir la production vidéoludique elle-même, l'interprétation que le joueur tire du programme vidéoludique mais encore le phénomène d'esthétisation, de spectacularisation, de mise en scène de ces interprétations vidéoludiques. On comprend ainsi pourquoi il n'existe pas à ce jour, au sens classique du terme, de « critique de jeux vidéo ». La critique s'est pour le moment bornée à travers

les magazines spécialisés, à décrire les programmes et non ce que les joueurs en faisaient.

La perspective qui est proposée ici, est de tenter de partir d'un présumé le plus neutre possible à ce sujet, et d'ouvrir l'analyse des jeux vidéo à l'observation de ce que les joueurs font, individuellement, collectivement en se rapprochant momentanément de l'instrumentalité musicale et en nous éloignant de la métaphore d'une cinématographie interactive. De fait, si les jeux vidéo ne sont plus perçus comme des pseudo-crédations, avec lesquelles on « interagit », mais comme des « instruments » spécifiques à partir desquels on produit ou non, et en réalité plus ou moins quelque chose, alors un tout nouveau corpus s'ouvre ici, nous forçant à nous écarter de l'esthétique subjectiviste héritée du cinéma ou de l'analyse picturale, pour d'ailleurs peut-être y revenir plus en profondeur dans un second temps.

### **Histoire et esthétique ludographique : du champion au bâtisseur**

Les joueurs écrivent donc avec les jeux. Qu'écrivent-ils ? Nous appellerons ici « ludographie », l'acte d'écriture réalisé à partir d'un jeu vidéo par un ou plusieurs joueurs. Les joueurs ont développé des compétences certaines à partir des différents genres et des générations de jeux, pouvant aller de la simple répétition pavlovienne d'un geste, à des formes de virtuosités vidéoludiques susceptibles de produire une valeur marchande, culturelle, symbolique. Le jeune américain Todd Rogers a réalisé 480 000 points à *Space Invaders* le 1<sup>er</sup> décembre 1980 en présence d'un arbitre. Je me permets de faire ici un simple constat. Après avoir

joué une vingtaine d'heures je ne suis pas parvenu à dépasser les 5 600 points sur le même système, à savoir une Atari 2600 de 1980. Qu'en déduire ? Soit que je ne suis qu'un piètre joueur, soit que Todd Rogers aura passé cent fois plus d'heures sur ce jeu pour atteindre un tel score, soit que ce dernier avait un talent certain et/ou des « techniques » propres, et peut-être tout cela à la fois. Une chose est certaine, le sujet piètre-joueur que je suis, regarderait avec une attention toute particulière la « vidéo » de cette partie historique si jamais elle existait.

Aux États-Unis un joueur de dix-sept ans appelé Scott Safran a réalisé le 13 novembre 1982 sur la version arcade du fameux jeu *Asteroids*, 41336440 points. Un record qui sans doute ne sera jamais battu. *Twin Galaxies* (le Guinness Book américain des records de jeux vidéo) s'est mis à la recherche de ce joueur pendant des années, fouillant tout le territoire des États-Unis, afin de lui attribuer son trophée<sup>4</sup>. En mars 2002 Walter Day, le fondateur de *Twin Galaxies* a annoncé sur CNN le décès de Scott Safran, tombé d'un toit pour sauver son chat en 1989. Un trophée a été remis à sa famille à titre posthume, et l'événement fut relayé dans la presse locale et spécialisée.

Mais le plus édifiant exemple est sans doute celui du premier champion de *Pac Man*. En 1999 l'américain Billy Mitchell a été le premier joueur à atteindre le 256<sup>e</sup> tableau de *Pac Man*, peut-être le jeu le plus pratiqué de toute l'histoire. Billy Mitchell a été élu meilleur joueur du siècle lors du *Classing Gaming Expo* de 1999. Il est ainsi devenu une célébrité aux États-Unis. Il va de soi que ce phénomène montre que ce que produisent les joueurs à partir de ces instruments que sont

<sup>4</sup> *Missing Asteroids champion continues to elude world-wide man-hunt* sur le site *Twin Galaxies*, 1999.

► les jeux, a d'emblée été perçu comme entrant dans la catégorie des nouvelles formes de sportivité. Il faudra attendre la fin des années 80 et le début des années 90 pour retrouver des compétitions de joueurs, et surtout la fin des années 90 pour voir apparaître des compétitions mondiales, telles que les World Cyber Games, organisées en Corée chaque année. Justement en Corée du sud la victoire de Lim Yo Han dans un tournoi international sur *Starcraft* en 1999 eut un tel impact médiatique, qu'elle décida le gouvernement à investir dans les jeux vidéo, devenant en trois ans la première Nation des jeux on line, avec près de trente pour cent de joueurs dans la population globale. Le jeu online *Lineage* de NC Soft regroupe plus de trois millions d'abonnés à ce jour. Ces exemples montrent en effet que le jeu vidéo est devenu une pratique sportive de compétition, et les performances et exploits que réalisent les joueurs précédemment évoqués me semblent pouvoir entrer dans la catégorie des formes de virtuosités musicales ou artistiques.

Lors de la Lan Arena 7 organisée à la grande Halle de la Villette en 2002, deux milles joueurs de FPS (First Person Shooting) et jeux de stratégie du monde entier, étaient venus s'affronter. Lors de la finale de *Quake III*, qui avait lieu dans un amphithéâtre, on retrouvait le dispositif intégral spécifique au jeu vidéo, que nous avons décrit plus haut. En effet deux équipes s'affrontaient sur la scène, un écran géant rediffusait en temps réel les images des sessions, les frags (lorsque les joueurs se touchent en se tirant dessus), un animateur commentait la partie, et dans le public se trouvait une centaine de spectateurs. Les quelques spectateurs profanes, dont je faisais partie, firent une expérience troublante. Pour le profane, l'écran

géant ne donnait à voir que des images en vue subjective de combats, images graphiquement pauvres et séquences répétitives, alors que les spectateurs-joueurs sursautaient, applaudissaient, manifestant une communion certaine avec les joueurs et leurs performances. Ce genre d'événement anodin en apparence, fait bien apparaître un gap culturel entre deux catégories d'observateurs, à savoir les profanes ou « simples amateurs » et les connaisseurs.

Ainsi, dans notre quête des écritures vidéoludiques telles que ces dernières ont pour le moment été médiatisées et mises en scène, nous retrouvons principalement la figure du champion sportif et les rituels étant associées aux disciplines sportives spectacularisées. Une figure ayant fait recette au cinéma au cours de l'âge d'or du jeu d'arcade, et ce, dès le début des années quatre-vingt. Le film *Titan* en 1982 avait pour héros un champion de salle d'arcades appelé Flynn, dont la mission était de combattre dans le jeu un ordinateur central (MCP) ayant des vellétés de toute puissance. Un thème qui reviendra à plusieurs reprises avec *The Last Starfighter* en 1984, l'histoire d'un champion de *Space Invaders* partant en mission dans l'espace, après qu'on lui ait révélé que le jeu était une réalité galactique. On retrouvera le motif du petit génie dans *Wargames* en 1985 et *D.a.r.y.*, des films inspirés du roman d'Orson Scott Card : *La stratégie Ender*, racontant l'histoire d'un enfant formé par des militaires sur des jeux vidéo pour mener un combat décisif contre des ennemis de l'espace. À l'ère des jeux en réseaux, du cyberspace, de la réalité virtuelle, des films comme *Existenz*, *Matrix*, *Avalon* ont radicalisé ou creusé plus loin encore la notion d'exploration d'autres réalités ou dimensions.

Le joueur n'est plus seulement un Luke Skywalker en puissance, mais un explorateur de la conscience, du passé, ou de la réalité cachée du monde. Revenons à la réalité des pratiques vidéoludiques. Comme nous le disions au début de cet article, ce que l'on appelle désormais les « univers persistants » ou MMORPG constituent une nouvelle catégorie de communautés de jeux et de joueurs. Pour le dire autrement, le jeu on line serait un peu au jeu offline ce que la télévision fut au cinéma ou le cinéma à la photographie, c'est-à-dire l'apparition d'un continuum, d'une nouvelle perception et analyse technique du temps. Des jeux comme *Everquest*, *Dark Age of Camelot* (Daoc) ou *Lineage* sont les plus pratiqués à l'heure actuelle. Même si les jeux massivement multi-joueurs marchands faisant recette à ce jour ont en général en commun de plonger le joueur dans un environnement médiéval fantastique ou d'heroic fantasy (inspiré des écrits de Tolkien et de la SF), et reposent sur des règles de montée en expérience par élimination de monstres ou résolutions de quêtes simples, nous pouvons observer néanmoins que dans ces dispositifs sont aujourd'hui potentiellement réunies les diverses compétences « ludiques » acquises par les joueurs au cours des différents âges du jeu vidéo. En dehors des règles de base des jeux de rôle, des formes de dextérité du geste, dans le combat, la stratégie, ou l'utilisation d'un certain langage propre à l'évolution dans ces environnements, les joueurs y font des apprentissages et des expériences variées, et par ailleurs seront appelés à contribuer de plus en plus à l'évolution des univers. Dans *Everquest* ou *Daoc*, nous trouvons des récits de quêtes, des chartes de Guildes, des screenshots (photographies) tirées des campagnes, des raids, ou des fêtes locales, des mariages entre

les avatars, des reconstitutions audiovisuelles, des biographies d'avatars. Dans ces univers, les joueurs capitalisent des points d'expérience, des objets magiques, constituent des valeurs propres à l'intérieur de la communauté des avatars. Ainsi existe-t-il à l'heure actuelle, notamment sur *Everquest*, une économie des avatars, revendus ou échangés sur E-bay. Il s'agit qu'elle soit légalisée ou non, d'une nouvelle économie de la culture et du loisir. D'après l'économiste américain E. Castronova, ces échanges marchands ont d'ores et déjà des impacts substantiels sur les économies traditionnelles, le territoire « virtuel » de *Norrath* sur *Everquest* ayant un PNB équivalent au soixante dix-septième pays du monde<sup>5</sup>. Même si ces données méritent amplement d'être vérifiées et étayées, la frontière entre le domaine du loisir auquel est censé appartenir le jeu vidéo et le domaine du travail ou des formes de professionnalisations suscitées par ces pratiques est appelée à devenir de plus en plus floue, et devra être largement interrogée à mesure que ces univers se développeront.

### Un hybride entre le cinéma, la musique et le sport

Il reste en attendant que si l'analogie avec le cinéma a été repoussée, que les productions ludographiques semblent très proches de la gestualité et des pratiques sportives, que la présence d'une interface instrumentale et donc l'analogie avec la musique pose bel et bien de nouvelles questions, et aussi de nouveaux problèmes. Le dispositif de jeu se compose souvent d'un clavier pouvant ressembler à un instrument à touches comme le piano, ou d'un joystick comportant lui-même

<sup>5</sup> Étude d'Edward Castronova, *On Virtual economy*, CESifo Working Paper Series n° 752, juillet 2002.

- des touches et des ergonomies très diverses. En observant la manière dont les joueurs manipulent les interfaces, les ronds, croix, carrés, caractéristiques des jeux sur consoles, le rapprochement avec l'instrumentalité musicale, et des notions de gammes, rythmes, vitesse, enchaînements, appropriations de l'outil, rapprochent davantage la pratique du jeu vidéo de la gestualité musicale, que de l'interfaçage sportif traditionnel.

Pour le scénariste du jeu *Rayman III*, David Neiss, « le jeu vidéo est l'une des rares pratiques formant le joueur, l'interprète, à une certaine endurance dans l'improvisation ». Mais le jeu vidéo ne peut encore égaler ce que l'on appelle la musique improvisée. On pourrait supposer en effet qu'à la différence de la musique, les partitions vidéoludiques – autrement dit les techniques, les passages, les enchaînements –, seraient en quelque sorte à découvrir par le joueur dans le maintien d'une tension, toujours sanctionnable par le calcul dans le jeu, la possibilité permanente de l'échec. Comme si chaque jeu (offline en particulier) était par exemple un instrument tendant vers une partition idéale, unique, noyée dans une infinité de partitions erronées ou inachevées que le joueur va d'abord explorer avant de trouver un chemin idéal, une trajectoire parfaite, et de découvrir ainsi « l'histoire du jeu », et au fond sa linéarité la plus exemplaire, une métapartition cachée résultant du travail de création en amont. Tout le problème c'est que ce ne serait pas ainsi que les jeux seraient fabriqués et pensés, selon Frédéric Weil, auteur et éditeur de jeux vidéo, qui réagit précisément sur ce sujet : « Je considère plus l'instrument jeu vidéo comme une interface interactive pour rentrer dans un espace symbolique, qu'un instru-

ment sur lequel on peut développer une infinité de gammes. Les programmes actuels ne permettent que de construire une variation limitée d'actions. L'improvisation dans le jeu vidéo existe peu en fin de compte, l'improvisation au sens musical du terme. Dans le jeu vidéo on est bloqué par le cadre de l'écran en général, et ensuite par le programme lui-même, qui n'a pas été pensé comme une partition, mais comme un véhicule. Le joueur n'est pas considéré comme un musicien, mais il est considéré comme quelqu'un qui joue avec un outil ayant des règles bien précises de jeu. Je pense que justement le joueur n'a pas le sentiment de créer, contrairement à ce qui se passe avec un instrument de musique, et il n'a pas le sentiment d'innover par rapport à ce qu'il voit à l'écran. Il a en revanche le sentiment de rentrer de manière interactive dans une histoire. Le parallèle avec le cinéma est souvent infondé sauf dans le fait que comme le cinéma, la plupart du temps le jeu vidéo projette le joueur dans un univers mental, symbolique. Contrairement à un instrument de musique où l'on éprouve un plaisir en particulier quand on improvise avec son instrument, dans le jeu vidéo le joueur n'éprouve pas un plaisir parce qu'il a fait passer son personnage à gauche ou à droite, mais quand il résout une intrigue, une difficulté que le jeu propose ou encore parvient à battre son adversaire. Au piano nous faisons des variations, sur n'importe quel instrument d'ailleurs, parce que la technique physique nous pouvons la changer. Le piano n'est pas simplement une prothèse. C'est un mécanisme qui dégage du son, et du sens derrière. Dans le jeu vidéo cela ne marche pas. Les interfaces ne sont que des prothèses à ce que devrait être le jeu vidéo, à savoir une impression directement sur la rétine. J'essaye donc de trouver des analogies avec la

*musique, mais pour le moment dans le jeu vidéo, il n'y a pas ce langage grammatical, offrant des possibilités infinies de variations. Il peut y avoir une petite confusion entre l'effet de transcendance et d'hypnotisme que produisent certains jeux vidéo quand on y joue longtemps et quand on a acquis une expertise importante. L'un des principaux contentements des jeux vidéo est dans le fait que le joueur fait passer à son personnage des épreuves dans un monde imaginaire. Et cela pour moi, n'a rien avoir avec la musique ».*

Si l'interprétation vidéoludique n'est pas l'égale d'une interprétation musicale, le jeu vidéo, dans ses formes archétypales et présentes, renvoie pourtant bien à un processus spécifique d'écriture, requérant une nouvelle théorie grammaticale, esthétique et culturelle, basée en partie sur la notion d'instrumentalité et non seulement sur l'analyse de la réception. Pour le scénariste Régis Jaulin, cette grammaire du jeu vidéo existe d'ores et déjà, même si elle reste à définir. « Je pense que dans les jeux vidéo tous les petits coeurs qu'il faut attraper, tous les bonus pack, les medic pack qui permettent de redonner des points, visuellement font une grammaire équivalente à l'ensemble de ces signes qu'on trouve dans la bande dessinée. De la même façon qu'avec l'onomatopée qui est au cœur de la bande dessinée, tous ces petits symboles ont un sens. Ils vous redonnent de la vie, ou au contraire vous piègent. Ces objets sont intégrés au jeu lui-même, qui ont à la fois une fonction extatique, un sens par rapport aux règles du jeu, une concrétisation d'émotion, de pouvoir. Ce sont de véritables spécificités du média. Mais ce ne sont que des fragments de la grammaire, parmi tous les autres. Contrairement à ce que l'on pourrait penser,

*le jeu vidéo n'est pas un média pauvre, il est même plus riche que le cinéma. Autant pour la bande dessinée on pouvait dire : « on a pas de mouvement et on a pas de son », autant dans le jeu vidéo, on a du mouvement, du son, et bien plus. La grammaire est beaucoup plus étendue qu'au cinéma. Je pense qu'un jour la question inverse se posera, que le cinéma devra se redéfinir par rapport au jeu vidéo. »*

À ce moment, et faute d'analyses plus poussées portant à la fois sur les jeux et ce que les joueurs en font, nous pouvons seulement conclure provisoirement qu'il est infructueux de s'empressement de classer le jeu dans le seul registre du sport, de ne le voir que comme un prolongement imparfait ou idéal du cinéma, mais aussi de pousser jusqu'au bout l'analogie avec la musique pour les raisons qui ont été invoquées par les auteurs interrogés plus haut. Bien que la prise en compte de l'instrumentalité doit être au cœur de l'analyse des pratiques vidéoludiques.

Le fait de poser à la fois une sphère de « création vidéoludique » et une sphère de « production ludographique », permet de suggérer que si le jeu vidéo est donc au minimum un hybride entre le cinéma, la musique, le sport, et sans doute les arts de la scène, sa grammaire encore inachevée, pour être dévoilée et même inventée, ne pourrait sans doute se passer d'une prise en compte de l'ensemble du dispositif vidéoludique, comprenant le processus de création, les jeux, ce que les joueurs en font, et la persistance culturelle de toutes les formes d'expression et de mémoires ludographiques. Pour le dire autrement encore, en considérant que les jeux vidéo ne sont pas seulement des « œuvres en soi », mais les instruments d'une écriture fugitive, et pour le moment sans mémoire, encore massive- ►

► ment basés sur la performance, il apparaît important de porter un éclairage sur l'ensemble de ces traces, et de sortir d'une lecture et d'une historicisation de ces pratiques, centrée sur la technologie et l'outil, pour déporter le regard sur l'action et l'écriture, quelle que soit la nature de cette écriture. Les premiers collectionneurs de jeux vidéo et les adeptes de ce qu'il est convenu d'appeler le « *retrogaming* » (culture des anciens jeux), collectent à ce jour des systèmes, consoles, ordinateurs, et des programmes informatiques sur des supports divers, mais il n'existe pas à ce jour de collecte des parties, des objets et traces ludographiques. Seul Walter Day aux États-Unis collectionne les records, et a ainsi récupéré de nombreuses vidéos et photographies. En faisant quelque parallèle excessif avec l'histoire du cinéma, remarquons que la quasi-totalité de la production ludographique des vingt premières années du jeu vidéo s'est tout simplement évanouie dans la nature, comme ce fut le cas pour 80% des films produits entre 1895 et 1910. Constat fait dans les années trente en France par Langlois notamment, et qui justifia la création de la Cinémathèque Française en 1936, laquelle eut un effet substantiel par la suite sur le développement des ciné-clubs et de la culture cinéphile. Une question peut se poser ici : la « ludophilie » de demain, même s'il convient de se méfier de cette notion, avec le recul que nous pouvons avoir sur les anciennes

pratiques et notamment le cinéma, sera-t-elle centrée sur les jeux ou sur ce que les joueurs en feront? Contrairement à ce qui est couramment admis, les jeux vidéo pourraient être au même titre que la musique, le cinéma, la photographie, la littérature, la sculpture, le corps, des instruments permettant de proposer une certaine écriture ou lecture du réel, impliquant alors une transformation du réel perçu, tout comme le cinéma dans ses formes académiques ou artistiques a modifié notre perception du monde, en le peuplant de créatures fictionnelles, d'images-mouvement. Nous pouvons aussi supposer que si la mémoire de ces expressions ludographiques (sportive, sociale, sociétale) fait un jour partie intégrante de l'industrie et la culture du jeu vidéo, cette boucle de réaction dans le dispositif intégrant les écritures de joueurs, pourrait constituer une évolution à l'intérieur de cette pratique aussi importante que fut l'apparition de l'imprimerie pour l'écrit ou le phonographe pour la musique. La mémoire des « signes ludographiques » (codes informatiques, images de parties, mémoire d'événements) apparue, sa généalogie propre, pourrait alors faire passer la pratique du jeu vidéo d'un mode d'existence purement instrumental basé sur la performance sportive, à des formes d'expressions individuelles ou collectives d'ordre esthétique ou historiques pures. ■

**FRANK BEAU**

A commencé un doctorat en 1995 sur les innovations technologiques dans le domaine du cinéma (Paris III, dir. Gérard Leblanc). Chargé de cours en sociologie à l'Université d'Evry en 1997-1998.

A co-dirigé avec Gérard Leblanc et Philippe Dubois Cinéma et dernières technologies, 1998 Ina/Deboeck. Divers contrats de recherche sur les logiciels libres, la télévision de proximité, les jeux massivement multijoueurs (RNRT, GET, FING).

A dirigé une étude pour le Métafort d'Aubervilliers sur les innovations culturelles et sociales et les NTIC en 2000. Publications ou contribution sur les rapports entre culture et technique dans Cinemaction, L'industrie du rêve (Epinay 2000), Inventaire-Invention, le collectif Le banquet imaginaire (Gallimard 2002, dir. Jean-Michel Frodon), collectif « Hauts Débits » (Fing-Aysel 2002). Collaborateur des Cahiers du cinéma 1995-1999, de Technikart 1993-1996. Une trentaine de conférences depuis 1997 sur les NTIC (Famis, Louis-Lumière, Polytechnique, ENST, Autrans, Cité des sciences, Poitiers...).

A co-organisé le séminaire « Histoire et esthétique du cédérom » à la BNF en 2001-2002 avec Laurence Allard et Sylvie Lindeperg. Travaille actuellement pour la FING (Fondation pour un Internet Nouvelle Génération) sur les usages des jeux en ligne et jeux en réseau.

ère avec se  
sons, d'évé  
inition » de



## » De quelques implications esthétiques des innovations techniques dans la dimension sonore des films

Christian Canonville

**Résumé** Peu à peu, avec les avancées techniques, le silence ne s'affirme plus seulement en tant qu'absence de bruit, phénomène à part entière avec ses effets dramatiques et structurels, mais comme un véritable continuum composé d'un fourmillement de sons, d'événements non-identifiables, d'où naît le sonore pour y retourner. Parallèlement, alors que la « haute définition » des bruits engendre une « haute fidélité » aux objets dans un rapport de mimesis, elle permet une saillance du sonore propice à d'autres aspects du réel.

**Abstract** Gradually, due to the progress of technology, silence is no longer seen as the absence of sound, as a phenomenon in its own right with structural and dramatic (cinematographic and theatrical) effects, but as a real continuum composed of a host of small sounds, of non-identifiable events from which sound is born and to which it returns. In parallel, whilst a « high definition » of sounds generates « high fidelity » to objects in a relationship of mimesis, it salience favours the emergence of other aspects of reality.

## ► 1\_Quelques repères historiques

Enivré du verbe retrouvé, que la publicité de l'époque de l'inter-règne (1927-1935) confirmait : « 100 % parlant », le cinéma parlant a ajouté aux valeurs expressives des visages et des corps celles des voix. Dès lors, les personnages pouvaient se révéler non seulement à travers ce qu'ils faisaient mais aussi à travers ce qu'ils disaient. Quelques années plus tard, le cinéma trouvait sa partition *In/Off* entre un donné à voir et un donné à entendre, inventait la *dissonance*, le *contrepoint libre*<sup>1</sup> audiovisuels. Le cinéma s'élargissait alors au sonore.

Au début des années 50 se généralise l'enregistrement magnétique, sur les lieux de tournage et au montage (bande magnétique perforée). La qualité d'enregistrement et de reproduction du son fait un bond en avant après plus de 20 années d'enregistrement optique. Plus de copies *optique-optique*, causes de dégradations importantes du signal. Le support optique n'est plus utilisé qu'en phase finale, pour les copies de distribution en salle. Le bruit de fond du dispositif recule, les aigus s'affinent, les distorsions diminuent. Les opérations de montage et de mixage s'affirment.

À partir des années 1960, alors que le cinéma cherche à conforter son audimat avec le spectaculaire, les effets-choc<sup>2</sup>, une certaine surenchère émotionnelle sans diversité imaginaire et invention poétique, en déployant des modèles scénaristiques captivants et convenus, les avancées techniques du son vont faire sortir la caméra et le magnétophone des studios. La machine cinéma plus maniable, portable pour le magnétophone décou-

vre les ambiances de plein air, les décors et les sons naturels. Une nouvelle vague de sons, inouïs parce que jamais jusqu'alors entendus au cinéma – ils étaient bruités en auditorium – émerge des bandes sonores. Les sons « sonnent » le réel (réverbération naturelle d'une cour d'immeuble, de sous-bois, d'escalier, d'appartement, etc.). Certaines causes énergétiques (bruits, ambiances, sons additionnels) débordent de l'écran, sans être vues, sans espace déterminé et provoquent la disjonction entre l'*attention auditive* et l'*attention visuelle*. Le son *off* et son imagerie auditive fait son apparition et entre ainsi dans la partition sonore avec le *in*. En même temps en France, avec la *Nouvelle Vague*, une fiction se démarque des conventions avec un découpage plus libre, plus improvisé, appuyé par l'« *Avance sur Recettes* » amenée par André Malraux.

Jusqu'à la fin des années 70, la qualité de l'enregistrement et de la reproduction sonores n'iront qu'en s'améliorant avec les avancées de l'électronique dans les microphones, les magnétophones, le pupitre de mixage, les organes de traitements sonores, le dispositif de diffusion en salle, mais sans progrès majeurs. On invente des outils de travail adaptés à chaque étape – montage : presse à scotch (coupes et essais multiples), table de montage à sons multiples, etc. ; mixage : *décaleur* pour faire « bouger » la synchronisation, marche arrière en temps réel pour repérer les formes indépendamment des contenus, ajuster les niveaux, tout en se re-préparant à mixer, *bande rythme* (texte et temps) pour faciliter la post-synchronisation des dialogues et des bruitages et voir défiler la durée, *chenilles* lumineuses, annonçant les entrées et sorties des différentes bandes sonores : le mixeur voit venir et s'enfuir les sons ; etc.

<sup>1</sup> Les termes *dissonance* et *contrepoint libre* sont développés par MICHEL CHOUX, in *Audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, coll. Nathan Cinéma dirigée par MICHEL MARIE, 2000, p. 32.

<sup>2</sup> « Il ne s'agissait plus seulement d'en « mettre plein la vue », il fallait encore en « mettre plein les oreilles », le cinéma sonore, JEAN MITRY, in *Conférences de la cinématheque*, Suisse de Lausanne, 1959.

En 1976, le système Dolby, tout en réduisant les bruits de fond de la piste optique, améliore la bande passante vers l'extrême aigu, et va jusqu'à spatialiser le son derrière le spectateur. Dans les années 1990, profitant de l'avancée technologique de la production de disques, le son numérique atteint la salle de cinéma. La qualité de la reproduction sonore fait un nouveau bond en avant, et en même temps, l'espace sonore s'élargit autour du spectateur en sollicitant son espace péri-personnel.

Outre la musique souvent omniprésente, les débuts du cinéma sonore privilégiait le couplage de la voix et son image, et les bruits de la proximité immédiate de l'action : le *In* et le hors-champ contigu, et encore, entre les répliques pour ne pas masquer les voix, avec des traits bien marqués, identifiables, sans ambiguïté, comme répliques de sons déjà entendus, connus, et sous-mixés afin de ne pas encombrer l'espace réduit du « hublot » sonore (mono), réservé prioritairement à la voix. Seuls quelques films ressortaient où le bruit occupait une fonction scénographique déterminante pour le récit ou la narration (*M. Le Maudit*, Fritz Lang, 1931 ; *Le troisième homme*, Carol Reed, 1949...). Mais le son optique restait néanmoins marqué par une *bande passante* étroite, sans aigus extrêmes, un timbre corodé par des aigus agressifs, des fonds sonores encrassés d'un bruit de fond continu, une dynamique nivelée, réservée principalement à l'intelligibilité de la parole.

Les *grands gagnants* des avancées techniques qui suivirent ne sont ni la musique, ni la parole, mais les bruits, les ambiances et les silences. Outre le gain en qualité de rendu, une meilleure définition des traits et des profils morphologiques ont auto-

risé une identification et une mémorisation plus faciles et rapides des occurrences sonores. Les accroissements successifs de la bande passante et de la dynamique, puis l'arrivée de la stéréophonie et de la diffusion multicanale, ont permis un « rangement » de plus de sons. Des nouveaux sons, moins « voyants », plus fins, aux variations plus sensibles, sont entrés dans la composition sonore. En revanche, l'enregistrement optique sur la copie de diffusion a imposé ses limites en bande passante, et la dynamique est restée réduite à un *mezzo forte* généralisé jusqu'à l'apparition du support numérique.

## 2 Les silences

Le cinéma sonore a habilité le silence : un « rien » entre deux sons qui, pendant la période de l'enregistrement optique, était peuplé par le souffle, la « ronflette », les craquements et grésillements de la pellicule. À partir de la généralisation de l'enregistrement magnétique, et particulièrement sur les tournages, le silence devient une réalité, celle produite par l'agitation thermique des molécules d'air, la « respiration » des lieux, ces « silences plateau » composés du bruit des projecteurs, de la présence silencieuse de l'équipe de tournage, du « *rumble* » omniprésent dont l'absence n'est « audible » que dans les « *chambres sourdes* » des laboratoires d'acoustique, ces vides qui finalement existent nulle part<sup>3</sup>, puis cette sorte d'ambiance qui ne veut rien dire et qu'on n'entend pas, oubliée parce qu'inhibée en faveur des sources sur lesquelles l'attention est focalisée, et que, lorsqu'elle n'est plus là, on perçoit alors qu'elle manque : un monde peuplé de petits sons, de souffles d'air, ces silences qui donnent une couleur à une rue sans voitures, ►

<sup>3</sup> « Le silence n'existe pas. Va-t-en dans une chambre forte et entends-y le bruit de ton système nerveux et entends-y la circulation de ton sang. »  
In *Silence*, JOHN CAGG, Denoël, 1970, p. 14.

- un paysage sans oiseaux ni cours d'eau, à un escalier sans personnage qui monte, un intérieur sans dialogue ni «tic-tac» d'horloge comtoise; un peuplement de petits sons aux fonctions indicielles et/ou inférentielles entrant en relation de montage.

À l'époque de l'enregistrement optique, les réverbérations des lieux s'éteignaient dans le bruit de fond du dispositif, que l'auditeur pouvait, par des efforts de complétion, prolonger mentalement jusqu'au silence, aidé par l'expression du jeu des acteurs. L'enregistrement magnétique a fait reculer ce bruit de fond, puis le numérique l'a repoussé dans les limites de l'audible pour une diffusion à volume raisonnable. Dès lors il a été possible de «scénariser» ces décroissances jusqu'au silence de la pièce, et d'inviter le spectateur à écouter autre chose derrière le représenté.

Ce sont par exemple les silences dans *Le festin de Babette* (Gabriel Axel, 1987), colorés par la résonance des lieux, entre les pas sur le plancher du mess des officiers, entre ceux du père de Lorenz dans le salon familial, ou encore entre les battements de la canne de sa tante dans l'escalier glacial du hall d'entrée. Le capitaine avance, d'un pas sonore et rythmé comme une mécanique, pour l'inspection quotidienne, en contraste avec le bruit organique (éructation) de Lorenz qui déclenche, toujours en silence, la réaction du capitaine : deux coups secs et résonants de cravache dans sa main – un geste prémonitoire de la répression à venir. Les deuxièmes pas sont ceux du père de Lorenz, déterminé, au rythme plus lent, d'abord bien marqués sur le bois du parquet, puis feutrés sur le tapis, avec juste un léger bruissement de cuir de ses chaussures : «*Le père affirme doucement son autorité et c'est le son qui nous le dit.*»<sup>4</sup>

Lorenz, en amorce gauche, fait un léger mouvement silencieux de côté comme pour bien se caler sur ses jambes et entendre la sanction : «*Tu iras passer trois mois chez ta tante [...] [où] tu auras le temps de réfléchir à ta conduite et de l'améliorer.*» Et enfin les pas de la vieille tante et surtout ses coups de canne, *off*, du haut de l'escalier qui résonnent dans le hall d'entrée glacial et silencieux du château de Nørre Vossborg, expression de la rigueur scandinave et la sévérité de la sanction du père : «*Sois le bienvenu à Nørre Vossborg.*» dit-elle d'un ton sec et impassible, «*Viens! Je vais te montrer ta chambre.*»

La deuxième moitié du générique de *Nostalghia* (Andreï Tarkovski, 1983) est accompagnée par un extrait du début du *Requiem* de Verdi qui s'éteint sur un accord de dominante – invitant à écouter ordinairement la tonique – dans le silence d'un paysage de campagne au lever du jour, linéaire, horizontal, embrumé, ponctué par l'aboïement d'un chien au loin et son léger écho. Une coccinelle Volkswagen arrive sur un chemin par la droite et trace une ligne horizontale dans l'image. La caméra la suit un temps en travelling dans son horizontalité et s'arrête, la laissant disparaître à gauche de l'écran. Le spectateur prolonge mentalement la ligne horizontale avec le bruit du moteur qui se fonde peu à peu dans le léger fond d'air du silence auquel s'accroche la brume. Dans le même plan, on entend réapparaître la voiture par la gauche, puis on la voit s'arrêter au centre de l'image. La caméra amorce alors un très lent travelling avant, puis vertical ascendant, pendant qu'Eugenia (Domiziana Giordano) sort de la voiture et demande à Gorchakov (Oleg Jankovski) de la suivre... puis marche vers le fond du paysage

<sup>4</sup> *Le son au cinéma, « Comment ouvrir l'oreille sans fermer l'œil », film et livret de Guy Moussier, conception CLAUDE BAKALÉ, prod. Arcadia Films, avec la participation du CNDP et du CNC (ministère de l'Éducation Nationale et de la Culture), 1993.*

embrumé. Toujours dans le même plan et dans le même mouvement de caméra en travelling avant et vertical, Gorchakov finit par la suivre. Ainsi, sur un silence en toile de fond avec l'aboïement d'un chien au loin – animal récurrent dans le film – les trajets de la voiture que prolonge mentalement le spectateur, associés mais en synchronisme non parfait aux mouvements de la caméra (travelling horizontal, travelling avant et vertical), forment deux lignes, horizontale et verticale, qui dessinent une croix dans l'image, avec à leur rencontre la voix des deux personnages.

Dès les premières minutes du film, A. Tarkovski rompt avec une certaine convention du cinéma narratif néo-classique qui aurait voulu, par exemple, qu'on s'attache à la voiture et aux personnages à l'intérieur, car pourquoi ne s'arrête-t-elle pas la première fois au centre de l'image, synchronisée avec le mouvement de caméra ? Il s'agit bien ici d'un réel où image et son, aux formes concises, se croisent et se décroisent lentement et « dont le lieu n'est pas celui de l'écran, [...] mais le cerveau du spectateur », laissé aux mouvements de sa pensée, de son imaginaire. Une réalité à travers un paysage linéaire, lissé par un fond d'air silencieux, souligné par l'aboïement d'un chien au loin qui habite le souvenir et permet un mouvement entre le proche et le lointain ; un paysage aux horizons incertains et flous que la brume traverse, silencieuse comme dans un rêve.

« L'événement ne se confond plus avec l'espace qui lui sert de lieu, » écrit Gilles Deleuze. « ni avec l'actuel présent qui passe : l'heure de l'événement finit avant que l'événement ne finisse, l'événement

reprendra alors à une autre heure [...] ; tout l'événement est pour ainsi dire dans le temps où il ne se passe rien », et c'est dans le temps vide que nous anticipons le souvenir, désagrégeons ce qui est actuel et plaçons le souvenir une fois formé. » En note de ce passage, il cite Péguy : « L'histoire est essentiellement longitudinale, la mémoire est essentiellement verticale. L'histoire consiste essentiellement, étant dedans l'événement, avant tout ne pas sortir, à y rester, et à le remonter en dedans. » Bergson avait proposé un schéma, ce qu'on pourrait appeler son quatrième schéma du temps, pour distinguer la vision spatiale qui passe le long de l'événement et la vision temporelle qui s'enfonce dans l'événement. »<sup>5</sup> [en horizontal : la voiture qui roule, prolongée par son bruit de moteur ; en vertical : la marche d'Eugenia vers l'église où elle était déjà allée et sa voix].

La deuxième scène se passe dans l'église Madonna del Parto dans laquelle Eugenia déambule parmi les travées dessinées par des fins piliers de pierre, aux chapiteaux sobrement sculptés, qui supportent des voûtes modérément hautes. La lumière est celle du jour qui filtre à travers les fenêtres des chapelles le long de l'édifice et sur le mur du fond. Elle marche lentement sur la pierre, d'un pas sonore et grave, légèrement réverbéré. Aucune poussière, aucun grain de sable ne crisse sous ses semelles de cuir. Seule la chute d'un objet long en bois – qu'on pourrait attribuer à un manche de balai, jamais confirmé dans l'image (un rapport à la propreté du sol ?) – perturbe le silence du lieu : un petit rien, juste un écart à la scansion des pas, imprévisible dans ce lieu de prière. Lorsqu'elle tente de s'agenouiller, le bruit de la pose de son sac à main sur la pierre est lui aussi bien sonore, ►

<sup>5</sup> L'image-temps, GILLES DELEUZE, éditions de Minuit, collection Critique, 1985, pp. 121, 132.

- autant que la dépose du brancard porté par les quatre jeunes filles sur lequel sied la Madone. Les pas du groupe de jeunes filles en procession autour de la vierge sonnent plus aigu, leurs semelles crissent sur la pierre, et le tintement d'une clochette hausse encore la tonalité de l'atmosphère. Lorsqu'on les voit arriver dans l'église, elles empruntent soigneusement une travée, et la caméra, comme un observateur respectueux, en un lent travelling latéral, vient se placer face à leur marche. De la petite fenêtre sur le mur du fond, jaillit maintenant un faisceau de lumière du jour vers le haut, derrière la tête de la Madone, au dessus des cierges allumés que portent les jeunes filles. Le piaillage des oiseaux qui s'envolent du ventre de la Madone vers les voûtes s'accorde à la vacillation silencieuse des flammes des multiples cierges – les faibles masses (au sens schaefferien) des cris d'oiseau et leurs variations / les faibles volumes des flammes et leurs fluctuations ; le volume sonore de l'ensemble des oiseaux / le groupe de cierges allumés. Isomorphisme presque parfait comme, à la fin de la scène dans l'église, la forme *wobulée* du chant d'un oiseau qui annonce celle du léger ruissellement dans la scène qui suit : une séquence de souvenir en noir et blanc, qui démarre par la chute d'une plume blanche que Gorchakov ramasse à la surface de l'eau d'un petit ruisseau. Notons que, lorsque le piaillage des oiseaux s'est calmé, on perçoit au milieu de quelques chants qui restent, plus clairs, un coassement de grenouille annonçant le caractère humide de la suite.

Chez A. Tarkovski, le silence est aussi absence de paroles. « *Le silence est une ascèse, on renonce aux mots, au bruit du langage. Le bruit et la vantardise*

*du bavardage, qui manque de réalité ou la viole, s'oppose au silence. [...] La parole se transforme en murmures, soupirs ou poèmes, en des prophéties impersonnelles et lointaines, pour finalement laisser la place au silence total et au regard.* »<sup>6</sup> Golchakov est dans ce lieu, dans cette pièce inondée avec de l'eau jusqu'aux genoux, une eau limpide qu'il ternit à chacun de ses pas. Il a visiblement bu et s'adresse à Angela, la petite fille : « ... *Tu pourrais tirer sur moi. En Italie, tout le monde tire. Et puis il y a trop de chaussures italiennes! ... Celles-ci ont dix ans... Bon... Les sentiments inexprimés ne s'oublient jamais... Ici c'est comme en Russie. Je ne sais pas pourquoi. Je ne sais pas...* » On entend un coulis d'eau, bien clair, quelques gouttes sonores, réverbérées et filtrées, et une légère chute d'eau. « ... (Gorchakov) *Tu es contente?* – (Angela) *De quoi?* – *De la vie* – *Oui.* » Golchakov se retourne et se met à marcher dans l'eau. Le bruit que font ses pas est alors très filtré, presque métallique, en comparaison avec celui, très clair, que fait l'impact d'une pierre que la fillette jette dans l'eau. À ce moment précis, Gorchakov commence la lecture d'un poème, en voix *off* très présente, ponctué par quelques notes de gouttes d'eau, alors que la caméra, en plongée, le long d'un long travelling-avant dévoile des pierres et des débris d'objets au fond de l'eau claire. Sur les derniers vers du poème : « ... *Comment, / donnant la dernière portion de joie / mourir dans la légèreté / et à l'abri d'un toit de fortune / s'allumer posthume / comme la parole?* », la caméra en plan serré, suit en travelling latéral, de droite à gauche, le corps de Gorchakov allongé sur le dos, puis au sommet de sa tête, un livre de poésie en flamme et une bouteille vide. Au dernier mot, naît alors un profond silence souligné par quelques gouttes d'eau éparses.

## 6

Les mondes d'André Tarkovski, BAUNT ANDRÁS KOVÁCS ÁKOS SZILÁGYI, *Âge d'Homme*, Lausanne, 1987, traduit du hongrois par VÉRONIQUE CHARRIER, p. 138.

On retrouve ce silence *absence-de-paroles* dans l'église Madonna del Parto, et dans une certaine mesure à l'intérieur de la grande pièce délabrée et traversée par la pluie chez Domenico. Les deux lieux présentent en outre une certaine analogie architecturale : des piliers alignés soutiennent les édifices, cylindriques dans le lieu de culte où Eugenia entre seule, de section rectangulaire dans la pièce où Golchakov médite seul. « L'exercice supérieur d'une faculté se définit lorsque cette faculté prend pour objet sa propre limite », (Gilles Deleuze). Le cinéma « nous offrait une chance d'habiter ce dont les mots nous séparent. » (Gérard Leblanc). Rappelons que le silence au cinéma n'a été véritable que lorsqu'il a été débarrassé des bruits de fond du son optique qui révélaient les *Indices Sonores Matérialisants* du dispositif – que le spectateur gommait non sans un certain effort – et surtout lorsque le son numérique et les normes THX pour la diffusion ont fait leur apparition. Dans *Stalker* (A. Tarkovski, 1979), le paysage de la zone devient le silence d'après une catastrophe : les ruines, les débris, les restes du monde et l'histoire de son annihilation, la brume, le paysage vert en contre-bas découvert lors d'un long travelling-avant au travers d'une voiture calcinée, les regards vers la caméra du professeur et de l'écrivain avant de pénétrer dans la zone, leur marche chaotique, l'atomisation des personnages dans l'épaisseur de la nature, etc. racontent davantage le silence que l'écart entre la modulation du léger vent (synthétique) et le froissement très présent de leurs pas dans l'herbe pendant ce long passage. On retrouve un autre type de silence dans le long travelling au fil de l'eau où reposent des objets morts de la société industrielle. « Le trouble qui en résulte naît de ce qu'un corps étranger en

envahit un autre, nous assistons à un opacification de la transparence du lit du cours d'eau. [...] Le bruit imaginaire du silence se joue dans tous les espacements des plans-paysages du film, comme un fond qui sourd et met en demeure les positions, les cadres, les corps. Nous sommes dans un monde originaire comme le désigne Gilles Deleuze qui est un commencement du monde, mais aussi une fin de monde, et la pente irrésistible de l'un à l'autre. Cela implique une réversibilité du bruit et du silence dans l'image, une sorte d'achèvement du vacarme du monde dans l'imperceptible ou plutôt une limite du perçu, un murmure sous-tendu par un cri étouffé. »<sup>7</sup>

### 3\_Les bruits

Avec l'optimisation progressive des performances des dispositifs de production et de reproduction sonores, naissent des mondes de petits sons qui vont habiller les ambiances et participer eux-aussi du (des) silence(s). En même temps, émergent les aspérités des micro-éléments, dans l'aigu extrême, ces très infimes transitoires rapprochées des frottements, des caresses, « Ainsi le grain, écho lointain de l'oreille tactile, se mue en caresse ; un simple câble, issu du cortex auditif, débusque les aspérités des sons et les projette au cortex tactile pour y éveiller la sensation – grenue ou lisse – d'un toucher intérieur. Il est parfois si intense qu'il se projette à son tour à la surface de la peau, ondulant en frissons. »<sup>8</sup>, ces fourmillements à la surface des vents, des pluies, des cascades ou des fontaines. En revanche, la « haute définition » du son – « macro » ou hyper acuité auditive jouée par le microphone –, que l'industrie tente d'améliorer par des dispositifs électroacoustiques toujours plus ►

<sup>7</sup> Le bruit-silence ou la plongée paysagère, ALAIN MONS, in *Les paysages du cinéma*, ChampVallon, dir. Jean Mettel, 1999, pp. 240, 241.

<sup>8</sup> « Le concert et son double », CLAUDE BAILLÉ, in *Revue de l'Audiophile*, n°1, Octobre 1988, p. 93.

- performants, présente deux aspects : une saillance du sonore comme ferment à d'autres aspects du réel ; une « haute définition » comme « haute fidélité » se rapprochant de l'objet à chaque cran de progrès, dans un rapport de mimesis. Dans ce deuxième aspect, il s'agit d'un ciselage ostensible du son, à la manière « clip » ou « publicitaire » que la prise de son fractionnée accentue en se rapprochant des sources et de leur « timbre accidentel » ornementé par des effets électroniques, et que le « tout numérique » renforce pour réaliser des effets de réel.<sup>9</sup>

La concentration de Babette, silencieuse dans la cuisine, fait apparaître non seulement le bruit des fourneaux et des sauces qui mijotent, de l'ébullition des bouillons qui constituent le silence relatif de son espace, mais aussi ceux liés à son art culinaire : les fins coups de bec de deux cailles plumées sur une assiette en terre cuite et l'exquis bruissement de leur immersion dans une eau bouillonnante, le doux crépitement du bois qui brûle dans la cuisinière lorsqu'elle soulève une casserole, les sons très détaillés de petits bouillons fumants, le délicat frottement du couteau qui décolle un Blini Demidoff ou coupe une truffe, le subtil frémissement de quelques gouttes de bon vin versées dans une poêle brûlante pour rallonger une sauce, etc.

Sans se prêter à l'« écoute réduite » qui nécessite un apprentissage, ce type d'écoute « constitue l'expérience esthétique proprement dite (par référence au sens littéral d'αἰσθησις, sensorialité)... »<sup>10</sup> L'apparaître sensible et très défini à la surface des choses et les micro-variations de leur résonance, révèle leur intériorité, « l'invisible de leur substance » sous une écoute particulière. Il en est de tous ces

sons, bien cadrés, hautement définis, captés et mixés avec une précaution telle qu'ils ajoutent une présence qui semble « étoffer d'un poids supplémentaire de réalité les plates effigies visuelles »<sup>11</sup>. Un poids supplémentaire de réalité par un prolongement de la présence visuelle en ouvrant sur l'encyclopédie de la polyesthésie sonore, mais aussi parce que « le cinéma exprime avant tout des rêves et qu'il s'agit de donner un poids et une forme de réalité à l'imaginaire qui en est issu »<sup>12</sup>.

Le choix et le traitement des sons révèlent les personnages, ajoutent un climat aux situations, rythment l'action, impulsent un tempo au montage, accentuent une dynamique. Ils soulignent, décrivent et jouent de leur inférence en mobilisant dans l'instant, toujours temporaire, l'attention du spectateur sur un événement du passé ou à venir. Ainsi les sons « associés » ou appartenant à l'environnement de Lorenz pendant la période de sanction sont ternes comme ceux dans la maison du pasteur : le bruit de la calèche sans grelots par un temps maussade balayé par le vent lors de son arrivée au château Nørre Vossborg ; les sabots de son cheval galopant sur les pentes à l'entour du village, accompagnés par une musique, d'abord « légère et bondissante [qui] illustre le désir de liberté du jeune officier [puis qui] s'alourdit dans les graves » ; les bottes lourdement jetées sur le plancher de sa chambre chez sa vieille tante auxquelles répond le tintement de la pendule de la vieille femme chargée de surveiller ses agissements. Autant de sons qui par leur traitement (filtrage) disent « la lassitude de Lorenz, son agacement peut-être... » en contraste avec le bruit de la calèche qui mène le général et sa tante au festin, enjolivée de grelots cette fois-ci et l'étendue des bruits très détaillés du dîner et de la cuisine.

<sup>9</sup> Cette pratique, largement utilisée au cinéma, peut néanmoins avoir des implications sur le dévoilement d'aspects du réel.

<sup>10</sup> Écoute filmique. Écho du son en image. VÉRONIQUE CAMPAN, PUV, Saint-Denis, coll. Esthétiques, hors cadre, 1999, p. 9.

<sup>11</sup> Id. p. 35.

<sup>12</sup> « Presque une conception du monde », In *Après Deleuze. Philosophie et Esthétique du cinéma*, Les Rencontres Place Publique, éd. Pl. Publique & On-Voir, 1996, texte repris et réécrit dans *Trajectoires*, G. LEBLANC, Éditions de l'Œil, 2001, p. 151.

Dans *Nostalghia*, comme dans tous les films d'A. Tarkovski, l'eau et l'humidité sont des motifs récurrents, aux multiples formes visuelles et auditives, et aux fonctions diverses, sans qu'il y ait nécessairement dépendance entre eux. La pluie, les gouttes, la rivière, le ruisseau, les flaques, les bassins, le lac, l'eau transparente et ses reflets, l'eau dans les tuyaux, dans les siphons, l'humidité sur les murs et qui goutte du plafond... L'eau peut tomber goutte à goutte dans une chambre ou former une flaque sans qu'il y ait de pluie. Ainsi dans la chambre d'hôtel et dans la maison de pierre de Domenico (Erland Josephson), la nature se manifeste, caractérisée par la peine et la souffrance : la lumière bleutée du néon qui clignote, la vibration des pales usées d'un ventilateur, les flaques sur le plancher, les gouttes bruyantes dans le lavabo, l'eau qui gémit dans les tuyaux, qui jacasse dans les siphons, la pluie abondante qui traverse le toit, les gouttes qui tambourinent sur des objets métalliques... évoquent tout autant l'indestructibilité de la vie que les souffrances inévitables, les plaintes, gémissements et soupirs de la nature violée par la civilisation. Les objets, parfois enfouis dans les profondeurs, indiquent la présence d'autres mondes, des souvenirs de cultures mourantes ou disparues et qui manquent en tant que valeurs au monde de la surface. A. Tarkovski joue de la mémoire du spectateur et de celle du personnage principal, le poète Gorchakov (*Nostalghia*), associée à son rêve et ses désirs en les mêlant et les dé mêlant. Ainsi dans la chambre d'hôtel où il s'endort habillé sur le lit. À partir d'un son de fermeture de porte à peine audible, comme un signal annonçant son rêve, le bruit de la pluie se transforme en petit écoulement puis en mélodie de gouttes d'eau au fur

et à mesure qu'il s'endort, et se prolonge sur la séquence suivante en noir et blanc (images de souvenir, nostalgie du pays natal) où sa femme (Patricia Terreno) et Eugenia en larmes s'enlacent. Désir ou rêve impossible sur fond de gouttes d'eau, par couple, musicalisées, et d'apparition d'un tintement de clochettes, rappel de celles qui accompagnaient la procession des jeunes filles autour de la Madone au début du film.

Dans les films d'A. Tarkovski, les sons en général sont l'expression mentale des personnages principaux. « *Au cinéma, une reproduction naturaliste du monde est inimaginable, car tous les sons se retrouveraient sur la bande son, s'y bousculeraient, et cette cacophonie signifierait que le film n'a justement pas de solution sonore. Sans sélection des sons, le film est comme muet, car il n'a pas d'expression sonore qui lui est propre. En lui-même, un enregistrement technique précis du son n'ajoute rien au système d'image du film, car il n'a pas encore de fondement esthétique.* »<sup>19</sup> Ce sont les écarts de couleur, de niveau et de timbre qui bouleversent l'appréhension de l'espace et même d'un simple objet présent à l'image. À cette image et à ce son se superpose un ailleurs qui vient solliciter l'inconscient du spectateur.

« *La musique au cinéma, telle que je la ressens, doit être un élément naturel de notre monde sonore, de la vie qui nous entoure.* » écrit A. Tarkovski dans *Le temps scellé*. Dans *Stalker* (1979), sur une sorte de « nappe » musicale, à peine audible, il précise encore le sens de la musique en faisant dire à un personnage (dont l'identité n'est pas définie clairement dans le film) : « *Vous parliez du sens de... de notre vie... de l'art désintéressé. La musique par exemple. Elle est moins que tout liée à la réalité.* » ➤

<sup>19</sup> *Le temps scellé. De « l'Enfance d'Ivan » au « Sacrifice »*, ANDRÉ TARKOVSKI, L'Étoile, Cahiers du Cinéma, 1989, traduction du russe par ANNE KICHILOV et CHARLES H. DE BRANTES, p. 147.

- *Y serait-elle liée, c'est sans idéologie, mécaniquement, par un son creux, sans associations. Et pourtant, la musique comme par miracle pénètre dans le fond de l'âme. [on entend alors le chant d'un coucou] Qu'est-ce qui résonne en nous au bruit devenu harmonie et le transforme en source d'extrême volupté qui nous unit et nous bouleverse? Pourquoi tout cela et pour qui? Vous répondez: pour personne, c'est désintéressé. Eh bien non! C'est peu probable. Car tout finalement a un sens. Un sens et une raison d'être. [on entend alors les chants d'un geai, d'un coucou et d'autres oiseaux]*»

Aux vocables *bruits* et *ambiances*, auxiliaires de l'image, ne serait-il pas préférable de substituer le terme de *partition sonore* («*partition sonore*»: Michel Fano) pour les films d'Alain Robbe-Grillet, «*design sonore*» ou «*effets sonores*»: Vincent Tulli...<sup>14</sup> «*Un monde sonore bien organisé est déjà musical dans son essence. Voilà ce qu'est la vraie musique au cinéma.*», écrit A. Tarkovski. Michel Fano parle de «*continuum*» sonore. Dans les 22 plans qui débutent *L'Immortelle* (Alain Robbe-Grillet, partition sonore: Michel Fano, 1963), la bande son est composée de voix de femme «*alla turca*», de solo d'alto, de bruits de moteur de barque, d'aboiement de chien, de clapotis, de cris de rue, de moteur de voiture, un ensemble où l'image est faite de plans fixes avec des jeux de mise au point, de contraste, de lumière, montés très rythmés pour la première section; puis des alternances de deux types d'images (voyeurs différents de l'extérieur et de l'intérieur d'une maison) et en coda la reprise du premier plan de la première section – nous avons «*affaire à une exposition dramatique semblable à une exposition*

*de sonate, avec un premier thème féminin et tendre et un deuxième thème masculin et hostile...*»<sup>15</sup>

Dans la grande pièce délabrée et ruisselante de pluie où Gorchakov (*Nostalghia*) va «*méditer*», un bruit de gouttes d'eau, sonores, qui tombent sur un objet à première vue (ouïe) métallique, émerge du flux incessant de la pluie. Petit à petit, de la pulsation aléatoire produite par les gouttes émerge une sorte de forme métrique syncopée, à peine perceptible, qui confère au son une dimension musicale. Le bruitage devient musique même lorsque le temps se libère de la mesure et qu'il est chargé d'imprévisible. Gilles Deleuze, à propos du temps musical, parle d'un temps non pulsé: «*un temps fait de durées hétérogènes, dont les rapports reposent sur une population moléculaire, et non plus sur une forme métrique unifiante.*[...] À un niveau plus tendu, ce n'est plus le son qui renvoie à un paysage, mais la musique qui enveloppe un paysage proprement sonore qui lui est intérieur. [...] Le temps non pulsé, [...] c'est la naissance d'un matériau libéré de la forme. [...] Un matériau sonore très complexe chargé de rendre appréciables et perceptibles des forces d'une autre nature, durée, temps, intensité, silences, qui ne sont pas sonores en elles-mêmes. Le son n'est qu'un moyen de capture pour autre chose.»<sup>16</sup>

Dans la plupart des films d'A. Tarkovski, peut-on parler en termes de «*diégèse*» (intra- et extra-diégétique) pour la situation des sons par rapport à l'image? Une lecture basée sur les schémas traditionnels du cinéma narratif dominant, menacerait la composition d'ensemble. En outre, le musical ne gagne pas le bruitage au sens de la

<sup>14</sup> Ces vocables ne sont pas reconnus en France par la profession parce qu'ils ne figurent pas dans la grille des «*intermittents du spectacle*» et posent donc des problèmes à ceux qui se les attribuent...

<sup>15</sup> *L'Homme musical*, JEAN-ETIENNE MARIE, Arthaud, 1976, p. 214.

<sup>16</sup> GILLES DELEUZE, conférence sur le «*temps musical*», IRCAM, 1978.

fonction dominante de la musique : « *le musical produit des significations, le plus souvent figées et conventionnelles. [...] Véritable supplément sémantique chargé de veiller à la bonne réception du film, elle contrôle l'échappée polysémique et balise le parcours interprétatif du spectateur. [...] Le commentaire qu'elle fait du film serait de l'ordre de la réaction; elle réagit devant le film, tout comme le spectateur.* »<sup>17</sup> Dans *Nostalghia*, il s'agit de congruences comme d'ensembles où les partitions visuelles et sonores, croisées ou décroisées, entremêlées ou séparées, forment un (des) univers, un (des) unique(s) organisme(s) vivant(s).

Même si le spectateur n'a pas connaissance du contexte (culturel, spirituel, politique, social...) de la création de l'œuvre, son imagination est éveillée par des associations, des sensations croisées ou des phénomènes de synesthésie, singuliers à chaque sujet écoutant, et qu'il renvoie aux personnages et aux situations dans le film. L'hypothèse de Claude Bailblé est éclairante à ce sujet : « *Les synesthésies, comme les synergies, naissent de la mobilité interne des sons, et amorcent respectivement des visions et des mouvements intérieurs, en s'appuyant – c'est mon hypothèse – sur des « dérivées ». Chaque modalité sensori-motrice éprouve en effet la dimension temporelle aux travers des fluctuations, soulignées comme telles par les dérivées*<sup>18</sup>. Ce soulignement est amodal et peut donc facilement circuler d'une aire corticale à une autre (couleur chaude ou froide, timbre moelleux, son montant ou descendant, tempo rapide ou lent...). Si l'on admet que toute variation interne d'un son inconnu peut se dériver par rapport au temps, il s'ensuit qu'une telle dérivée (profil d'intensité, de timbre, de hauteur, de masse...) cherche son

« clone » déjà mémorisé dans d'autres modalités, faute d'avoir trouvé une réponse dans la sienne. Treillis des connections, mystère du fraying et des poids synaptiques. « Cela me fait penser à... On dirait... » Aussitôt repéré et accroché, cet homologue est « intégré » dans sa propre imagerie, sensorielle ou motrice. Mais comme chaque dérivée admet une infinité de primitives, le résultat (impression mentale ou physique) resterait aléatoire, s'il n'y avait la pression du contexte narratif, ou celle des émotions revécues avec les personnages. Ainsi, la perception serait dérivative par nécessité de convergence intermodale<sup>19</sup>, tandis que l'imagination serait profuse par intégration divergente, c'est-à-dire multimodale. »

L'hypothèse de Claude Bailblé pourrait tout aussi bien s'appliquer à des sons reconnus, identifiés lorsque, par exemple, ils sont reliés de manière hétérogène à une image, en combinaison libre. C'est ce qu'a développé Gilles Deleuze à propos des situations ou des images spéciales ou subjectives qui présentent un écart entre une action et une réaction :

« *Tout se passe comme si l'action subie quand elle arrive dans l'encéphale, se divise en une infinité de chemins naissants. [...] L'excitation se retrouve devant une espèce de division de soi en mille chemins corticaux, et toujours remaniés. [...] L'action ne se prolonge plus dans une réaction immédiate, elle se divise en une infinité de réactions naissantes. [...] Grâce à cette division et ces subdivisions de l'excitation reçue par le cortex, s'effectuera une re-descente au centre moteur de la moelle qui ne sera plus le prolongement de l'excitation reçue, mais une espèce d'intégration de toutes les petites réactions cérébrales naissantes.* »<sup>20</sup>

<sup>17</sup> L'espace au cinéma, ANRÉ GARDIÉS, Méridiens Klincksieck et Cie, 1993, pp. 51, 52, 53.

<sup>18</sup> « Les neurones phasiques, qui équilibrent chaque modalité sensorielle, ne détectent que les changements, (ici la dérivée des qualités auditifs), mais les signalent nettement à la conscience (structure temporelle de l'événement). » CLAUDE BAILBLÉ.

<sup>19</sup> « Je prends l'exemple d'un feu de brindilles : les excitations (thermiques, visuelles, auditives, olfactives) proviennent du même endroit, surgissent dans un temps synchronique, elles s'unissent donc en un seul objet (le feu). Mon hypothèse est que les différents cortex (vision, audition, tact, odorat, goût... et motricité) « se parlent » entre eux, après réduction à la dérivée (neurones phasiques) et accrochage synchronique de ces dérivées. Cette connectivité par les dérivées facilite la reconnaissance polymodale en l'absence de l'un ou l'autre des composants », CLAUDE BAILBLÉ.

- Les sons bien dessinés, au spectre harmonique et au profil riches ont un pouvoir de rémanence important, surtout ceux dont l'identification est univoque. Ils ont une durée de vie plus longue dans le temps mental de l'histoire que ceux dont la cause est plus ambiguë. À charge au cinéaste de régler leur saillance selon la prégnance désirée. Le gros plan sonore par exemple « affirme une rupture avec l'image acoustique de référence, et pour certaines musiques ce sera l'occasion d'exprimer une sonorité instrumentale particulière. »<sup>21</sup> L'insecte (et son bourdonnement) peut sembler plus gros et même plus terrifiant que l'éléphant (et son barrissement) sur le dos duquel il s'est posé. Le microphone comme stéthoscope, le *macrophone* (Mauricio Kagel). L'accroissement du détail confère au son une hyper-présence, attire l'oreille du spectateur et l'invite à osciller entre une vision externe et une vision intime de la représentation, à fouiller la texture des objets. « La recherche précise du relief sonore confère aux bruits une présence et une acuité qui donnent l'impression d'une perception rapprochée. Epstein, qui souhaitait que chaque son soit donné à entendre jusqu'en ces plus infimes composantes [il n'était pas gâté à l'époque de l'enregistrement optique], parlait de passer les occurrences acoustiques au « microscope » pour proposer des « gros plans » de bruits comme celui du vent, qu'il a exalté dans ses derniers films, « *Le Tempestaire* » (1947) et « *Les Feux de la mer* » (1948). « Le hurlement monotone et confus d'une tempête se décompose dans une réalité plus fine, en une foule de bruits très différents, jamais encore entendus : une apocalypse de cris, de roucoulements, de borborygmes, de piailleries, de détonations, de timbres et d'accents pour la plupart desquels il n'existe même pas de nom »<sup>22, 23</sup> »

Dans *Libera me* (A. Cavalier, 1993), le sentiment omniprésent d'enfermement est réalisé par de nombreux plans serrés et des sons rigoureusement redondants à l'image pour la plupart, au point d'arriver à saturation de l'espace spectatorial. L'image profite de la dynamique et du timbre des sons qui, en très gros plan, sans aucune référence sonore spatiale (réverbération des lieux, sources sonores environnantes), amènent à une focalisation univoque, celle d'un univers carcéral. Dans *Citizen Kane* (Orson Welles, 1940) le très gros plan sur la bouche montrant les détails des lèvres et de la moustache, en adéquation avec la définition microscopique sonore (de l'époque du son optique) du « *Rosebud* » qu'elle chuchote, posent l'énigme dès les premiers moments du film et laissent une trace indélébile dans la mémoire du spectateur. Le synchronisme et la redondance de formes (visuelle et sonore) en ont évidemment facilité l'ancrage solide en mémoire.

#### 4\_Clichés et ruptures avec les schémas d'identification

Au début du cinéma parlant puis sonore, jusqu'à l'arrivée de l'enregistrement magnétique, l'espace consacré au son sur la pellicule optique était restreint à quelques sons seulement, au potentiel de reconnaissance rapide, sans ambiguïté sur la cause de leur émission, et pour bon nombre à des stéréotypes. Si une connotation négative peut entacher les « stéréotypes », leur fonction est pour le moins ambivalente. Gabriel Axel, dans *Le festin de Babette*, a fait le choix de ne pas faire entendre des sons d'oiseaux marins, malgré la proximité du village du bord de la mer et qu'on puisse en voir dans le film : « il faut éviter les sons stéréotypés qui

<sup>21</sup> La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma, CLAUDE BAUBÉ, Université Paris VIII, 1999, p. 307.

<sup>22</sup> Écrits sur le cinéma, JEAN EPSTEIN, Seghers, 1975.

<sup>23</sup> L'écoute filmique. Écho du son en image, VÉRONIQUE CAMPAN, op. citée, p. 133.

*fonctionnent comme des sonnettes, comme des signaux convenus qui finalement, nous renvoient à tous les films qu'on connaît déjà, pour les y avoir déjà entendus. Il faut créer sa propre ambiance, sa propre atmosphère, avec des sons singuliers qui collent à l'image particulière que vous créez.»<sup>24</sup>*

Mais si les sons « clichés » font référence à un déjà entendu dans des films ou dans des situations courantes, ils peuvent être utilisés précisément pour cette fonction : renvoyer le spectateur dans ses affects pour y *désenfouir* des états de vie volés ou inconnus, comme lors de la première écoute. Marie-Claire Roppars-Wuilleumier, dans son analyse sur la structure du montage de *Sans toit ni loi* (Agnès Varda, 1985) explicite ce point de vue : « Le montage projeté, plan contre plan des fragments ou des sols plats [...] Si d'aventure des vues subjectives interviennent, elles restent d'abord vacantes, sans ancrage explicite, attribuées parfois aux témoins, mais dans l'après coup d'un propos qui change le point de vue en passé et retire à l'image sa valeur de présence. Le jeu du cliché, au sens technique et discursif, neutralise la vision : pour donner à voir le visage mort de Mona, il faut que l'appareil [photographique] du policier ait fait entendre son dé clic; des cartes postales parsèment le film, doublant les scènes en les renvoyant au seul regard photographique; et les jugements portés sur Mona – par la platanologue compréhensive, le neveu dégoûté, la dame de compagnie attendrie ou le philosophe soixante-huitard recyclé en berger dogmatique – égrenent des stéréotypes dont la fonction semble bien être de soustraire les sentiments exprimés à la fraîcheur d'une première fois. Déjà vu ou déjà dit, lieu commun du tout venant, chaque énoncé filmique se trouve ainsi délié de son ancrage affectif; et si Mona est en proie aux

*affects et pulsions – faim, froid, peur, violence verbale, contact furtif ou poussée sexuelle – il s'agit là de brefs instants, plus encore d'instantanés, que l'organisation discontinue du film interdit de durée.»<sup>25</sup>*

Dans ce même film, il est une scène, qui sert de transition entre deux autres, et dont le bruit d'un vent occupe une fonction particulière malgré qu'il ait été entendu mille fois par ailleurs dans d'autres films. Mona (Sandrine Bonnaire) s'est fait offrir à manger sur un plateau par une religieuse d'un couvent. À la fin de cette séquence, la sœur qui tient l'accueil referme la porte d'entrée en lui disant : « Bonne route ma fille. La porte vous sera toujours ouverte – Merci ! ». La caméra, en plan fixe d'abord, montre une route bordée de pneus et de grillage. Mona entre dans le champ par la droite. La caméra suit alors son mouvement en plan serré, dans un travelling latéral, puis s'arrête sur la porte close d'un entrepôt aux barreaux métalliques verticaux, laissant Mona poursuivre son chemin par la gauche de l'écran. [cut] Le plan suivant, en travelling vertical, montre la tente de Mona à la lisière d'un champ de vigne recouvert de neige (l'alignement vertical et en profondeur des pieds de vigne rappelle celui des barreaux de la porte précédente). Un léger vent glacial, mille fois entendu, fait gonfler la toile dont on entend les ondulations et les faibles claquements. Mona sort la tête de la tente, visiblement satisfaite de l'instant enneigé, et referme grossièrement la porte, paralysée par le froid. [cut] Toujours sur le bruit de vent, la caméra est à l'intérieur d'une voiture, dont on n'entend pas le bruit du moteur, qui se dirige vers un carrefour de campagne. Un camion passe de droite à gauche avec son bruit envahis-

<sup>24</sup> Le son au cinéma, « Comment ouvrir l'oreille sans fermer l'œil », film et livret cités.

<sup>25</sup> *Écrire l'espace*, MARIE-CLAIRE ROPPARS-WUILLEUMIER, PUV, coll. Esthétiques hors cadre, Saint-Denis, 2002, p. 53.

- sant. La voiture avance et on découvre alors Mona assise sur un muret, emmitouflée dans son duvet, qui se lève et se dirige vers la porte côté passager. Le conducteur (sans qu'on le voit) ouvre la vitre, Mona se penche pour s'adresser à lui (sans qu'on les entende). On perçoit alors le couinement de l'ouverture de la vitre qui laisse apparaître le bruit du moteur qui prend la place du vent. [cut] Toujours sur le bruit de moteur de la voiture arrêtée, le plan suivant montre une pancarte : « *Propriété privée, entrée interdite, chiens méchants.* », et un chien passer en travers du chemin. C'est ensuite la scène chez le philosophe soixante-huitard...

Outre sa fonction de lissage des ellipses entre les plans, le vent glacial déréalise les actions banales par sa présence en demi-teinte, faisant taire à la fois les personnages – ce qu'ils disent et ce qu'ils font – et le bruit du moteur de la voiture. En paraphrasant Gérard Leblanc, *entendre en poésie, c'est réentendre ce qu'on a déjà entendu. Toute mémoire poétique est de l'ordre de la résurrection.*<sup>26</sup> Le vent,

que le spectateur connaît pour l'avoir entendu maintes fois dans des paysages similaires, de fictions ou de documentaires, renaît sous d'autres formes où, « *Tout s'apaisera peu à peu. Le monde prendra un aspect lisse et net, purifié.* »<sup>27</sup>

En considérant la boucle perception/(ré-)action, un des fondements d'un cinéma narratif, d'action, spectateur et film seraient comme un vieux couple limité à une prévisibilité bridée par les habitudes attentionnelles, la prédominance du « déjà-vu » ou du « déjà-entendu » sur le « perçu », réduisant du même coup en l'homme, sa part de réflexivité ou même d'humain. En revanche, les images, sonores et visuelles, et leurs combinaisons ont le pouvoir d'éveiller des sensations directes, pré-langagières, dont l'impact est capable de cimenter la structure d'un film, même en l'absence de chronologie – incohérence sur le plan rationnel, mais très grande cohérence sur le plan des sensations où comprendre, c'est percevoir une partie de la vie. La composition des images visuelles ou sonores et leurs mouvements dans *Nostalghia*,

<sup>26</sup>

« Voir en poésie – et c'est ce qui peut l'apparenter, la rapprocher de la vision – c'est revoir ce qu'on a déjà vu. » GÉRARD LEBLANC, in PRESQUE UNE CONCEPTION DU MONDE, op. cité p. 146.

<sup>27</sup>

Portrait d'un inconnu, NATHALIE SARRAUTE, réed. Gallimard, 1956

comme dans la plupart des films de A. Tarkovski, ne peuvent être compris par une analyse discursive, rationnelle. Peut-être devons-nous rester en deçà de la barrière sémiotique « *et regarder les films de Tarkovski, surtout Stalker, comme les héros du film regardent la pluie qui tombe dans la chambre dont le plafond s'est effondré.* »<sup>28</sup>

Pour Abbas Kiarostami, « *les réalités simples sont cachées derrière les réalités apparentes.* ». Le cinéma n'est pas la transposition « *de la réalité dans l'univers fictif, mais en se servant au passage, de la fiction, il restitue à la réalité une plénitude que, sans cela, elle n'aurait pas atteinte par elle-même. Le mensonge de l'art sert comme moyen de retour à l'ouvert du monde.* »<sup>29</sup> écrivait Yousef Ishaghpour à propos du cinéma d'Abbas Kiarostami. Le cinéma a ce pouvoir de faire (re-) naître des formes du réel dissimulées dans un représenté qui n'ont à priori rien à voir avec lui. C'est la vie de l'objet et non pas le monde matériel photographié ou enregistré en enlevant le voile de l'habitude ou la lassitude qui le recouvre.

« *Cet arbre, ce rocher, ce geste, existent tels qu'on désire les voir. Il n'y a pas lieu de les modifier. Ces êtres filmiques singuliers, détachés de leur qualification générique, font déjà partie de la recomposition du monde. En lieu et place de la pente «réaliste» ou «naturaliste» du cinéma, il faudrait évoquer plutôt sa pente «poétique». Elle tend à détacher les choses des mots que nous avons pour les dire (identification, nomination), les qualifier, les abstraire du monde où elles existent, singulières, irremplaçables, irréductibles. [...] Soudain, à un détour du récit et indépendamment de lui, le sentiment de la présence sensible du monde. Les personnages peuvent continuer à s'agiter sur l'écran, continuer à raconter leurs histoires, on ne les regarde plus, on ne les écoute plus. L'attention est requise par tel objet, tel mouvement, tel geste, d'une importance infime, voire nulle, dans l'histoire qui nous est racontée. Pourtant on ne voit plus qu'eux, on s'y fixe, et notre imaginaire leur permet de survivre à leur disparition dans le film. Ce sentiment, ce n'est pas le film bavard qui l'apporte, c'est le cinéma, et comme à l'insu de son réalisateur.* »<sup>30</sup> ■

#### CHRISTIAN CANONVILLE

enseigne à l'ENS Louis-Lumière  
les fondements de la scénographie  
sonore dans les pratiques  
instrumentales du son au cinéma  
et à la radio, et le documentaire  
radiophonique. Il prépare une thèse  
de doctorat à l'université Paris III  
Sorbonne Nouvelle sur les formes  
cinématographiques du silence.

<sup>28</sup> Les mondes d'André Tarkovski, BAUMT ANDRÁS KONÁCS AKOS SZILÁGYI, op. cité, p. 138.

<sup>29</sup> Le réel, face et pile. Le cinéma d'Abbas Kiarostami, Yousef ISHAGHPOUR, op. cité, pp. 34 et 35.

<sup>30</sup> Presque une conception du monde, GÉRARD LEBLANC, op. cité p. 143.

iném

cro



## » Un cinéma du subjectif

**Gérard Leblanc**

**Résumé** Cet article s'efforce de circonscrire le territoire d'un cinéma du subjectif, au croisement d'enjeux de vie et d'enjeux de cinéma. Le cinéma du subjectif amène à redéfinir la place du cinéaste comme celle du spectateur et à envisager de façon différente la relation du cinéma à la vie.

**Abstract** This article strives to delineate the territory of a cinema of the subjective, at the crossroads between the domains of life and of cinema. The cinema of the subjective moves towards redefining the place of the director as one of spectator, and to envisage a different relationship between cinema and life.

é  
éma

L'industrialisation du cin ma a instit e le primat du sc nario en m me temps qu'une stricte division technique du travail o  les fonctions de sc nariste et de r alisateur sont, en principe, rigoureusement s par es. C'est sur le sc nario que repose la rationalit   conomique du film et l'espoir de diminuer la part de risque dans un secteur de l'industrie o  la rentabilit  des investissements demeure al atoire. Parole d'or, celle de Charles Path  qui, en 1918, se d sole – d j  ! – de l'h g monie de l'industrie cin matographique am ricaine : « Le sc nario est et sera toujours l' l ment capital »<sup>1</sup>. Et si l'on observe depuis quelques ann es un affolement de la machine cin matographique qui tend   faire passer, dans l'ordre des priorit s, la recherche des effets sp ciaux devant la m canique du r cit, chaque crise d clar e du cin ma a  t  l'occasion d'un rappel vibrant du primat du sc nario. C'est par les qualit s de son sc nario que s' value la faisabilit  du film   venir, y compris devant les commissions d'attribution d'avance sur recettes. Et sur quel autre  l ment se fonder en effet ? Un sc nario, c'est ce qui permet de r duire le cin ma   du ma risable, c'est- -dire   du r cit : une histoire boucl e, avec un d but, un milieu et une fin, des personnages   la psychologie et aux finalit s bien d finies, des situations dont il est possible d' valuer l'int r t sur le papier. L'impression de ma trise est d'autant plus grande que les mod les narratifs utilis s ont d j  fait leurs preuves bien avant l'apparition du cin ma, au th  tre et dans le roman. Le sc nario permet de contenir les  ventuels d bordements de la mise en sc ne. Son  criture est g n ralement con ue comme une op ration technique ob issant   des r gles ais ment formulables et

transmissibles. Nombreux sont les manuels, en forme de livres de recettes, qui pr tendent enseigner la bonne fa on de s'y prendre. Un temps d'apprentissage est sans doute n cessaire, plus ou moins long selon les m thodes, mais la r ussite est au bout.

Il faut apprendre   conna tre les mod les sc naristiques qui se sont succ d  au cours de l'histoire ainsi que ceux qui coexistent   la m me  poque   travers le monde. Il faut apprendre   les conna tre en sachant que tout film de quelque importance se construit dans un  cart   son mod le sc naristique de r f rence, que celui-ci soit explicite ou implicite. Par ailleurs, il faut  galement se convaincre que tout sc nario est inachev , m me quand il se pr sente comme « pr t   tourner », ce qui est le cas dans les contextes industriels visant   la standardisation des produits<sup>2</sup>. Mais cet inach vement sc naristique ne se r sume aucunement   un probl me de transfert de sp cificit s (le fameux passage de l' crit   l'image). Il s'agit avant tout d'un processus temporel qui introduit des relations de r versibilit  entre des op rations chronologiquement et techniquement s par es. Le concept de r criture devient alors central. Il renverse les perspectives. La r criture du sc nario initial rend plus visible encore le fait que la r alisation est un processus qui int gre plusieurs op rations (dont celle de la sc narisation). Un r alisateur est amen    intervenir simultan ment sur la continuit  dialogu e, le d coupage technique et la mise en sc ne. C'est dans la phase de r criture de la continuit  dialogu e que les deux autres op rations s' laborent. Et, bien entendu, il est impossible d'isoler cette modification de dialogue de la programmation de ce geste, de cet  clairage, de cette

<sup>1</sup> In * tude sur l' volution de l'industrie cin matographique*,  tablissements Path  Fr res, 1918.

<sup>2</sup> Cf. l'analyse   vis e exhaustive de la transformation d'un sc nario « pr t   tourner » en sc nario de tournage, puis en film, in *Le double sc nario* chez Fritz Lang, G rard Leblanc et Brigitte Devismes, Armand Colin, Paris, 1992.

trajectoire d'acteur ou de cet accessoire du décor. Les différentes opérations concourent à la redéfinition des personnages et des situations. Comment, dans ces conditions, continuer à penser la scénarisation comme étape séparée, externe au processus de réalisation? On n'y parviendra que si l'on réduit le scénario à sa première écriture.

Le terme de scénario a d'abord appartenu au vocabulaire du théâtre (où il a commencé par désigner la scène) avant d'appartenir à celui du roman puis à celui du cinéma. Aujourd'hui le discours journalistique l'a banalisé au point que l'information télévisée l'exhibe en permanence. La scène de l'actualité a fini par ressembler à un scénario toujours recommencé, dont la réalisation est prétendument marquée du sceau de l'imprévisible. Scénarisation « ouverte », dit-on, par opposition à la scénarisation « fermée » de la fiction: suspens issu des incertitudes et des aléas du réel (chaque scénarisation de l'actualité est alimentée chaque jour par de nouvelles informations, présentées comme imprévisibles et susceptibles de changer le cours général du scénario) et non d'un imaginaire qui s'efforce de plier le réel envisagé par la fiction à des schémas narratifs et dramatiques posés a priori.

Il est pourtant savoureux d'observer à quel point ces deux formes de scénarisation se rejoignent dans leur commune reprise d'un des plus anciens modèles scénaristiques du monde, je veux dire l'aristotélicien. Une conception de l'actualité dominée par l'information infraction (ce qui arrive n'aurait pas dû arriver) se concilie très bien avec la présupposition d'un ordre initial perturbé par un désordre que rien ne laissait prévoir<sup>3</sup>. Que la scénarisation se résorbe dans la mise en scène

(comme au cinéma) ou que la mise en scène se résorbe dans la scénarisation (comme à la télévision), il s'agit toujours de raconter la même histoire, celle de l'évènement perturbateur, avec tous les conflits et toutes les péripéties qui en résultent, jusqu'au retour final à un ordre antérieur, qu'il soit ou non conforme à l'ordre initial.

### Le scénario inachevé

« La dernière ligne du scénario est déjà écrite », dit-on parfois à la télévision après nous en avoir tracé, justement, les grandes lignes. Sous-entendu: la réalité va le réaliser. Le scénario va devenir, non un film, mais la réalité même. Le journaliste oublie de nous dire que la « réalité » à la télévision repose sur de très anciens schémas de scénarisation, et cela avant que l'on en ait vu les toutes premières images. Images qui parlent trop facilement d'elles-mêmes pour avoir quelque chose d'inattendu à nous dire.

Mais la dernière ligne d'un scénario n'est jamais écrite car aucune scénarisation n'est à la mesure du réel ni de l'imaginaire. Il reste, par nécessité, toujours ouvert. La réalisation est en instance, suspendue. Le film ne se ferme pas prématurément, rien n'est encore joué.

Explorer le réel ou l'imaginaire, ce n'est pas écarter la scénarisation, puisque tout réel comme tout imaginaire obéissent à des lois, d'ordre et de désordre, dont beaucoup nous demeurent inconnues. C'est écarter de la scénarisation toutes les formes de réduction qui entendent plier les processus réels à des schémas pré-établis. Scénariser, ce n'est pas écarter la fiction, c'est la pousser plus avant, ►

<sup>3</sup> Sur le concept « d'information infraction » et sur les différentes relations possibles entre ordre et désordre, lire *Le monde en suspens*, GÉRARD LERLANC, Hübner, Marburg, 1987.

- le plus loin possible des conventions scénaristiques qui reconduisent du déjà vu et du déjà imaginé. C'est s'aventurer dans la fiction à partir de la part d'inconnu et d'imprévu que contient tout processus.

Comment concilier le caractère inévitablement inachevé du scénario avec la réalisation d'un film ? Comment commencer la réalisation d'un film dont le scénario n'est pas et ne sera jamais terminé ? C'est là, me semble-t-il, que tout se joue. De deux choses l'une : ou bien on évacue le réel en lui substituant une construction fictionnelle déjà connue, qui permet d'assurer un passage entre les deux et de résorber la scénarisation dans la réalisation, ou bien on laisse ouverte la question du passage, c'est-à-dire la question du réel. L'objectif est alors d'inventer une forme, fictionnelle ou non, qui lui corresponde.

C'est, en tout cas, dans la réponse à ces questions que se situe la part la plus risquée et la plus productive du cinéma qui se fait aujourd'hui. Mais il n'existe pas de réponse unique. Une option possible consiste à renoncer au scénario prêt à tourner (même si celui-ci relève, on l'a vu, d'une illusion) et à laisser ouverte la question du passage de la scénarisation à la réalisation. Ouverte ? C'est-à-dire en mesure d'accueillir de l'inconnu et de l'imprévu. Scénariser revient alors à résister aux scénarios existants, à leur éternel retour qui nous interdit de ressentir et d'apprendre quelque chose de nouveau sur notre relation au monde et sur le monde lui-même. Dans cette perspective, l'inachèvement du scénario n'est plus considéré comme un manque mais comme un levier majeur.

On peut trouver des exemples de cette démarche dans une région du paysage cinématographique qui accorde une place centrale à la subjectivité, celle du cinéaste comme celle du spectateur. C'est ce cinéma d'exploration du subjectif que je me propose de présenter ici, sans aucune prétention à l'exhaustivité. Les exemples que j'ai choisis, aussi significatifs et représentatifs soient-ils à mes yeux, n'épuisent pas le champ des possibles de l'expression subjective au cinéma. Encore faut-il commencer par définir ce qu'il en est de la subjectivité au cinéma.

### Subjectivité directe et indirecte

Ce que Pier Paolo Pasolini décrit comme le « plan subjectif indirect libre » serait une des caractéristiques essentielles du cinéma de poésie<sup>4</sup>. Dans ce type de plan, l'auteur exprime son point de vue à travers la vision d'un personnage. L'expression personnelle de l'auteur emprunte le détour de la fiction. Dans son essai de catégorisation de l'image perception, Deleuze évoquera, à la relecture de Pasolini, « une conscience caméra devenue autonome »<sup>5</sup>.

La limite de cette conception indirecte de la subjectivité est que l'auteur s'y exprime seulement en tant qu'auteur puisque son expression personnelle passe par le relais de personnages et de situations inventées. Or, l'auteur (pour autant qu'il s'exprime seul, car il peut se manifester aussi de façon duelle ou plus collective encore) n'est-il pas aussi un homme ou une femme qui s'exprime en tant que tel, et dont la vie hors cinéma constitue le chantier de sa création ? *Un cinéma du subjectif peut consister à croiser des enjeux de vie*

<sup>4</sup> PIER PAOLO PASOLINI, *L'Expérience hérétique*, Payot, 1976.

<sup>5</sup> Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, les Éditions de Minuit, roman, 1999.

avec des enjeux de cinéma. C'est même là un de ses principaux traits distinctifs. Il n'existe plus alors de séparation entre l'art et la vie. Mais il est des façons bien différentes d'abolir cette séparation. L'artiste dont la vie est dévorée par son art n'a pas grand-chose à voir avec l'artiste pour lequel l'art est un moyen de vivre plus intensément. Le seul point de recoupement entre ces deux postures opposées est que l'art ne saurait se réduire à l'exercice d'une profession, fût-elle celle d'artiste.

Pourquoi ne pas s'exprimer directement, au lieu de se projeter dans un autre auquel il faudrait s'identifier, en lequel il faudrait se reconnaître ? Exprimer son point de vue à travers la vision d'un personnage, n'est-ce pas chercher dans l'autre un double complaisant, n'est-ce pas tendre au personnage inventé un miroir en lequel son créateur se complait à reconnaître et cultiver sa propre image ?

À l'inverse, s'exprimer directement ne conduit pas nécessairement à vivre en autarcie narcissique, si l'on excepte le cas d'un cinéma réduit à la restitution de la vie fantasmatique de son auteur<sup>6</sup>. S'exprimer directement peut consister à aller à la rencontre de l'autre, en tant qu'altérité, et à découvrir de l'altérité, de l'inconnu, en soi. Le cinéaste ne se protège plus alors derrière des médiations, des intermédiaires, des représentants à travers lesquels, éventuellement, le spectateur cherche à le découvrir tel qu'en lui-même. *Il accepte de s'exposer*, il s'agit là d'un autre trait distinctif d'un cinéma du subjectif. Je ne rencontre plus les autres à partir d'un personnage qui me ressemble, au moins par certains aspects, mais à partir de qui je m'éprouve être. Le travail du film commence en ce point.

Le cinéma du subjectif n'est donc pas nécessairement « indirect », il peut être également « direct » comme il en va par exemple dans le cinéma « underground » américain analysé par Dominique Noguez<sup>7</sup>. À noter que si, pour Noguez, le terme de « subjectif » équivaut à celui de « fantasmatique » : c'est que l'organisation audiovisuelle du film « underground » est souvent calquée sur la vie fantasmatique de son auteur. Mais la subjectivité ne saurait se réduire à sa dimension fantasmatique<sup>8</sup>. Et l'on trouve de multiples exemples d'expression subjective directe dans tous les cas de figure où la démarche documentaire intègre la vie réelle et la vie imaginaire de son auteur.

### Tout film est subjectif

Mais a-t-on raison d'opposer ici « subjectif » à « objectif » ? Tout film n'est-il pas subjectif ? Tout film ne fait-il pas appel à la subjectivité de ceux qui le produisent et le consomment ? Le dispositif cinématographique ne favorise-t-il pas, par le relais du faisceau lumineux du projecteur, l'identification du spectateur à l'œil caméra, à l'impression de toute puissance que cette identification procure au spectateur dans les usages dominants du dispositif cinématographique ? Et tout film, quel que soit l'intérêt du scénario qui l'alimente, ne sollicite-t-il pas l'investissement subjectif du spectateur dans ce qui est représenté sur l'écran ? Comme Jean Epstein l'avait bien compris dès les années 1920, le cinéma libère des forces irrationnelles que la rationalité de la vie quotidienne tend à étouffer<sup>9</sup>. Mais la dimension subjective, dans le cinéma de grande consommation, renvoie à un imaginaire social, ciblant désirs et frustrations de masse, qui s'éloigne de toute organisation psychique trop

<sup>6</sup> Il est vrai que le névrosé, au sens freudien du terme, n'a pas d'autre choix. Seule la cure lui offre la possibilité d'une issue.

<sup>7</sup> DOMINIQUE NOGUEZ, *Une renaissance du cinéma, le cinéma underground américain*, Klincksieck, Paris, 1985.

<sup>8</sup> Dans *Procès du spectacle* (PUF, coll. perspectives critiques, Paris, 1977), CHRISTIAN ZIMMER croit pouvoir affirmer que tout écran est « une scène primitive et toute narration me renvoie à l'Œdipe » (p. 159). Mais la scène du fantasme n'est pas nécessairement la scène primitive (celle que le sujet s'interdit de voir), même si elle a sa source dans un événement marquant de l'enfance. C'est le plus souvent une scène que le sujet s'autorise et se complait à voir et à revoir, et que son imagination transforme sans cesse.

<sup>9</sup> La rationalité évoquée par Epstein correspond à celle du système capitaliste dont il est possible, justement, de contester, la rationalité. Il n'empêche que ceux qui souffrent de ce système cherchent à lui échapper par tous les moyens, à commencer par l'évasion dans un imaginaire déconnecté de la réalité qu'ils vivent.

- particuli re. « La n cessit  d'adapter la po sie cin matographique aux instances les plus r pandues interdit aux auteurs de films de s'exprimer profond ment et minutieusement dans des  uvres qui en deviendraient trop particuli res, donc non rentables »<sup>10</sup>. Tout en reconnaissant l'int r t des analyses de J. Epstein, il est permis de ne pas partager son pessimisme. Les  uvres les plus particuli res peuvent atteindre n'importe qui,   condition de toucher ce qu'il y a de particulier en chacun. C'est parce que les grands diffuseurs visent un g n ral envisag  de fa on sociologique et statistique qu'ils ignorent le potentiel d'universalit  du particulier. Le particulier renvoie, en fait,   la singularit  de chacun d'entre nous.

### Id ologie et subjectivit 

La subjectivit  peut  tre v cue et pens e de multiples fa ons. Aux deux extr mes : elle peut  tre pens e en termes de classes sociales comme en termes d'autonomie absolue du sujet par rapport   la soci t . Elle peut  tre pens e en relation avec l'id ologie dominante, qui d finit pour chaque individu une relation imaginaire   ses conditions r elles d'existence et interpelle chacun d'entre nous en sujet de cette id ologie<sup>11</sup>. Le sujet peut accepter d' tre assujetti et tenter de trouver la place la plus confortable – ou la moins inconfortable –   l'int rieur de cette relation imaginaire. Il peut aussi entrer en r sistance et chercher   transformer ses conditions r elles d'existence (son imaginaire change alors de cours).

Les relations entre sensible et rationnel, entre conscient et inconscient peuvent varier dans des proportions consid rables. Certaines formes

de subjectivit  reposent sur une n gation pure et simple de l'inconscient ; d'autres,   l'oppos , s'efforcent de rendre le plus conscient possible des processus profond ment enfouis dans l'inconscient, etc.

Bien qu'il faille se garder de tout d terminisme, aucun d'entre nous n'est enti rement libre de ses choix en la mati re. Notre existence sociale nous conduit    tre plus ou moins r ceptif   telle ou telle id ologie et les processus de conscientisation ne jouent pas le m me r le pour ceux qui ont int r t   transformer le monde et pour ceux qui ont int r t   le conserver dans son  tat actuel.

Quoi qu'il en soit des options id ologiques de chacun, l'art met la subjectivit  au travail. Avec pour premier effet l'instauration d'une distance avec les sc narios pr ts   vivre,   penser,   filmer. Une subjectivit  au travail est n cessairement une subjectivit  en mouvement et ce mouvement aboutit   un questionnement identitaire. Je ne suis plus, au terme d'un travail qui s'apparente   une mise en jeu de mon identit , l  ou j' tais au moment de l'engager. C'est pourquoi je pr f re la formule de *cin ma du subjectif*   celle de *cin ma subjectif*. Dans le cin ma du subjectif, la subjectivit  ne s'exprime pas comme une essence qu'il s'agirait d'atteindre, d'approcher ou de r v ler : elle rel ve d'un processus de transformation o  rien n'est jou  d'avance.

### Interagir

Un cin ma du subjectif n'enferme pas la subjectivit  en elle-m me. Elle l'ouvre   toutes les alt rit s. Comment filmer le monde sans partir de notre

<sup>10</sup> JEAN EPSTEIN, * crits sur le cin ma* (2 tomes), Seghers, Paris, 1974.

<sup>11</sup> LOUIS ALTHUSS RE, « Id ologie et Apparats id ologiques d' tat », in *La Pens e*, n  151, Paris, juin 1970. Lire  galement le texte de DAVID FAROUK dans ce num ro.

rapport au monde, de l'expérience subjective à partir de laquelle le monde se constitue en réalité extérieure à nous, sur laquelle nous pouvons agir et que nous pouvons nous donner les moyens de transformer si elle ne nous satisfait pas ? La question est de savoir quel type d'interaction nous établissons avec elle.

La présence dans mon assiette du contenu d'une boîte de thon, d'un œuf dur et d'une banane ne me conduit pas nécessairement, comme le fait Luc Moullet dans *Genèse d'un repas* (1978), à m'interroger sur les conditions de production et de distribution de ces aliments. Mais il faut qu'ils représentent quelque chose dans ma vie pour que je m'y intéresse, ne serait-ce que pour les manger. Un phénomène ne peut m'intéresser que s'il a quelque rapport avec ma vie, et quand même ce rapport ne s'offrirait pas d'emblée dans le visible. Mais je peux m'intéresser aussi à des phénomènes dont je n'ai aucune expérience directe, parce que je considère qu'ils conditionnent, au moins en partie, mon rapport au monde dans lequel je vis (par exemple, l'histoire de la nature et celle de la société).

*Genèse d'un repas* croise un enjeu de vie (comprendre d'où vient ce que je mange) avec un enjeu de cinéma (mettre en adéquation les moyens du cinéma avec une analyse de la société, y compris dans ses aspects non ou difficilement visibles). Il est impossible dans ce film de séparer l'homme (du moins l'*homo economicus*) du cinéaste. Luc Moullet éprouve au Sénégal la honte d'être français, il se fait filmer en train de raser les murs. Cette attitude a sans doute quelque chose à voir avec la culpabilité que le (néo)colonisateur peut

éventuellement ressentir à l'égard du (néo)colonisé. Mais pour Moullet il s'agit moins d'une question de morale que d'une question politique où les rapports d'exploitation et de domination sont questionnés à l'échelle mondiale. Qu'en est-il en 1978 de l'internationalisation du capital ?

### Numérique et subjectivité

La chaîne numérique libère-t-elle l'expression de la subjectivité au cinéma ? Il n'a jamais existé de déterminisme technique et le numérique n'innove en rien à cet égard. Si le cinéma appaie aujourd'hui vers le « tout numérique », c'est parce que le numérique a prouvé sa capacité d'assurer des gains de rentabilité sur le plan de la fabrication des films comme sur celui de leur circulation. Le numérique, par lui-même, ne met nullement en question la situation esthétique du cinéma non plus que sa relation à la vie. Pour qu'une telle mise en question s'avère possible, il est nécessaire que s'élaborent de nouveaux projets artistiques.

Ce n'est pas le cas dans l'industrie cinématographique la plus normalisée. Il ne s'agit pas ici de mettre à jour de nouveaux aspects du réel, ni de construire de nouveaux types d'interactions avec eux. Il s'agit plutôt de produire des effets de réel dans le cadre des scénarios les plus vermoulus. Voyez par exemple *Dancer in the Dark* (Lars von Trier). Par la mobilité des caméras auxquelles il arrive de trembloter pendant les séquences les plus dramatiques, par la diversité et le changement ultra rapide – à la clip – des angles de prise de vue, il s'agit de donner une apparence de mouvement et de vie à des stéréotypes sentimentaux et sociaux. ▶

- Il n'est pas inutile de revenir ici sur les douze commandements de *Dogma 95*, dont Lars von Trier fut le principal initiateur et promoteur. Cette table de la loi m lange des directives tir es m caniquement des donn es techniques du tournage, dont la plupart pr c dent d'ailleurs l'apparition du num rique (tourner en d cors naturels, cam ra   l' paule, en son synchrone) avec des interdits techno esth tiques tout   fait arbitraires (pas de musique, pas d' clairage, pas de filtres et de trucages optiques, obligation de tourner en format 1,35 et en couleurs) et des ordres dont on peut dire pour le moins que l'ex cution ne va pas de soi (pas d'action superficielle et convenue, filmer ici et maintenant, pas de film de genre, le metteur en sc ne est l'auteur). Dans tout ce fatras de contraintes sans aucune n cessit  esth tique, on notera qu'il n'est jamais question de *l'implication personnelle du cin aste dans les situations qu'il filme*. C'est pourtant l  un autre trait distinctif d'un cin ma du subjectif.

Si la cha ne num rique (cam ras semi professionnelles, logiciels de montage num rique) ne lib re pas automatiquement l'expression subjective au cin ma, disons qu'elle la favorise. Et cela en abaissant les co ts de fabrication de fa on consid rable. C'est la conqu te du temps qui devient l'enjeu  conomique majeur. Toute personne qui dispose de temps et qui s'est appropri  les savoirs n cessaires   l'utilisation de la cha ne num rique peut r aliser des films en quasi autonomie par rapport au syst me de production audiovisuel. Bien s r, cela ne r sout pas le probl me de l'acc s aux circuits de diffusion institutionnalis s, t l visuels ou cin matographiques, qui entendent contr ler de plus en plus  troitement la production.

Mais bien des films ne doivent leur existence  conomique qu'  l'existence de la cha ne num rique.

Il en va de m me sur le plan artistique. Bien des films ne seraient pas concevables ni r alisables sans la cha ne num rique. Il ne s'agit plus seulement du cin   il selon Vertov (l'organisation du monde visible), ni de la cam ra stylo selon Astruc (le cin aste est aussi libre que l' crivain), ni de la conscience cam ra selon Deleuze (la cam ra dans le mouvement de la pens e). Il s'agit d'une cam ra corps int gr e aux diff rents aspects de la vie,   ses dimensions sensible, effective et r flexive. La cam ra n'est plus port e (  l' paule), elle  pouse les gestes et les mouvements d'un corps qui   la fois filme et vit ce qu'il filme. La dimension subjective ne consiste pas seulement   relayer le regard du filmeur (ou d'un personnage) mais   exprimer ce qu'il ressent,  prouve, pense au moment o  la situation en cours de filmage se construit. Ainsi la cam ra devient pleinement un des personnages du film, au sens o  le spectateur ne peut plus oublier sa pr sence. C'est toujours la cam ra de quelqu'un en train de filmer, son point de vue et son point d' coute concentr s en un point de sa vie. Le spectateur ne peut plus rapporter les associations audiovisuelles qui lui sont propos es, et qui exigent sa collaboration active pour de venir effectives,   un narrateur impersonnel ou au cin aste qui est suppos  agir en pleine invisibilit  dans les coulisses du film. De cette fa on, le spectateur construit sa relation au film   travers les diff rents points de vue qui s'y expriment. Mieux, il construit son propre point de vue   travers cette relation.

Ainsi, en humanisant davantage l'usage de la caméra, le cinéma du subjectif opère un renversement paradoxal du dispositif cinématographique. Le spectateur n'est plus au centre de ce dispositif. Il doit mettre sa propre subjectivité au travail pour exister à l'intérieur du film et actualiser ses possibles.

### La question du spectateur

On le comprend mieux encore avec le développement des techniques de l'interactivité, et tout particulièrement avec l'expansion des jeux vidéo : la question de la relation du spectateur au cinéma devient de plus en plus centrale. C'est lui le véritable héros du cinéma, tous films confondus. C'est lui qui, en tant que consommateur, fait vivre l'industrie de l'audiovisuel. Il est l'objet de toutes les attentions, de toutes les sollicitations, de toutes les séductions programmées du marketing. Le spectateur fait l'objet de multiples scénarisations qui prétendent toutes savoir ce qu'il est et ce qu'il désire. Chaque groupe d'intérêts construit ainsi un spectateur à sa propre image et s'efforce de faire en sorte que le spectateur réel s'y ajuste. Il est vrai que le spectateur scénarisé n'est jamais entièrement imaginaire. Il existe socialement et la société cherche à le reproduire pour se reproduire elle-même. Il existe avant même qu'il ait eu à manifester son existence concrète. Ce spectateur-là revêt alors la figure impersonnelle du marché. Il a déjà vu le « nouveau » film qu'on lui propose de voir. Il est possible d'anticiper ses réactions en s'appuyant sur des schémas comportementaux pré-construits. Mais aucun spectateur n'est réductible au marché. D'où le caractère parfois imprévisible de certains succès et de certains échecs marchands.

Cela n'est pas nouveau, sans doute. Ce qui l'est davantage aujourd'hui, c'est la nécessaire prise en considération par le cinéma de la complexité de la posture spectatorielle. Il faut en finir avec une conception unidimensionnelle du spectateur. Le spectateur est complexe, multiple, contradictoire. Pris dans une perpétuelle oscillation entre deux horizons d'attente, il aspire à la fois à s'évader d'une réalité qui ne le satisfait pas et à transformer cette réalité. Ainsi les enquêtes qualitatives du Centre National du Cinéma ont-elles pu enregistrer, à l'égard des films, une double demande d'évasion et de « réel ». D'où la question, fondamentale : à qui s'adresse-t-on en lui quand on s'adresse à lui ? C'est la première question que tout cinéaste doit se poser. Et cette question, il se la pose d'abord à lui-même. Quelles zones de sa subjectivité entend-il activer et explorer dans son film ?

L'expression subjective ne s'oppose nullement à la communication, bien au contraire. Plus la subjectivité est travaillée en profondeur et dans la diversité de ses dimensions, plus la double rencontre avec le film – celle du cinéaste et celle du spectateur – est forte et marquante. Ses implications dépassent de très loin les effets produits par tous les dispositifs interactifs que nous connaissons aujourd'hui.

Dans le cinéma du subjectif, le cinéaste ne s'implique pas seulement dans l'élaboration du film. Il s'implique également dans les situations qu'il filme, qu'il soit ou non présent devant la caméra et que cette présence soit continue ou discontinue. Trois voies s'offrent et s'ouvrent alors à lui : l'*auto-filmage* (seul ou avec d'autres) ; l'*entre filmage* (les ►

- ▶ autres sont également en position de cinéastes) : l'*interpellation*. Ces trois voies peuvent d'ailleurs s'entrecroiser dans le même film.

Je me propose de présenter brièvement ces trois démarches à travers quelques exemples filmiques et/ou quelques enjeux théoriques et pratiques. Chaque lecteur pourra croiser ses propres exemples avec les miens. Je ne prétends pas analyser les films que j'évoque ici. Je vise seulement à définir leur trajectoire dans le cadre de la problématique de cet article.

### L'auto-filmage

Voici en premier lieu le *Berlin 10-90* de Robert Kramer. Ce film prend place dans une collection de films dont le concept, intitulé *Live*, fut élaboré en 1989 par Philippe Grandrieux pour la Sept. Il est proposé à plusieurs réalisateurs de réaliser un plan séquence d'une heure, sans interruption, sans coupe, sans autre montage possible qu'effectué à la prise de vue. Chaque réalisateur est libre de son sujet et peut filmer n'importe où, n'importe quand, n'importe qui ou n'importe quoi. Il dispose d'un caméscope et constitue à lui seul la totalité de l'équipe technique.

Réussir dans cette entreprise relève de la performance, entendue dans un sens à la fois artistique et sportif. Mais n'est-elle pas un peu vaine, voire dérisoire ? Ne revient-elle pas à se soumettre à l'ordre du temps – le temps réel – imposé par la télévision et qui constitue aussi – le monde saisi en direct – l'un de ses principaux titres de gloire ? N'est-ce pas reconduire l'illusion qu'il est possible de capter une réalité par ce qui en est visible et

saisissable dans l'instant ? C'est précisément l'effet de croyance que cherchent à produire les promoteurs du direct à suspense, lorsqu'ils parlent des manifestations prétendument imprévisibles d'une réalité qu'ils ont déjà scénarisée. N'est-ce pas conforter la télévision dans sa propension à écraser toute temporalité qui ne se résorberait pas dans le présent ?

On peut voir aussi les choses autrement et le film de Kramer nous y incite fortement. Le temps réel ne s'identifie pas nécessairement à l'ordre du temps télévisuel. Il est possible de résister à la télévision dans les formes qui la dominent à un moment donné. Sans jamais ignorer la commande, ni tenter de la détourner, Kramer ne s'y laisse pas enfermer. Il la dialectise en travaillant simultanément plusieurs temporalités à l'intérieur du temps réel. L'instantanéité rejoint l'histoire, celle du nazisme, celle de la chute du mur de Berlin, par la médiation de son histoire personnelle, c'est-à-dire de la relation à un père juif dont la vie d'étudiant en médecine a transité par un Berlin en voie de nazification (nous étions en 1933).

Kramer partage avec nous une heure de sa vie un jour d'octobre 1990. Une heure de sa vie de cinéaste, mais aussi (les deux sont étroitement imbriqués) de sa vie d'homme. Et il s'agit bien de partage et non d'identification. Lorsqu'à plusieurs moments du film, Kramer s'assied devant la caméra, dans un cadre qui l'enferme, et regarde le spectateur droit dans les yeux, il l'invite, non à se projeter dans son histoire, mais à chercher dans sa vie une expérience du même ordre et d'une intensité comparable. Le film renvoie le spectateur à son propre enfermement.

Il n'y a pas de relation possible à quelque réalité que ce soit sans une médiation subjective constamment affirmée et affrontée par le cinéaste, car il s'agit d'une expérience douloureuse. De la rumination intérieure – Kramer parle et filme en même temps, ce qui est difficile, commente-t-il modestement – résulte une parole à la fois élaborée et lacunaire, à mille lieues de celle que l'on entend habituellement à la télévision. Il s'agit d'une parole arrachée au silence et à l'autocensure. Il s'agit aussi d'une parole réflexive, où ce qui est dit est ressenti et pensé. Plusieurs états de la parole alternent et coexistent.

Vider le temps réel de toute scénarisation pré-construite qui le transformerait en un temps d'ambiance ou en un temps fictif qui n'aurait plus rien à voir avec le temps vécu. Vider le temps réel de ses scénarisations habituelles, distrayantes, propices à l'évasion de soi. Rendre le temps réel à sa réalité, lourde, massive, un temps à couper au couteau. Il s'agit d'un temps continu, irréversible, celui qui nous achemine vers la mort.

Si Kramer ne cherche pas à échapper à la durée subjective issue du temps réel, par son discours, par son filmage, il n'en reste pas moins du côté du vivant. Le temps réel est suspendu à l'émergence d'autres temporalités. Et c'est parce que le cinéaste l'a vidé de tout ce qui pourrait nous distraire de sa réalité qu'il peut accueillir et intégrer ces autres temporalités.

L'exploration subjective à laquelle se livre Kramer (l'histoire du nazisme à travers son histoire personnelle et familiale) s'apparente à une forme de dissolution de son identité. Il est question de

ruines, matérielles mais aussi identitaires. Il est question de tenter d'étayer son identité contre des ruines. Mais l'exploration des strates et couches temporelles enferme Kramer derrière les murs invisibles d'une histoire qu'il juge insoutenable et qui lève en lui un désir toujours recommencé de dissolution et de disparition.

Comme dans toute expérience artistique, il y a dans ce film une part de calcul et une part de risque. Mais, dans *Berlin 10-90*, la part de risque l'emporte largement sur la part de calcul. Le cinéaste s'expose, physiquement et intellectuellement, en tant que cinéaste et en tant qu'homme. Quelque chose se joue dans sa vie qui n'est pas encore joué. Le cinéaste met son identité en jeu dans un dispositif où rien ne l'assure qu'elle en sortira confortée. C'est tout au contraire vers une dissolution de son identité qu'il s'engage à travers l'accumulation des ruines croisées en chemin. Seul le retient au bord du gouffre l'horizon d'autres mondes possibles, celui de la création et celui de l'amour. L'art comme l'amour permettent de résister à la réification d'un temps – le temps biologique mais aussi le temps social – qui, sans eux, s'imposeraient inexorablement à nous. L'art et l'amour inventent des temporalités qui leur sont propres et s'y déploient librement, sans calcul, sans mesure. La nécessité intérieure se substitue aux contraintes extérieures. Le temps construit s'oppose au temps détruit. Kramer le dit et le redit à la fin de son film : « Peut-être ai-je fait ce film pour combattre ? ».

*Trois jours en Grèce* (Jean-Daniel Pollet, 1991) participe également de la même démarche d'auto-filmage. Il s'agit d'un film de reconstruction ou

- de renaissance, entrepris apr s un accident qui a laiss  le cin aste diminu  physiquement, accident dont les premi res images du film, discr tement, portent les traces.

Comment rena tre au monde apr s un accident qui aurait pu  tre mortel ? En repartant du lieu o  l'on a v cu avec le maximum d'intensit . Pour Pollet, il s'agit de la Gr ce. Le cin aste entreprend donc un voyage   la fois r el et r v , un voyage o  son imaginaire rencontre la po sie grecque, ancienne et moderne, un voyage comment  par le vrai faux chauffeur de taxi qui le conduit sur les routes marines, en fait un ami grec, Paul Roussopoulos. Celui-ci n'a pas de mots assez durs pour stigmatiser le tourisme qui risque de faire chavirer son pays comme une  le dans la mer.

On serait tent  de parler ici « d'auto-fiction » si « fiction » ne renvoyait pas g n ralement   des sch mas narratifs et dramatiques aux r gles constitu es. Or, la d marche po tique de Pollet ne se donne pas pour horizon la construction d'un r cit, f t-il autobiographique,   la premi re personne. Pollet filme comme un  crit un po me   la construction impr visible (elle d pend dans une large mesure des al as du voyage), dont le sens ne saurait  tre  puis , y compris pour son auteur, et qui exige la collaboration active du spectateur pour exister. Le film suit un fil  motif et non un fil narratif – m me s'il comporte des aspects narratifs. Il met en jeu un imaginaire de la Gr ce d j  constitu    partir des nouvelles  motions n es du voyage. Ainsi le film a-t-il pour r el sujet la d composition et la reconstitution d'un imaginaire qui a choisi de se confronter au r el. L'usage du steadycam accentue l'aspect « tapis volant » du film.

Comme si le cin aste r vait qu'il est en train de filmer.

Le film se situe entre programmation et impr visible.   la programmation appartient  videmment l'id e du voyage, mais aussi les images pr lev es dans les grilles de programme de la t l vision et ins r es dans le film : images publicitaires, images de jeux de hasard (caricature de l'impr visible) et aussi images de la premi re guerre du golfe (1990). Mais qui aurait pu pr voir, par exemple, que le po te Yannis Ritsos mourrait, quelque part en Gr ce, au cours du tournage ? Le film change alors de cours. Il ne s'agit pas seulement, pour le cin aste, de rendre hommage   un po te connu et admir . L'affect n  de sa mort le conduit   donner   la po sie de Ritsos une place plus importante encore qu'elle ne l'aurait eue sans cet affect.

Pollet r p te dans *Trois jours en Gr ce* une phrase de Lawrence Durrel qui l'a profond ment marqu  : « Et c'est alors que la r alit  vint au secours de la fiction et que l'impr visible eut lieu ». Mais pour exister   l'int rieur du film, l'impr visible doit avoir le m me poids de n cessit  que le programm .

### L'entre filmage

Le filmage   plusieurs est peu pratiqu , y compris dans le cin ma de famille. La famille secr te, en son sein, un r alisateur attir , et il est rare que la cam ra soit tenue par les autres membres de la famille. La division technique de ce loisir est presque aussi rigide que la division technique du travail   l'int rieur de l'industrie cin matographique.

Filmer l'autre implique ici l'acte de le filmer et d'être filmé par lui. Le film se fait (au moins) à deux. La caméra circule de l'un à l'autre, dans une constante relation de réciprocité.

Un tel projet peut naître d'une rencontre. Dans le film que nous avons réalisé Catherine Guéneau et moi (*En amour*, 2001), il s'agit d'une rencontre amoureuse<sup>12</sup>. Horizon du film : la recherche d'une nouvelle identité qui résulte de l'interaction entre les deux identités qui entrent en relation. «Co-naître».

L'autre n'est pas tour à tour objet et sujet, ce qui équivaldrait à reconduire (à deux) la posture traditionnelle du film d'amour, où le cinéaste transforme le corps de la femme (ou de l'homme) aimé(e) en objet de désir. Par exemple, au terme d'un mouvement de caméra qui s'apparente à une caresse, au cours duquel la caméra «touche davantage qu'elle ne voit», celle-ci finit par se fixer sur le visage de la femme aimée qui exprime son désir pour celui qui est en train de la filmer. Un tel mouvement de caméra ne serait pas concevable ici sans la manifestation de cette interaction. Le désir de l'autre s'exprime simultanément chez les deux amoureux, quel que soit celui qui est en train de filmer. Il n'existe pas de relation spéculaire où l'un désire narcissiquement sa propre image dans le regard désirant de l'autre.

Le film est donc pris dans un mouvement de transformation identitaire et requiert du spectateur qu'il fasse appel dans sa vie à des expériences ou à des horizons d'attente de même nature. Il s'agit d'un amour en train de se vivre et de se construire, à travers le dépassement des différentes formes de la séparation, à travers le croisement des enfances

et des traces familiales, à travers le métissage des corps et des voix.

La diversité des situations saisies au tournage peut donner l'impression à certains spectateurs qu'il y a plusieurs films en un seul. C'est que les lieux de tournage sont avant tout des «lieux de vie» soumis aux aléas du vécu et ouverts à l'imprévu. Si le parcours des amoureux est programmé (se rendre à Perpignan, à Gurgy ou à Lisbonne relèvent de choix effectués en commun), ne sont pas programmés en revanche les moments où s'exprime le désir de filmer ni ce qui va se produire devant et avec la caméra. Sans qu'ils l'aient senti à aucun moment, et encore moins désiré, leur parcours peut aussi croiser l'ombre de la mort, à travers la personne d'une tante aimée, recluse dans un hospice.

Un tel film ne peut avoir d'autre unité ni d'autre progression qu'une avancée dans la réalisation du désir qui l'a mis en mouvement. Au montage, la figure de la surimpression nous a semblé motrice en ce qu'elle crée de nouvelles images, aux contours encore indéfinis, à partir d'images séparées, identifiables et reconnaissables une à une. Notre rencontre amoureuse devait affecter toutes les composantes du film, susciter des transformations surprenantes entre les données visuelles et sonores saisies au tournage.

La spontanéité du tournage ne contredit pas la réflexivité du montage, de même que le parti pris du son direct ne contredit pas l'insertion, au montage, de fragments de textes écrits et lus. C'est que, du tournage au montage, l'émotion passe par différents états. Au montage, il s'agit de construire ►

<sup>12</sup>  
CF. le texte de  
CATHERINE GUÉNEAU,  
*Filmer en amour*,  
dans ce numéro.

- le film alors qu'au tournage il s'agit de le vivre sans l'enfermer dans une construction pr matur e. Dans ce film, pas davantage que dans les exemples pr c dents, l'art n'est s par  de la vie. Le cin ma participe   la vie et la vie au cin ma. Ils se transforment l'un par l'autre. Le cin ma ne se contente pas d'accompagner une exp rience, il contribue   lui donner forme et, finalement, il porte le d sir de la vivre et de l'accomplir   un niveau sup rieur. Dans tous ces types d'exp rience et d'exp rimentation, l'horizon projet  devant lui par le cin aste est bien celui du v cu.

### L'interpellation

On pense d'abord   l'interpellation du spectateur. Mais le cin aste ne peut interpellier le spectateur que s'il est lui-m me interpell  par ce qu'il filme.

Tout film construit un spectateur fictif   la recherche du spectateur r el et il existe toujours un  cart entre les deux. La diffusion permet d' valuer, sinon de mesurer, cet  cart ou plut t ces  carts, car il y a autant de films que de spectateurs.

Un film n'est g n ralement vu qu'une fois. Aucun de ses spectateurs occasionnels ne le per oit tel qu'il se pr sente mat riellement   lui (il faut pour cela substituer une autre temporalit  au temps continu de sa projection, celle, n cessairement discontinue, de son analyse). Il en imagine un autre   partir de celui qui lui est montr . Non pour s'imposer   lui, ni pour le remplacer, mais parce qu'il ne peut pas faire autrement. Il projette sur le film son v cu recompos  et le film entre dans une sc narisation dont la vie, hors film, du spectateur constitue le sujet toujours recommenc .

Le spectateur assiste au spectacle du film tout en le reconstruisant pour son propre compte: c'est l' vidence, le sens commun, il faut pourtant effectuer la trajectoire inverse pour comprendre ce qui se joue du film dans sa r ception. Tout film regarde son spectateur   travers la place qu'il lui propose d'occuper et, pour s'impliquer dans un film, le spectateur r el ne peut  tre indiff rent   l'hypoth se de spectateur qui est celle du cin aste. Il doit accepter la place qui lui est offerte et qui peut varier au cours du m me film.

Mais il est des fa ons bien diff rentes, pour un film, de regarder son spectateur. La plus r pandue consiste   r sorber l' cart entre spectateur fictif et spectateur r el dans l'ordre de la reconnaissance. Le spectateur n'a plus qu'  se laisser glisser dans des r les, des actions, des situations qui lui sont famili res, ou bien,   l'oppos , qui lui sont ext rieures et qui excitent sa curiosit  ind pendamment de toute implication personnelle. Le spectateur adh re alors au film car il lui permet de se retrouver tel qu'il s' prouve, se repr sente, se r ve autre qu'il n'est. Il n'a pour cela aucun effort   faire, aucune transformation   op rer sur lui-m me.

Dans le cin ma d'auteur, le cin aste tend   construire un spectateur fictif   sa propre image et   nouer une relation sp culaire avec lui. Il en va de m me du spectateur r el dans son entreprise de reconstruction du film. Il tente, de son c t , d'adapter le film   son identit , qu'il voudrait conserver telle quelle –   ses pr suppos s,   ses d sirs,   sa culture,   l'horizon d'attente qui est le sien au moment o  il le d couvre. Au terme de la projection, rien n'a chang  chez le spectateur,

sinon qu'il vu et entendu un film de plus et qu'il s'en est, dans le meilleur des cas, culturellement « enrichi ».

S'il arrive qu'un film regarde autrement le spectateur réel et lui renvoie une image où il lui est difficile de se reconnaître d'emblée, c'est d'abord parce que le cinéaste a pensé le spectateur fictif sur de toutes autres bases et que lui-même a accepté de s'exposer. Les deux mouvements sont intimement et indissolublement liés. Le spectateur fictif n'est plus, pour le cinéaste, une construction institutionnelle visant à séduire le spectateur réel, d'après ce que l'on sait du type de satisfactions qu'il va chercher au cinéma. Il n'est pas non plus la projection du cinéaste, son double, son interlocuteur complaisant. *Le film regarde le spectateur réel en ce point où le cinéaste se sent regardé par ce qu'il filme.* C'est quand le cinéaste pose la question du spectateur fictif en termes d'altérité (et non de ressemblance ou de stéréotypes), quand la place qu'il occupe en tant que cinéaste devient un objet de questionnement, que le film peut diriger un regard différent vers le spectateur et instaurer un écart productif avec lui.

Ce regard prend souvent la forme d'une interpellation, qu'elle soit directe ou indirecte, explicite ou implicite. Un réseau d'interpellations se met en place et fonctionne dans toutes les directions. Le cinéaste regarde celui qu'il filme et il est regardé par lui. Le spectateur regarde celui qui est filmé et il est regardé par lui. Le cinéaste regarde le spectateur et il est regardé par lui... Nul ne peut regarder l'autre sans être lui-même regardé, ce qui contrevient à deux règles majeures du cinéma : la possibilité de regarder sans être vu et la certi-

tude donnée au spectateur, par la médiation du dispositif cinématographique, d'être au centre du monde représenté.

Dans un tel système d'interpellations réciproques, la relation spéculaire se voit, sinon empêchée, du moins fortement perturbée. Cinéaste et spectateur ne peuvent plus se projeter dans un autre qui leur ressemble (ou auquel ils voudraient ressembler) et, n'ayant plus la possibilité de fuir leur réalité dans le spectacle, sans aucune échappatoire possible, sont renvoyés au travail qu'ils ont à opérer sur eux-mêmes pour exister à l'intérieur du film. Le plaisir filmique est ici indissociable des interactions qui se produisent à partir de l'entrecroisement des regards.

Il s'agit dans tous les cas de figure envisageables de se confronter à la résistance du réel et de faire un film qui soit à la mesure de ce qu'on filme qui, dès lors, comporte nécessairement une part d'inconnu et d'indétermination. Le cinéaste doit accepter de ne plus se reconnaître dans ce qu'il filme et le spectateur doit accepter de ne plus se reconnaître dans le spectacle. Cinéaste et spectateur s'ouvrent alors à une altérité réelle, où rien n'est joué d'avance. C'est accepter à la fois que l'autre ne soit pas identifié à soi et accepter de découvrir un autre en soi.

Jusqu'à quel point le cinéaste et le spectateur peuvent-ils acquiescer à la mise en question de leurs positions respectives ? Jusqu'à quel point peuvent-ils accepter de se reconstruire dans la différence avec l'autre ? Jusqu'à quel point un film peut-il participer à la refonte, à la transformation des subjectivités ?

- Ces questions recourent un enjeu de soci t  parmi les plus importants aujourd'hui. La dualit  du m me et de l'autre est menac e par l' mergence d'une multitude d'identit s groupales ou tribales   la recherche d'un moi homog ne, o  l'autre n'existe plus que dans la reproduction et la r p tition d'un m me qui s'apparente   un clonage g n ralis .

### Ouverture

Dans le cin ma du subjectif, l'identit  est toujours en jeu. Elle est prise dans un mouvement de transformation.   chaque homme ou femme cin aste,   chaque film leur propre mouvement de transformation identitaire. Telle d marche cin matographique peut mettre ce mouvement de transformation en relation directe avec un aspect particulier de l'id ologie dominante, qui constitue chacun d'entre nous en sujet d'une soci t  imp rialiste (comme dans *Gen se d'un repas*). Telle autre peut faire  tat d'un geste de r sistance   une tentative

de dissolution et de disparition (comme *Berlin 10-10*). Telle autre encore peut mettre en jeu un processus de renaissance (comme *Trois jours en Gr ce*) ou de construction d'une nouvelle identit    partir de deux identit s qui interagissent et se transforment l'une par l'autre (comme *En amour*). La liste, bien s r, n'est pas limitative, elle est au contraire ouverte   l'infini...

L'alt rit  du spectateur est reconnue, de m me que l'alt rit  du film par rapport   la vie. Mais cin aste et spectateur sont unis par la m me exigence: le cin ma n'est pas un moyen d' vasion et de reconduction de l'existant mais un moyen de transformation et de cr ation de nouvelles fa ons de vivre et de filmer.

Alors le cin ma n'est plus seulement l'exercice d'un m tier ni m me l'expression d'une passion. Il devient un enjeu de vie et, parfois, un enjeu vital. L'art peut-il avoir de plus stimulante ambition que celle-l  ? ■

**GÉRARD LEBLANC**

À partir d'un questionnement toujours recommencé sur les relations entre le cinéma et la vie, Gérard Leblanc a dirigé des revues (Médecine-Cinéma, Cinéthique), écrit (ou co-écrit) quelques livres, réalisé (ou co-réalisé) quelques films.

Parmi les livres publiés : Quand l'entreprise fait son cinéma (Presses Universitaires de Vincennes - Cinéthique, 1983), Le monde en suspens (Hitzeroth, Marburg, 1987), Le double scénario chez Fritz Lang (co-Brigitte Devismes, Armand Colin, 1991), Georges Franju, une esthétique de la déstabilisation, Créaphis, 1992], Scénarios du réel (2 tomes, L'Harmattan, 1997), L'EntreVues (co-Jean-Daniel Pollet, éditions de l'œil, 1998), Trajectoires (éditions de l'œil, 2001). Parmi les films : Quand on aime la vie on va au cinéma (avec le groupe Cinéthique), Bon pied, bon œil et toute sa tête, En amour (avec Catherine Guéneau, GREC - Documentaire sur Grand Écran, 2001).  
Il est professeur des universités à l'ENS Louis-Lumière.

moureuse

e la vie et

uestion de



## »» Filmer en amour

« Rien de désespérant, rien qui flatte le masochisme humain [...] Je n'admets qu'on propose à l'homme que des objets de jouissance, d'exaltation, de réveil. » Francis Ponge, *Le parti pris des choses*

**Catherine Guéneau**

**Résumé** Entrevoir dans ce texte des problématiques liées à l'expression cinématographique de la relation amoureuse. À l'intersection de la vie et du cinéma, il sera question de la rencontre et particulièrement de celle des images à travers la surimpression, du regard, du mouvement, de la construction de différentes temporalités, de (co)naissance.

**Abstract** This text offers a glimpse into the issues surrounding the cinematic expression of love. At the juncture between life and cinema, the subject will be one of encounters – particularly of the encounter of images through double-exposure – of glances, of movement, of the construction of different temporalities.

La représentation cinématographique de l'amour se dissimule en général derrière le jeu des acteurs, un auteur s'adressant à son public par corps interposés. L'amour devient simulation de lui-même. Le spectacle de l'amour se donne à voir dans un rapport d'extériorité, au sein duquel le couple acteur/spectateur s'identifie à celui d'exhibitionniste/voyeur. La question de la représentation occupe alors une position centrale car elle n'est jamais dépourvue d'une certaine empreinte idéologique. Envisager la question de la représentation comme élément moteur, au sens où la transformation du monde serait forcément liée à la transformation de sa représentation.

Le réel ne se prêterait plus au jeu de l'illusion de réalité, mais au contraire il s'affirmerait frontalement dans la transparence d'un dispositif cinématographique suffisamment ouvert pour interagir avec lui.

Imaginez un instant la rencontre entre un projet de film et une relation amoureuse, transportés tous deux par le même désir d'expression, par la même nécessité d'accomplissement, prêts à se transformer l'un par l'autre, prêts à vivre ensemble pendant des mois pour assister leurs naissances réciproques.

Réaliser un film ensemble, filmer l'amour en train de se vivre à l'intérieur du couple, sans frontière entre filmeur et filmé, la caméra circulant librement de l'un à l'autre sans rapport de domination, le filmage ne se faisant plus de manière unilatérale. S'entrefilmer non pas pour satisfaire une quelconque pulsion narcissique mais avant tout dans une volonté de déplacement du particulier vers l'altérité, volonté énoncée en ouverture de film :

*Cela se passe entre nous mais nous sommes innombrables\**

Il ne s'agit pas de filmer « notre histoire » avec ce qu'elle offrirait de sensationnel, mais au contraire, vouloir la dépasser pour en rejoindre d'autres. Oser proposer au spectateur une autre position que celle offerte habituellement par le spectacle conventionnel d'une histoire d'amour. L'histoire ici, s'il y en a une, est une anti-histoire, sans commencement ni fin, saisissable uniquement dans la continuité de son propre mouvement.

La dissimulation d'un auteur derrière la représentation/projection de ses fantasmes/désirs amoureux deviendrait ici une réelle implication subjective (à deux) recouvrant toutes les étapes de production du film. La sublimation/représentation<sup>2</sup> ferait alors place à l'affirmation/implication de/dans l'acte amoureux. Poser un acte d'affirmation positive de l'amour, tenter d'en exprimer la globalité, sans auto-censure. Filmer l'infiltration de l'amour dans la vie, assister à la métamorphose de la vie tout entière, dans ses rapports les plus intimes à la famille, à l'enfance, à la mort, à la sexualité.

Permettre au cinéma de s'inscrire réellement dans ce mouvement, dans un rapport de saisie subjective du monde, tenter d'en extraire quelque chose de fluctuant, d'imprévisible, de poétique.

À l'intersection de la vie et du cinéma, le film risque des questionnements, se place du côté de l'essai, conscient de se situer sur le terrain mouvant de l'expérimentation.

*Pourquoi se filmer ? L'amour peut-il se filmer ? L'amour peut-il s'exprimer autrement que par ses propres gestes et mouvements, ces mots gonflés de la sève qui nous précipite l'un vers l'autre ?*

\* Les textes en italiques sont extraits de la bande son du film *En amour* réalisé avec Gérard Leblanc. GREC/Documentaire sur Grand Écran, 30 mn, 2001.

<sup>2</sup> Sur la question de la sublimation *Filmer l'amour en documentaire*, mémoire ENS Louis-Lumière, ISABELLE BOUTIER, 2001.

## La rencontre

La vie est de brûler des questions,  
je ne conçois pas d'œuvre comme détachée de la vie.  
ANTONIN ARTAUD, *L'ombilic des limbes*

La rencontre est une figure transversale, signifiant d'abord la rencontre amoureuse, puis sa propre rencontre avec le film et enfin celle du film avec les spectateurs.

Au départ, la rupture (heureuse), celle de la rencontre amoureuse. Imprévisible, elle échappe à tout contrôle, toute programmation. Pourtant, il faut savoir la reconnaître, vouloir l'affronter car elle va tout changer et définitivement. À l'heure où tout se planifie, la carrière, la famille, les loisirs, laisser dans sa vie une ouverture suffisante pour tout ce qui justement ne peut pas l'être.

La rencontre amoureuse lorsqu'elle a lieu va mettre profondément en jeu la question de l'identité. Un troisième terme va naître de l'union des deux premiers, non pas dans le sens d'une fusion qui suppose toujours disparition/absorption/perte de soi mais plutôt dans celui d'une interaction profonde entre les deux termes, elle seule capable de créer une nouvelle identité.

*Le séisme identitaire, l'éruption d'une identité nouvelle.*

L'amour brise les rigidités, les cloisonnements des deux identités respectives pour en construire une plus riche, plus dense, démultipliée par l'interaction des deux autres.

*Impossible de tracer une ligne frontière entre nous.*

Au fur et à mesure de son affirmation, l'amour repousse les limites de l'enfermement identitaire, invente une forme transcendante d'altérité.

Dans un deuxième temps, viendra la rencontre

avec le film. L'idée de faire un film à deux, non pas sur l'amour mais en amour – à l'intérieur d'un mouvement. Cette rencontre va se matérialiser tout d'abord à l'intérieur d'un dispositif particulier au tournage.

*Ces lieux ne sont pas des lieux de tournage, ce sont des lieux de vie.*

Le terme de tournage fait référence habituellement à une organisation du travail plus ou moins lourde selon l'importance du budget du film. Ici pas de temps imposé, pas de lieu programmé, un tout petit budget, une toute petite caméra DV. Une caméra ultra légère comme condition d'existence du film, faisant partie intégrante du dispositif. Une caméra intégrée à la vie même, immédiatement accessible, transportable facilement dans ces lieux de vie, loin des lourds appareillages de tournage. Une caméra qui peut circuler librement de l'un à l'autre et permet de filmer sans l'appréhension d'une trop grande complexité technique.

Un dispositif qui permettrait de filmer en correspondance avec le désir que l'on a de l'autre, où la caméra ne s'imposerait pas en tant qu'élément extérieur, quittant un peu son statut de machine enregistreuse pour devenir complice de la vie en train de se vivre.

Plus de démarcation entre les lieux de vie et ceux du tournage, un lieu de vie pouvant justement à tout moment se transformer en lieu de tournage, avec une caméra toujours accessible et disponible. Filmer deviendrait réellement l'expression d'un désir qui naîtrait spontanément, sans aucune programmation, ne pouvant être provoqué de façon artificielle, à la mesure du désir amoureux.

Il faut, là aussi, laisser une ouverture suffisante aux aléas du réel. Au fil des mois, des images sont enregistrées par la caméra, ignorant encore tout ►

- à fait leur destination finale, ne sachant même pas si elles trouveront réellement leur place dans le film.

Ce type de rapport à l'image donne lieu inévitablement à une redéfinition des rôles attribués par la production cinématographique traditionnelle avec l'impossibilité de faire intervenir un « opérateur » extérieur par exemple. L'intérêt de la démarche consiste justement à toujours se situer à l'intérieur de ce qui est filmé; l'exemple le plus significatif est celui de la représentation dominante de la sexualité au cinéma. La relation sexuelle si elle est dévoilée au regard d'autrui est aussitôt transformée en performance exhibitionniste. Une démarche documentaire – réellement authentique – interdit le tournage d'une scène d'amour si elle n'est pas filmée par ceux qui la vivent.

Ici l'acte de filmer se lie intimement à l'acte sexuel sans admettre l'intrusion d'un regard extérieur, en même temps qu'il occupe une place nécessaire dans le film. Comment prétendre en effet, rendre compte d'une relation amoureuse en occultant tout rapport à la sexualité? S'entrefilmer dans des moments d'intimité, mais aussi dans des moments d'exposition à la sphère familiale. Un dispositif qui tenterait d'atteindre au plus près la spontanéité de la vie, avec une caméra qui n'intimide pas, qu'on apparente immédiatement à celle des films de famille, une caméra familiale devenue aujourd'hui familière, presque invisible. Nous arrivons à l'hospice où je rencontre pour la première fois la tante Marie que Gérard n'a pas vu depuis très longtemps; ces scènes par exemple, auraient été radicalement transformées par l'utilisation d'un matériel de type professionnel: les réactions des infirmières, des membres de la famille auraient sans doute été moins naturelles, modifiées par

« l'effet tournage ». La caméra a son existence propre dans la scène, on s'adresse à elle, on lui fait signe, elle fait partie du cercle de famille. Le contrat est clair, les images ne sont pas volées, la caméra ne prétend pas non plus s'effacer devant le réel, elle affirme au contraire sa présence par des images non pas prises mais offertes à l'autre, comme témoins des regards échangés pour la première fois, ou comme ceux d'une émotion partagée après une longue séparation. Nos points de vue se mêleront tout au long de la séquence. La réalisation entièrement effectuée à deux avec un échange complice de la caméra est rendue possible grâce à ces moyens légers qui offrent davantage de souplesse et d'adaptation possible au flux du réel. Certaines scènes n'auraient sans doute pas pu être filmées, faute de rapidité de mouvement, avec un dispositif technique plus lourd.

L'utilisation de la vidéo numérique légère est ici une condition sine qua non d'existence du film, pas seulement d'un point de vue budgétaire, mais aussi parce qu'elle est capable d'interagir de manière productive avec le film.

La même nécessité se fait sentir sur le plan esthétique pour qu'apparaisse une forme – non pas esthétisante – sans enjeu véritable au niveau du contenu, mais signifiante esthétiquement. Comment par exemple trouver une forme esthétique pour signifier la rencontre amoureuse d'un point de vue cinématographique? La rencontre des images entre elles, au moyen de la surimpression s'est imposée d'emblée.

*« Les rencontres d'images deviennent la respiration du film. Des images qui se reconnaissent, se mêlent amoureusement, basculent les unes dans les autres pour en faire naître d'inconnues. »*

La surimpression – procédé à l'origine employé en

photographie – connaît ses heures de gloire au cinéma dans les années 20 pour n'être plus employée par la suite que de façon marginale. Des images superposées les unes aux autres formant une étrange combinaison picturale, images fantomatiques à force de transparence, entre fantôme et fantasmagorie, souvent associées à l'obscur labyrinthe de la vie psychique, métaphoriquement liées à la représentation mentale.

Moins souvent vue comme rencontre d'images, addition de couleurs, reconstitution de mouvements ou composition sonore. La surimpression donne naissance à une image inconnue, entièrement recomposée par la rencontre des images premières, auxquelles elle doit son existence et où elle puise sa source. Pourtant cette nouvelle image, différente de celles qui l'ont engendrée, libérée en quelque sorte de ses génitrices, existe déjà à part entière dans de nouvelles formes.

*Ni l'un ni l'autre et nous existons pourtant l'un et l'autre et plus intensément que nous n'avons jamais existé l'un sans l'autre.*

Nouvelles formes qui défient la stabilité de l'image, l'enfermement à l'intérieur du cadre, les cloisonnements des images entre elles.

*Les images s'enlacceraient comme des corps sans plus jamais se laisser enfermer dans des formes aux contours bien définis, il n'y aurait plus de frontière d'un corps à l'autre, d'un paysage à l'autre, du désir à la pensée.*

Créer une nouvelle identité, avec pour ferment l'union des deux autres. On retrouve ici une correspondance évidente avec les propres mouvements de la relation amoureuse, la surimpression,

en serait comme l'incarnation esthétique /cinématographique parfaite. Images immatérielles, aux contours flous mais pourtant images fécondes. La surimpression n'existe pas seulement sur le plan formel, ni dans une relation singulière au film, elle existe également, de manière multiple dans sa rencontre avec le spectateur.

Le spectateur n'existerait plus –au sens littéral de personne assistant à un spectacle– mais au sens de co-participant à une construction multiforme et polysémique de l'image. La surimpression ici ne cherche pas à produire un effet pré-programmé, défini à l'avance (rêve, fantôme, hallucination) censé conduire le spectateur sur les voies balisées du déjà-connu, du déjà-vécu, de la reconnaissance émotionnelle. La plupart des films se situent dans la sphère du prévisible, cherchant à provoquer chez le spectateur une émotion précise, connue à l'avance, reconnaissable facilement puisque répétée inlassablement de film en film. Faire peur, faire rire, faire pleurer, faire rêver, sur commande, un système quasi-pavlovien où le spectateur est pris en otage par des formes émotives réductrices et stéréotypées. L'émotion est rarement travaillée dans le sens de sa possible transformation, de son ouverture vers l'inconnu mais au contraire dans celui de sa reproduction la plus schématisée voire caricaturale.

La surimpression, telle qu'elle est utilisée ici, cherche au contraire à sortir de la stabilité des formes, en privant le spectateur de tout repère immédiatement identifiable, le laissant face à une image à construire, inachevée, une image qui tenterait d'élargir le spectre du sensible.

Aller chercher de l'inconnu, susciter une émotion inédite, me faire découvrir quelque chose de moi que je ne connaissais pas encore, participer à une ►

- construction du film qui m'est propre comme une sorte de multivision qui se construirait de façon différente pour chaque spectateur. Multivision qui se nourrirait un peu plus de chaque visionnement comme une sorte d'appropriation du film, évolutive et jamais achevée. Le mélange d'images est au départ superposition puis véritable étreinte dans laquelle les images s'enlacent et donnent naissance à une autre image beaucoup plus immatérielle, insaisissable. Quelque chose de difficilement exprimable par le langage appartenant au registre de l'émotion, du sensible, du perceptif, se rapprochant peut-être *in fine* des formes de la pensée visuelle. Ces « indications visuelles », « images-éclairs » images mentales définies par Rudolph Arnheim<sup>3</sup> s'apparentent de manière intéressante à celles de la surimpression : *ces images, bien que vagues dans leurs contours, leurs surfaces et leurs couleurs, sont susceptibles d'incarner avec une précision extrême les modèles des forces qu'elles évoquent.* Finalement, des images capables d'entrer en interaction avec la vie du spectateur et non plus comme substitution imaginaire de celle-ci.

## Regards

*Ce qui caractérise le cinéma n'est pas seulement la manière dont l'homme se présente à l'appareil, c'est aussi la façon dont il se représente, grâce à cet appareil, le monde qui l'entoure.*  
WALTER BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique.*

Quelle place occupe le regard dans la relation amoureuse ?

Comment la caméra va-t-elle regarder à son tour ? Comment traduire cinématographiquement le regard amoureux ?

*Croiser nos regards pour les prolonger l'un en l'autre.*

Le croisement des regards dans la vie, c'est celui des points de vue au cinéma, des plans filmés séparément, réunis au montage.

*Des fragments de paysages se croiseront au tournage, s'entremêleront au montage.*

Que serait une caméra amoureuse ?

Une caméra-trajectoire du regard amoureux.

Regarder l'autre quand on l'aime, c'est atteindre le point culminant de la subjectivité, lui offrir un regard reposant essentiellement sur l'affectivité, insoutenable à toute extériorité. Un regard qui ne rencontrerait plus de frontière entre perception et sensation, qui réunirait tout à la fois, qui contiendrait le monde.

Te regarder à travers l'objectif de la caméra, c'est superposer cet œil mécanique au mien, ajouter une couche de plus à mon regard. Cet œil qui a sa façon propre de regarder. Comment les laisser vivre tous les deux ? Pourront-ils eux aussi créer une nouvelle identité, inventer ensemble un nouveau regard ? Filmer comme on regarde amoureusement et tenter d'éliminer tout rapport d'extériorité avec la caméra – comme si elle devait être le prolongement du regard, mais aussi le prolongement du corps, retraçant le geste de la main, pour suivre le mouvement d'une caresse.

*Pour effacer la distance de la caméra j'essaie de te caresser avec elle. Je te caresse avec cette caméra dans la main qui touche davantage qu'elle ne voit.*

<sup>3</sup> RUDOLPH ARNHEIM, *La pensée visuelle*, Flammarion, 1997 (1<sup>re</sup> édition 1969).

Une caméra qui brouillerait les repères sensoriels, où la vue se rapprocherait du toucher, au plus près de l'intimité de la sensation, pour contenir dans sa trajectoire toute l'émotion fébrile de la caresse. Là où le mouvement de caméra s'éloigne du code représentatif pour rejoindre une subjectivité en mouvement.

Voir le monde à travers le prisme de l'amour, c'est avoir en permanence la présence intime de l'autre en soi, comme par un phénomène de persistance rétinienne.

*Des intérieurs et des extérieurs, des chambres, des lits, des fenêtres, en toutes saisons des paysages urbains, des campagnes.*

*Des paysages changeants avec en tout temps, en tout lieux, ton image qui vient se surimprimer sur toute chose.*

Au cinéma, ce texte va s'énoncer à voix haute en même temps qu'il va se traduire par la surimpression d'une image fixe (celle de l'être aimé) sur le mouvement continu du défilement des paysages. S'interroger sur le regard de la caméra, c'est aussi se poser la question de savoir ce qu'il va modifier / apporter au regard amoureux.

L'image va-t-elle faire émerger dans le regard de l'autre quelque émotion imperceptible?

*Cette image va-t-elle m'apprendre quelque chose de toi que je ne connaissais pas?*

L'image-cinéma pourrait-elle révéler quelque chose d'inédit, témoigner d'une autre vérité?

*Ce que le cinéma nous a révélé jusqu'ici de l'univers, que les sens pénètrent mal, est peu de chose en comparaison de ce qu'il nous révélera. (Jean Epstein)*

Pourtant regarder avec une caméra impose forcément une métamorphose, un dédoublement du réel devenu image. Te filmer c'est aussi te transformer.

*Te regarder à travers l'œil de la caméra une image qui te ressemble mais qui n'est pas toi.*

Le devenir-image est en quelque sorte mortification, simulacre de vie. Pour échapper à cette mort de l'autre dans l'image, faudrait-il créer de nouvelles formes capables de produire une relation vivante avec le film et qui pourraient lui survivre?

*Ne pas être dans la même image constituée déjà une forme de séparation*

*Champ contre champ.*

Regarder quelqu'un à travers l'œil de la caméra, c'est aussi en être séparé, filmer l'autre implique une séparation (de facto) dans le plan. Faire un film à deux, sans opérateur extérieur implique inévitablement qu'on ne soit jamais réunis dans la même image (sauf pour quelques plans fixes avec une caméra sur pied). Enfermement dans le cadre, paradoxe du dispositif cinématographique lui-même?

L'enjeu consiste à tenter d'abolir la séparation et la distance créée par l'enregistrement des images.

Quand il s'agit de filmer le réel, le cinéaste entretient souvent – volontairement ou non – un rapport d'extériorité avec ce qu'il filme. Ici, intérieur et extérieur se confondent dans une totale implication subjective, le dispositif est à l'image de ce qu'il désire exprimer: la fluidité et la libre circulation de la caméra de l'un à l'autre tentent d'abolir les cloisonnements pour restituer le plus intensément possible ce va et vient, ce flux constant de l'amour. ►

## ► Flux / fluide / mouvement

Car en dehors de ceux qui tournent sans autre souci que de commerce et dont il n'est pas question ici, toutes les écoles, tous les styles du cinématographe se sont au moins mis d'accord sur ce que le cinéma est le moyen d'exprimer le mouvement, de comprendre le monde dans son authentique mobilité.

JEAN EPSTEIN, *Bilan de fin de muet 1931*

L'amour est mouvement, fluide, occupe librement tout l'espace.

Au cinéma, le flux de la mer, la circulation de la caméra, des mouvements d'appareil en croisent d'autres. Un premier mouvement est saisi au tournage, un second est reconstruit au montage. Saisir le mouvement de l'amour c'est saisir celui de la vie elle-même, inséparables l'un de l'autre. Saisir « la vie à l'improviste » comme le voulait Dziga Vertov, saisir au moment de la prise de vue « la vie telle qu'elle est », sans artifice, ni fard, sans mise en scène, autre que celle, préexistante, du réel<sup>4</sup>. Croire comme Vertov à la puissance mécanique du « super-œil » plus performant dans la saisie du mouvement que l'œil humain, ou croire comme Jean Epstein aux vertus quasi magiques d'une photogénie capable de faire émerger l'invisible par l'accélération ou le ralenti du mouvement, c'est toujours l'expression d'un désir fort du cinéaste, celui d'une possible étreinte entre le film et le réel, se révélant l'un à l'autre du même mouvement et capable de faire émerger des choses jusqu'alors invisibles.

Ici la vie est saisie « telle qu'on l'éprouve », le réel se révélant à nous par le filtre d'une relation totalement subjective au monde, celle de l'amour. Il est évident que tout film est le fruit d'une relation subjective au monde, avec ses racines idéologiques,

donnant lieu à une conception du monde, au mieux à une conception du cinéma. Toute la question est de savoir quel rapport (plus ou moins direct) cette subjectivité va entretenir avec le film. La subjectivité ici, est exprimée directement, sans médiation, d'un côté comme de l'autre de la caméra, à toutes les étapes de fabrication du film. Le tournage constitue déjà une première étape de transformation de la matière première, chaque prise de vue est pensée et ressentie dans l'unité de la démarche. Les images vont prendre forme et mouvement au montage. Le mouvement au montage, naît des effets de rupture, de discontinuité sonore et visuelle, de l'intrication des scènes et des lieux les uns dans les autres. D'autres mouvements naîtront de l'intersection, du croisement, de la superposition, de la juxtaposition, du glissement des images et des sons les uns dans les autres. La reproduction cinématographique du mouvement dans l'image sera démultipliée par la création du mouvement des images entre elles comme une seconde naissance offerte à l'image, beaucoup plus intense et productive que la première. Quand on lui en laisse la liberté, le cinéma possède cette extraordinaire capacité à générer son propre mouvement.

## Temporalités / espace-temps

L'amour crée incontestablement un espace-temps inédit, modifie profondément notre perception de l'espace et du temps en créant un nouveau rapport entre les deux, c'est-à-dire un nouveau mouvement. Le cinéma aussi bien sûr crée sa propre temporalité.

Comment va s'opérer ce télescopage, la coexistence de ces deux dimensions à l'intérieur du film ? Des

<sup>4</sup> Sur cette question, voir GÉRARD LERLANC dans *Scénarios du réel*, L'Harmattan, 1997.

lieux, des saisons se succèdent, des paysages changeants en tout temps, en tout lieux se rencontrent, brisant ainsi toute continuité narrative, tout repère spatio-temporel, pour participer à la construction filmique d'un espace-temps inédit, celui de l'amour. Une autre dimension, pourtant loin des chimères, des refuges de l'imaginaire, puisant sa source dans le flux d'un réel en perpétuelle transformation, modelé par l'émotion, façonné par l'instabilité jouissive du monde sensoriel. Un amour qui justement permet de vivre mieux et davantage, qui ne cherche pas l'évasion dans son propre fantasme, un amour capable aussi d'entrevoir la mort dans sa relation au vivant, et d'aller la filmer à l'hospice par exemple.

Temporalités de l'amour, temporalités au cinéma, « *l'élasticité temporelle* » du cinéma décrite par Epstein<sup>5</sup> peut-elle en quelque sorte s'apparenter à « *l'espace-temps inédit* » de l'amour. L'amour trouverait-il ainsi au cinéma un moyen privilégié d'expression de la temporalité qui lui est propre ? L'amour qui fait resurgir d'autres temporalités les fait se croiser pour en construire une nouvelle. Suspension du temps, abolition de la continuité narrative, ruptures et discontinuités du son et de l'image, déconstruire pour reconstruire une autre représentation du temps au cinéma qui correspondrait davantage à un temps de l'état amoureux. Retrouver la discontinuité originelle de l'image cinématographique dans un montage qui affirme son existence fragmentaire, par coupes franches, ruptures nettes, très loin de l'asservissement à une obligation de vraisemblance téléguidée par les contraintes d'une narration formatée et limitative. Un montage qui est persuadé depuis bien longtemps de sa véritable puissance créatrice.

<sup>5</sup> p.281, *Écrits sur le cinéma*, tome I, Seghers, 1974.

La fragmentation apparente d'une partie n'exclut pas pour autant l'unité de l'ensemble. Le mouvement global du montage est celui de la relation amoureuse et de l'intensification de son mouvement à travers l'émergence d'une nouvelle identité. Il s'est organisé autour de 6 séquences s'imbriquant les unes dans les autres suivant leur propre logique.

Les amoureux ne sont surtout pas seuls au monde et la séquence d'ouverture du film part de la représentation sociale de l'amour (images commerciales de la Saint-Valentin), de l'amour objet de discours, pour tenter d'en trouver des définitions, des manifestations chez les autres. Voir des couples défiler le dimanche au bord de l'eau. Y a-t-il des signes extérieurs d'amour ? L'amour est-il visible ? Comment l'amour se vit-il chez les autres ? Donner la parole à des amis proches et les faire parler d'amour, risquer des définitions.

Le film est au départ une commande<sup>6</sup> sur le thème de la lettre au cinéma. Au départ, l'idée d'une correspondance amoureuse entre nous mais très vite cette impossibilité :

*Comment m'adresser à toi ?*

*S'adresser à quelqu'un c'est déjà l'envisager comme extérieur à soi, c'est déjà en être séparé, c'est déjà accepter la séparation.*

La lettre sera davantage celle d'un couple s'adressant à d'autres amoureux ou en général à toute personne désireuse de l'être. La deuxième séquence choisit de faire apparaître la problématique de la séparation à travers des questionnements, l'amour peut-il se filmer ? Pourquoi se filmer ? Comment se filmer sans être séparés l'un de l'autre ?

Les séquences suivantes amorcent un vaste mouvement s'intensifiant au long du film comme pour ►

<sup>6</sup> Du GREC et de l'association Documentaire sur Grand Écran.

- recouvrir, par cercles concentriques, l'espace social de départ par l'espace intime d'arrivée.

*Déjà, plus rien n'existe sans nous.*

Réunir en une séquence des lieux parcourus dans des enfances lointaines et immensément présentes, dans la suivante croiser le regard des familles, poursuivre en entremêlant par la surimpression des lieux de vie, des corps ne pouvant plus respirer l'un sans l'autre jusque dans leur rapprochement sexuel le plus intime à la fin du film. La dernière séquence correspondrait à l'éclatement de cette identité, à cette nouvelle naissance à deux.

Le déferlement de cette nouvelle identité s'enracine dans nos pulsions les plus intimes, elle envahit tout, comme la mer envahit progressivement l'image de nos deux corps, confondant leur ondulation à celle des vagues.

Nouvelle identité des images délivrée par le montage, nouvelle liberté des sons partant à la rencontre de nouvelles images. Espace sonore inédit où l'on pourrait entendre le bruit des vagues dans un paysage urbain, entendre les tramways de Lisbonne traverser une plaine déserte à la campagne, où le son s'affranchirait d'une relation servile à l'image, créant d'autres vies possibles, en traversant les frontières sensorielles, en une synesthésie toujours renouvelée.

## La seconde vue (vie)

*La réalité visuelle ne connaît pas de frontières.*

RUDOLPH ARNHEIM

Contrairement à l'amour-sentiment, sans territoire défini, donc occupant librement tout l'espace, le film-objet possède une version matérielle circonscrite en une unité de durée (ici 30 mn) et de support (vidéo), destinée à être projetée dans des lieux précis sur la surface plane et limitée d'un écran. Heureusement, cette existence matérielle du film n'est que l'apparente surface de la véritable vie du film, celle qui naîtra de façon unique, de la rencontre avec chaque spectateur. Elle débutera pendant la projection, pour se poursuivre parfois après et continuer de vivre peut-être dans l'esprit de quelques spectateurs. La seconde vie du film. La poésie serait comme une seconde vue, une relecture du monde, une façon inédite de voir du déjà vu. L'amour partage sans doute avec la poésie cette capacité merveilleuse d'exploration et d'interrogation du monde sensible. L'amour, s'il est une deuxième naissance, une co-naissance donnerait lieu à une nouvelle façon d'être-au-monde. Le film, par l'assemblage des images, des sons, des

paroles, des textes lus, énonce lui aussi sa propre recomposition du réel.

Des textes, à la mesure des images correspondent à des instants de vie, des textes écrits séparément se rejoindront au montage pour s'offrir l'un à l'autre, portés tour à tour par nos voix. Le passage de la sensation au mot, un obstacle à franchir, faire coïncider des mots avec des émotions, c'est toujours éprouver l'abrupte séparation des mots et du monde. Les mots pourraient-ils retrouver un peu de l'expérience du monde en s'associant à des images ? Les mots et les images pourraient-ils se compléter l'un par l'autre ?

La lutte est inégale, souvent la parole tue l'image, le film retombe dans la simple reproduction d'un discours parlé, renvoyant les images aux seules fonctions illustratives.

Redonner force et vie au langage c'est le rapprocher d'une (pré)disposition commune avec le cinéma : la sensibilité poétique. Les rapports entre poésie et cinéma traversent toute l'histoire du

cinéma, du ciné-poème de Vertov en passant par des cinéastes-théoriciens comme Gance, Epstein ou Pasolini. La poésie pour Francis Ponge (un poète non-cinéaste dont la poésie a été mise en image par Jean-Daniel Pollet) est « une raison qui ne lâcherait pas en route le sensible »<sup>7</sup> Comme pour redonner aux mots un peu de leur enveloppe charnelle à travers leur ancrage dans une relation au sensible. Qu'est-ce qui permettrait finalement à la rencontre des mots et du cinéma de partager le territoire un peu vague de la poésie ? Des liens se tisseraient entre textes et images pour permettre l'aboutissement d'une forme pensée.

Les textes ici occupent une fonction analogue à celle du montage des images, dans une perspective d'organisation de fragments au sein d'une unité plus vaste.

Réconciliation du sensible et du conceptuel dans une forme en devenir parce que *signifier poétiquement consiste à ouvrir le cinéma à un monde dont le sens est indécidable*<sup>8</sup>. ■

#### CATHERINE GUÉNEAU

**Elle est titulaire d'un DESS « Technologies audiovisuelles et informatiques pour l'éducation » et organise actuellement des parcours de formation aux nouvelles technologies. Elle est également doctorante à l'Université Paris III sur les questions de scénarisation du réel.**

<sup>7</sup> Cité dans l'entretien, JEAN-DANIEL POLLET et GÉRARD LEBLANC, Éditions de l'œil, 1998.

<sup>8</sup> p. 239, *Trajectoires*, GÉRARD LEBLANC, Éditions de l'œil, 2001.

## Cahier Louis-Lumière

Revue annuelle

### Directeur de publication

Jacques Arlandès,

Directeur de l'ENS Louis-Lumière

### Coordinateur du numéro 1

Gérard Leblanc

### Ont participé à la rédaction

#### de ce numéro

Claude Bailblé, Franck Beau,

Christian Cannonville, David Faroult,

Catherine Gueneau, Gérard Leblanc,

Françoise Lévy, Pascal Martin

### Contact (Responsable Communication)

#### et abonnement

Méhdî Ait-Kacimi

(m.aitkacimi@ens-louis-lumiere.fr

et 01 48 15 02 09)

### Création graphique et maquette

Magdalena Holz

Impression (1000 ex)

Imprimerie du Marais

### Crédits photographiques

#### COUVERTURE, SOMMAIRE ET OURS

8 photographies de Cécile Curry, JE

Dantou, Laurence Dion, Carole Peyrot,

Yann Revol, Valentin Roman sur la base de

travaux dirigés par Claire Bras et Franck

Mahdon (ENS Louis-Lumière)

#### ARTICLE DE CLAUDE BAILBLÉ

Fig. 1 : Roubé Watt, Visual Processing,

Lawrence Erlbaum Ass. Ltd, 1988 / Fig. 2 :

Jacques Nino Stéphane / Fig. 3 et 4 :

AUW L. GICHESST : La perception des 1000

et 10000 d'une surface. PIS n°19, 1979 /

Fig. 5 : Les anges du péché de Rowet

Bresson. (P. Agostini) (Fémiq) / Fig. 6 :

Les raïstes de la carrière de John Ford

(G.Soland) (Fémiq) et (Éducation de la

vingt de Georges de Labour (Dijon,

Musée des Beaux Arts) / Fig. 7 : David

MAKÉ : Vision. W.H. Freeman and Co, 1982 /

Fig. 8 : Quai des brèves, éclairé par

Eugen Schöffhan. HANU AUZAN : Des

lumières et des ombres. Du Sycamore, 1984

/ Fig. 9 : Le Graco, Vue de Jolède (MMA) /

Fig. 10 : Giorgio de Chirico (1914), Mystère

et mélancolie d'une rue / Fig. 11 : Le

Cabinet du Docteur Calgari, de R. Wiena,

1910 et Noujénets, de Murnau, 1922.

(Fémiq) / Fig. 14 : d'après John A. Frisby,

De l'œil à la vision, Fernand Nathan,

1981 / Fig. 14 : Abel Gonca, La axe de la

maré, 1917, Le Caravage, L'éblouissement

de Saint Paul, Rome, Santa Maria del

Papolo (Fémiq) / Fig. 15 : La Clockara,

Vittorio de Sica, 1941 (Fémiq)

**Copyright**

Chaque auteur pour sa contribution.  
CENS Louis-Lumière pour l'ensemble.

**Remerciements**

Clare Bris, Franck Mandon et les  
élèves photo de la promotion 2003.  
Michèle Bergot (CENS Louis-Lumière).  
Françoise Zanour (Femis).

Imprimé en France  
par l'imprimerie du Marais (Paris)

Achévé d'imprimer en août 2003  
Dépôt légal : août 2003  
ISBN : 2-9510267-0-X  
ISSN : en cours

Toute reproduction, même partielle,  
de cet ouvrage est interdite. Sa copie  
ou sa reproduction par quelque  
procédé que ce soit, photocopie,  
microfilm, bande magnétique, disque  
ou autre, constitue une contrefaçon  
passible des peines prévues par la loi  
du 11 mars 1957 sur la protection des  
droits d'auteur.





**ENS Louis-Lumière**

7, allée du Promontoire - BP 22

93161 Noisy-le-Grand Cedex

Tél.: 01 48 15 40 10

Télécopie : 01 43 05 63 44

[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)

