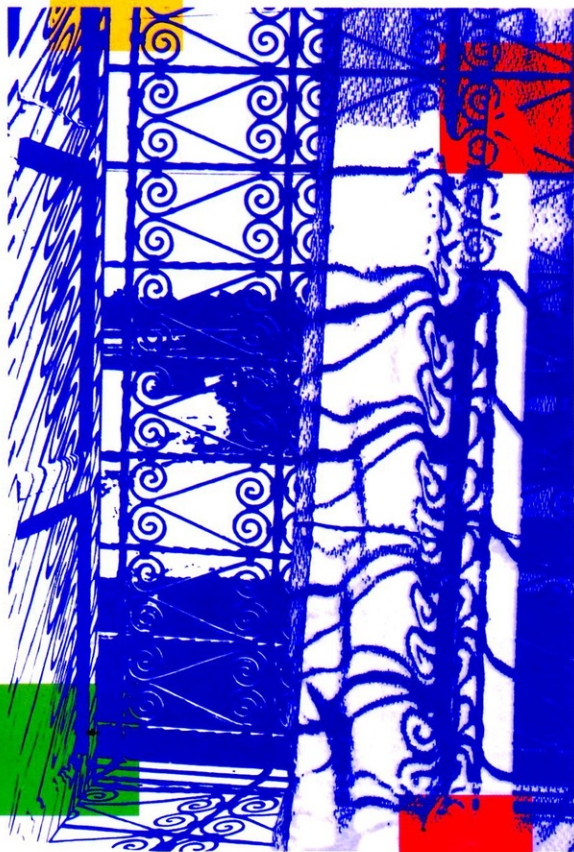


PETITE FABRIQUE DE L'IMAGE



**NOUVELLE ÉDITION
EN COULEURS**

M
MAGNARD

Bibliographie

Cette bibliographie sélective propose des points de vue et des approches multiples susceptibles d'élargir une réflexion transversale sur la question de l'image.

AGAMBEN Giorgio,
Image et Mémoire, Éditions Höebeke, 1998.

Ce qui reste d'Auschwitz, Bibliothèque
Rivages, 1999.

ARDENNE Paul, *L'Image corps, figures
de l'humain dans l'art du XX^e siècle*, Éditions
du Regard, 2001.

AUMONT Jacques, *L'Œil interminable, cinéma
et peinture*, Librairie Séguier, 1989.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE
Michel, VERNET Marc, *Esthétique du film*,
Nathan Université, 1983.

AVRON Dominique, *Le Scintillant, essai
sur le phénomène télévisuel*, Presses
universitaires de Strasbourg, 1994.

BALÁZS Béla, *L'Esprit du cinéma*, Payot,
1977

BAQUÉ Dominique, *La Photographie
plasticienne*, Éditions du Regard, 1998.

BARTHES Roland,
« Rhétorique de l'image », *Communication*
n° 4, 1982.

« L'Obvie et l'Obtus », *Essais critiques III*,
Le Seuil, 1982.

La Chambre claire, Note sur la photographie,
Cahiers du cinéma, Gallimard, Le Seuil, 1980.

BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*,
Le Cerf, 1975.

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images – photo-
cinéma-vidéo*, Éditions de la Différence,
1990.

BENJAMIN Walter, « L'œuvre d'art à l'ère de
sa reproductibilité technique », *Œuvres III*,
1935, Folio-essais, Gallimard, 2000.

BONITZER Pascal, *Décadrages : peinture
et cinéma, Cahiers du cinéma*, Éditions
de l'Étoile, 1985.

BOURDIEU Pierre, *Un art moyen, essai sur les
usages sociaux de la photographie*, Les Éditions
de Minuit, 1965.

CAUQUELIN Anne, *L'Invention du paysage*,
Plon, 1989.

CHENG François, *Vide et Plein, le langage
pictural chinois*, Le Seuil, 1979.

CHION Michel,
La Voix au cinéma, Cahiers du cinéma,
Éditions de l'Étoile, 1982.

Le Son au cinéma, Cahiers du cinéma,
Éditions de l'Étoile, 1985.

COUCHOT Edmond, *La Technologie dans l'art,
de la photographie à la réalité virtuelle*,
Éditions Jacqueline Chambon, 1998.

CRARY Jonathan, *L'Art de l'observateur, vision
et modernité au XIX^e siècle*, Éditions Jacqueline
Chambon, 1994.

DAMISCH Hubert,
L'Origine de la perspective, Flammarion,
1987

*Un souvenir d'enfance par Piero della
Francesca*, La librairie du XX^e siècle, Le Seuil,
1997

DANEY Serge, *L'exercice a été profitable*,
Monsieur, P.O.L., 1997

DEBRAY Régis, *Vie et Mort de l'image*,
Folio-essais, Gallimard, 1992.

DELEUZE Gilles,
L'Image-Mouvement, Les Éditions
de Minuit, 1983.
L'Image-Temps, Les Éditions de Minuit,
1985.

DIDI-HUBERMAN Georges,
Devant l'image, Les Éditions de Minuit,
1990.

Ce que nous voyons, ce qui nous regarde,
Les Éditions de Minuit, 1992.

DUBOIS Philippe,
L'Acte photographique et autres essais, Nathan
Université, 1990.

« Les Métissages de l'image (photographie,
vidéo, cinéma) », *La Recherche photographique*,
n°13, automne 1992.

DURAND Régis, *Le Temps de l'image, essai sur les conditions d'une histoire des formes photographiques*, Éditions de la Différence, 1995.

ECO Umberto, *L'Œuvre ouverte*, Le Seuil, 1965.

EISNER Lotte Henriette, *L'Écran démoniaque*, Ramsay-Poche-Cinéma, 1985.

FERRO Marc, *Cinéma et Histoire*, Folio-Histoire, 1977

FOUCAULT Michel,
Les Mots et les Choses, Gallimard, 1966.
Surveiller et punir : naissance de la prison, Gallimard, 1975.

FRANCASTEL Pierre, *Peinture et Société*, Denoël-Gonthier, 1977

FREUD Sigmund, *Introduction à la psychanalyse*, Payot, 1917

FREUND Gisèle, *Photographie et Société*, Points-Histoire, Le Seuil, 1974.

GARAT Anne-Marie, *Photos de familles*, Fiction & Cie, Le Seuil, 1994.

GOMBRICH Ernst Hans,
L'Art et l'Illusion, NRF, Gallimard, 1971.
Histoire de l'art, Flammarion, 1986.

KRACAUER Siegfried, *De Caligari à Hitler*, Champs, Flammarion, 1987

KRAUSS Rosalind, *Le Photographique, pour une théorie des écarts*, Éditions Macula, 1990.

LASCAULT Gilbert, *Le Monstre dans l'art occidental*, Éditions Klincksieck, 1973.

LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la Parole*, 2 vol., Albin Michel, 1965.

LEVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale*, Plon, 1958.

LÉVY Pierre, *La Machine univers. Création, cognition et culture informatique*, Éditions de la Découverte, 1987

MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les média*, Mame, Seuil, 1977

MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'Invisible*, Gallimard, 1964.

METZ Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, 2 vol., Denoël-Gonthier, 1968-1972.

MILLET Catherine, *L'Art contemporain*, Dominos, Flammarion, 1997

MONDZAIN Marie-José, *L'image peut-elle tuer ?*, Bayard, 2002.

MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire*, Les Éditions de Minuit, 1978.

NINEY François, *L'Épreuve du réel à l'écran, essai sur le principe de réalité documentaire*, De Boeck Université, 2000.

NOGUEZ Dominique, *Éloge du cinéma expérimental*, Éditions Paris Expérimental, 1999.

PAÏNI Dominique, *Le Temps exposé, le cinéma de la salle au musée*, Essais, Éditions des Cahiers du cinéma, 2002.

PANOFSKY Erwin,
L'Œuvre d'art et ses significations, Gallimard, 1969.

La Perspective comme forme symbolique, Les Éditions de Minuit, 1978.

PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Éditions du Regard, 2001.

RAMONET Ignacio, *La Tyrannie de la communication*, Folio-actuel, 1992.

RANCIÈRE Jacques, *La Fable cinématographique*, Éditions du Temps, 2001.

SCHEFER Jean-Louis, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Cahiers du cinéma, Gallimard, 1980.

SONTAG Suzan, *La Photographie*, Essai, Seuil, 1979.

SORLIN Pierre, *Sociologie du cinéma*, Aubier Montaigne, 1977

STIEGLER Bernard, *La Technique et le Temps*, Galilée, 1996.

TISSERON Serge, *Le Mystère de chambre claire, photographie et inconscient*, Champs, Flammarion, 1999.

VERNANT Jean-Pierre, *L'Univers, les dieux, les hommes*, Le Seuil, 1999.

VILLAIN Dominique, *L'Œil à la caméra, le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, 1984.

VIRILIO Paul, *La Machine de vision*, Galilée, 1988.

Parmi les nombreux ouvrages de référence, vous pourrez vous reporter utilement à :

- *Les histoires du cinéma* de Jean Mitry, Georges Sadoul, Jean-Pierre Jeancolas, etc. Les histoires de la photographie de Jean-Claude Lemagny et André Rouillé, *Histoire de la photographie*, Bordas, 1986. *La Nouvelle Histoire de la photographie* sous la direction de Michel Frizot, Bordas, Adam Biro, 1994. *La Photographie contemporaine* de Christian Gattinoni, Scala, 2002. *La Photographie contemporaine* de Michel Poivert, Flammarion, 2002. *Le Dictionnaire théorique et critique du cinéma* de Jacques Aumont et Michel Marie, Nathan, 2002. *L'Aventure de l'art au XX^e siècle*, sous la direction de Jean-Louis Ferrier, Chêne, 1995.

- Les collections de « La petite bibliothèque » des *Cahiers du cinéma*, des « Petits Cahiers » des *Cahiers du cinéma*/CNDP ; « Synopsis » Nathan ; « Rivages-Cinéma » ; « Ramsay-Poche-Cinéma » ; « Points-Films »...

La collection « Nathan Université » parmi laquelle : *Précis d'analyse filmique*, Francis Vanoye, 2001 ; *L'Image placardée*, Pierre Fresnault-Deruelle, 1997

Les collections de photographie : « Photopoche » de Nathan/Delpire, Phaidon, Taschen, La Fabrice.

- Les revues comme : *Communications*, *Études photographiques* (S.F.P), *Cinémaction*, *Cahiers du cinéma*, *Positif*, *Vertigo*, *L'Avant-Scène du cinéma*, *BREF*, *Trafic*, *La Revue documentaire*, *Art Press*, *Techniques & Architecture*, *Beaux Arts Magazine*...

- Supports multimédia : la collection (VHS) « Palettes » réalisée par Michel Jaubert, « Histoire de voir » de Nathan Delpire, « Contacts » (DVD) d'Arte-vidéo, la collection « Éden Cinéma » (CNDP).

Avant-propos

...Quinze ans plus tard...

La Petite Fabrique de l'image a fait un beau chemin, une nouvelle édition s'imposait. La voici donc, fidèle à elle-même, **actualisée**, avec une iconographie enrichie, **en couleurs**, et augmentée de deux chapitres sur les mutations contemporaines de l'image...

Cet ouvrage renouvelle notre conviction dans la nécessité d'une véritable initiation à la **culture de l'image**, dans ses formes artistiques et sociales. L'enjeu culturel est de taille : dans un monde qui connaît production, diffusion et circulation mondiale des images, il est décisif de donner aux spectateurs et amateurs les outils pour accéder au plaisir et au discernement critique, qui vont de pair. L'image n'est pas rivale de la pensée : elle peut être son alliée, un instrument pour comprendre le monde et sa mémoire, pour exprimer et créer, partager l'expérience intellectuelle et sensible.

En lien étroit avec le Ministère de la Culture et de la Communication, l'Éducation nationale, à tous les niveaux, intègre dans ses programmes et ses instructions l'**initiation pédagogique** au langage et aux œuvres de l'audiovisuel, et les inscrit aux épreuves d'examen et de concours. Les « parcours de découverte », les « travaux personnels encadrés », les options facultatives et de spécialités, et toutes les pratiques novatrices, de la maternelle au supérieur, ont ouvert l'école à l'image, comme objet d'étude et de création. Les artistes sont partenaires de ces avancées d'une pédagogie de projet. Les collectivités territoriales et les associations éducatives, conscientes de l'enjeu, participent à ce mouvement de sensibilisation et de transmission du patrimoine iconographique et de l'art vivant. Car, par-delà la pédagogie, il s'agit de la formation critique du citoyen, de l'émancipation des esprits et de l'intégration de chacun à une communauté culturelle.

Notre ouvrage garde son double objectif : d'une part **apporter une connaissance** claire, étayée par les apports théoriques et méthodologiques ; d'autre part **suggérer des pratiques** simples et accessibles, adaptables à tous

niveaux et toutes disciplines. Il propose les éléments fondamentaux d'une culture de l'image, en privilégiant sa dimension esthétique et son lien avec la littérature et l'univers sonore.

Les chapitres sont composés :

- D'un document-titre qui introduit les notions étudiées dans le chapitre.
- D'un exposé de contenus où chaque thème est abordé sous différents aspects : scientifiques, techniques, historiques, sociaux, idéologiques... Des encadrés l'entrecoupent d'informations théoriques supplémentaires (encadré bleu) et d'analyses approfondies (encadré jaune).
- D'exercices mettant en jeu la transversalité des langages, le lien de l'image avec l'écrit et l'oral, la mixité artistique et l'interdisciplinarité ; et développant de manière ludique et inventive l'aptitude à l'expression et à la création.

Les chapitres peuvent être pris dans leur chronologie, chacun offrant une entrée spécifique ; mais chaque chapitre trouve aussi des échos dans tous les autres, invitant ainsi à une libre circulation de lecture.

Outil pédagogique, *La Petite Fabrique* est aussi un livre d'images : quels que soient leurs supports et leurs formes : puisées au fonds iconographique mondial. Nos choix répondent à deux exigences : la notion d'auteur (source, date, format, technique) et la fonction, plus didactique qu'illustrative, des images.

Cet ouvrage est destiné naturellement aux élèves et étudiants, aux enseignants, aux bibliothécaires et documentalistes, aux formateurs de formateurs : en bref, à toute la communauté éducative. Plus largement, il s'adresse aux structures culturelles et aux associations en charge de cette initiation à l'image, aux artistes, plasticiens, cinéastes, photographes écrivains, professionnels de l'audiovisuel, partenaires d'une pédagogie de projet. Et encore au grand public, aux spectateurs et amateurs qui attendent une réflexion exigeante sur la culture de l'image.

I IMAGE ET RESSEMBLANCE

Salvador Dalí, *Marché aux esclaves avec buste de Voltaire disparaissant*, 1941. Huile sur toile.

10

I L'objet iconique

a. L'image et l'icône

b. L'image : un objet, un signe

La « pipe » de Magritte

La photographie construit du réel

c. L'œil et la perception

L'œil

12

12

12

13

13

13

14

b. La couleur

Les principales théories

• La couleur et sa perception

• L'esthétique et la couleur

• La valeur expressive et symbolique

de la couleur

L'autochrome

Noir et blanc et couleur

19

19

20

20

20

20

21

22

2. Les codes de ressemblance

a. La ligne, la forme

• La silhouette

Le poisson dans tous ses états

Théorie de la forme et du fond

• Le schéma

• La fonction indicative de la ligne

• La fonction expressive de la ligne

Code d'expression graphique

15

15

15

15

16

16

17

17

17

3. L'icône et la lettre

a. De l'image à la lettre

Du pictogramme à l'idéogramme

b. Le calligramme, image du texte

c. Les formes visuelles du texte

Le journal : images de la Une

Le « texte » d'une peinture : Arcimboldo

23

23

24

24

25

26

27

Exercices

28

2 PROFONDEUR ET LIGNES DE FUITE

Georges Rousse, *Fontevraud*, 1984. Photographie cybachine.

36

I La représentation de l'espace dans l'art préhistorique

a. L'occupation de la surface picturale

b. La représentation de la profondeur

Figures stylisées et profondeur

38

38

39

39

2. La perspective classique en peinture

La perspective

a. Trois exemples de recherche à la Renaissance

• La *Cène de la Maesta* de Duccio

• *L'Annonciation* de Lorenzetti

• L'expérience de Brunelleschi

L'illusion parfaite

b. Les traités

• Alberti

• Léonard de Vinci

40

40

41

41

41

42

42

43

43

43

c. L'anamorphose, détournement de la perspective

La tête de la Mort

44

45

3. La perspective et l'invention de la photographie

a. La camera obscura

Chambre obscure

b. Les débuts de la photographie

L'excrément du diable

L'appareil photographique

c. La peinture et la photographie

Du réalisme et de l'art

Photographie, le visible et la vision

45

45

46

46

47

48

48

50

Exercices

51

3 DANS LES CHAMPS DE L'IMAGE

Orson Welles, *La Soif du Mal*, 1958. Photogramme.

58

1. Le cadre

a. Une histoire de « fenêtres »

- La forme rectangulaire

b. Le cadre et le cadreur

Cadre et regard

- Le cadre et l'angle

2. Le champ et le hors-champ

a. Le champ, fragment d'espace

b. La présence imaginaire du hors-champ

Champ et hors-champ dans la description littéraire

c. Les effets du hors-champ

3. La profondeur de champ

a. La technique de la profondeur de champ

Profondeur de champ et profondeur du champ

b. L'histoire

de la profondeur de champ au cinéma

Artisan de la lumière

c. La fonction de la profondeur de champ

L'espace, la musique et le son

4. L'image et son échelle

a. Le plan et l'échelle des plans

Grandeur de l'image et échelle du plan

La proximité

- Le cas particulier du gros plan

La branche de lilas

- Les valeurs du gros plan

b. L'échelle imaginaire du spectateur

Une araignée de cinéma

Exercices

4 POINTS DE VUE

Jean Mohr, *Jeune réfugié d'un pays de l'Est. Une autre façon de raconter*, 1981. Photographie.

86

1. Le point de vue

a. Les valeurs du point de vue

b. Le point de vue est une énonciation

Le point de vue en littérature

- Le point de vue « naturaliste » et ses écarts

Point de vue et part-pris

- Le point de vue « subjectif »

La caméra subjective

c. Le point de vue et l'idéologie

Le point de vue du géographe

2. L'identification du spectateur

a. L'identification primaire

Le stade du miroir en psychanalyse

Un état somnambulique

b. L'identification secondaire

Identification et narration

- L'identification au personnage

- L'identification à la situation

c. La projection

Jeux sur l'identification

Exercices

5 SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE FIXE

Henri Cartier-Bresson, *Down Town, Manhattan, New York, 1947*. Photographie.

104

• L'image est plus polysémique que la langue 106

I La communication par l'image 106

a. Destinateur/destinataire 106

La communication linguistique 106

Destinateur et destinataire dans une publicité 107

b. La situation de communication 107

• Le contexte général 107

• Le contexte matériel 108

• La communication et l'implication 108

• L'aspect matériel : le support plastique de l'image 108

c. Une lecture d'une image 109

• Le référent 109

• Le sens dénoté 110

• Le sens connoté 110

d. Les codes et répertoires culturels 110

La notion de code 110

L'imagerie publicitaire 112

emprunte à la banque de l'art 112

Cendrillon, Pissou et Cie 112

2. Du signe iconique au message 113

a. Les figures de rhétorique 113

Le canard rhétorique 114

b. Le rôle de l'inconscient 114

c. Le rôle des mythes 114

Figures mythiques 115

3. Message verbal et message iconique 115

a. Légende, titre, slogan 115

• L'ancrage 115

Image et légende 116

• Le relais 116

• La réduction de la polysémie 116

Des sous et des choux 116

Polysémie de l'image 117

b. La bulle en liberté 118

Une méthode d'analyse formelle de l'image fixe 119

Exercices 120

6 ESPACE ET IMAGE

Carte de Tendre, XVIII^e siècle. Estampe.

128

I La carte, image du monde 130

a. La carte, objet iconique 130

• La topographie 130

• Schématisation et codes 130

• Lectures de la carte 130

b. Le cartographe, auteur d'images 130

• Le centre de la carte 130

Les cartes de foi au Moyen Âge 130

• La projection et le choix de l'échelle 131

c. La carte, image sociale 131

2. La carte et l'imaginaire 132

a. La carte et le récit 132

Le jeu et la règle 133

b. Les recherches contemporaines 133

3 Cosmogonie et cité primitive 134

a. La fonction des cosmogonies anciennes 134

La Chine et le Géant 134

Le centre du monde 134

b. La constitution de la Cité primitive 134

4 Symbolique de l'espace et représentation du monde 135

a. Le plan des lieux 135

Symbolique de l'espace dans la Chine antique 136

b. L'idée des lieux 136

• L'urbanisme 136

• La notion de « paysage » 137

• L'espace mental et sa carte 138

Les lignes d'Erre de Fernand Deligny 139

Exercices 140

7 CORPS ET IMAGE

Josef Koudelka, *Tchécoslovaquie, Gitans, 1967. Photographie.*

148

1 Les représentations du corps

a. Les premières représentations du corps

Le corps préhistorique 151

b. Le corps des dieux

Le corps et le Mal 152

c. Les apports de la Renaissance

2. Les représentations du visage

a. Le portrait et l'autportrait

• Le portrait 154

• L'autportrait 156

Le visage humain 156

b. Le portrait

photographique au XIX^e siècle 158

• L'image d'une classe sociale :
la bourgeoisie 158

• Le portrait « scientifique » 159

La caricature 161

• Le portrait social 161

c. Le corps démantelé au XX^e siècle

3. Corps, matière et image

a. « Toucher avec les yeux » 164

b. Corps/toile, corps/page, corps/écran 165

c. « Entendre avec les yeux » :

le cinéma muet et la photographie 165

d. « Voir avec les oreilles » 166

Les rapports image-son :

dépendance et autonomie 166

Une voix sans corps : la mère dans *Psychose* 167

Exercices

8 TEMPS ET IMAGE

Eugène Atget, *Angle de la rue des Nonnains d'Hyères et de l'Hôtel de Ville, 1899. Photographie.*

176

1 Le temps et le mouvement dans l'image fixe

a. Le temps d'un mouvement

Au début, la lenteur 178

• Analyse et synthèse 178

du mouvement dans l'image fixe 179

• Le « bougé » en photographie 179

b. L'action dans l'image fixe

• L'effet « fiction » 180

• Le temps et l'action dans la latéralité 181

• Le temps et l'action dans la profondeur 181

Temps et profondeur en peinture :

La Flagellation du Christ 182

Temps et profondeur en peinture :

La Vénus d'Urbino 183

Le temps de la peinture 184

2. Le temps et le mouvement dans la séquence d'images fixes

a. Les codes de la mise en séquence

Le temps dans une image fixe : vignette 184

de bande dessinée *Alack sinner, flic ou privé* 185

La continuité spatio-temporelle :

Alack Sinner, flic ou privé 186

La discontinuité spatio-temporelle :

Brouillard au Pont de Tolbiac 188

b. La photo-cinéma :

La Jetée de Chris Marker, 1962 189

À suivre 189

Exercices

190

9 TEMPS DU CINÉMA

Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929. Photogrammes.

196

I Les inventeurs du cinéma

a. Lumière	198
<i>Histoire de trains</i>	198
b. Méliès	199
<i>Méliès a la grosse tête</i>	199
c. Griffith	199
d. Le cinéma soviétique	200
<i>Comment concocter un bon effet Koulechov ?</i>	201

2. Le cinéma fait des histoires

a. Le débat théorique	203
<i>Montage et morale</i>	203
b. Le film à l'étude	204

3. La petite fabrique du film

a. Le scénario	205
• L'histoire, la narration	205
• Le temps et l'espace : l'écrire, le décrire	206
• Le dialogue	206
• Un texte évolutif	206
• Le découpage, le story-board	207
b. Le tournage	207
• Préparer	207
• Repérer	207
• Tourner	209
c. Le montage	209
<i>Place et mouvements de la caméra</i>	210

10 GRANDE FABRIQUE DU CINÉMA

Patrick Bokanowski, *L'Ange*, 1982. Affiche.

212

I Sociologie

a. La sociologie historique	214
b. Le cinéma et son public	215
<i>La commission de censure</i>	216

2. L'économie du cinéma : petite boutique et super marché

a. La production	217
b. La distribution	218
c. L'exploitation	218
d. La conservation	219
<i>Le Centre national de la cinématographie</i>	220
<i>Les festivals</i>	220

3. Le temps, c'est de l'argent

a. Le prix du plaisir	221
<i>Le billet de cinéma</i>	221
b. Le métrage et le temps	221
<i>La durée exposée : Déjà vu, Douglas Gordon</i>	222
c. Le court métrage	223
<i>Le cinéma expérimental</i>	224

Exercices*

226

II MÉMOIRE DES IMAGES

Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998. Vidéogramme.

234

I Le réel « documenté » :

voir-savoir-pouvoir

a. La photographie et la réalité

- L'empreinte 236
- L'image multipliée 237
- La vitesse 237

b. Le cinéma documentaire

- Les actualités 238
- La réalité interprétée 239
- Titicut Follies*, Frédéric Wiseman 241
- La fiction du réel 242

2. L'archive et son traitement

a. L'historien et le document

- L'archive, objet patrimonial 243

b. L'image « renseignée »

- L'opérateur 244

- Le dispositif technique 244

- Le motif 244

L'identité de l'objet image 245

c. La preuve, le témoin, le document

La photo de presse en crise 248

3. L'art et l'archive

a. Les images mortelles

248

b. Le document pastiché

249

c. La citation, le remake

250

d. L'enquête subjective

250

e. Le montage d'archives

250

Traitements du document d'archives 251

f. Des exemples de recherches

contemporaines 251

Histoire(s) du cinéma, Jean-Luc Godard

(1988-1998) 253

I2 ÉCRANS ACTUELS

Bill Viola, *Stations*, 1994. Installation vidéo/son.

254

I La télévision

a. Un bref historique

256

b. Un média, un médium

256

La surveillance 257

Le 11 septembre 2001 258

c. Le monde en direct, le monde surveillé

259

d. Les artistes pionniers et la télévision

259

e. Les vidéastes et les installateurs

260

L'installation 261

f. La télévision et le cinéma

262

b. La simulation

263

Exemples d'art interactif 264

c. Les images du corps, de l'argentique

266

d. Les jeux vidéo et les disques interactifs

267

- Les jeux vidéo 267

- Les disques interactifs 269

Les nouvelles images de Chris Marker 269

e. Le réseau Internet

270

Habiter le monde 271

Exercices**

272

2. Vers un monde virtuel

a. Images et réalités virtuelles

262

Analogique et numérique 263

Index des créateurs d'images et de sons

279

Bibliographie

285

IMAGE ET RESSEMBLANCE

Dans cette peinture de Salvador Dalí, nous reconnaissons un paysage, comportant dans le fond un espace naturel, des arches monumentales sous lesquelles se tient un groupe de personnages et, au premier plan, nous tournant le dos, une femme au torse nu accoudée à une table. Cependant, nous identifions aussi, dans la profusion des formes, le portrait en buste de Voltaire. Tantôt nous percevons l'un, tantôt les autres personnages – venus tout droit des tableaux de Vélasquez ? –, mais jamais en même temps. Alternativement, ces figures, d'échelles différentes, se substituent les unes aux autres : le visage d'une femme devient l'œil de Voltaire, sa robe l'ombre portée du cou sur la poitrine du philosophe, le bord de sa coiffe dessine l'arcade sourcilière, tandis que le crâne épouse l'arc d'un dôme... Nous voyons surgir et s'évanouir ces figures dont nous ne fixons le sens que provisoirement : notre œil hésite, sélectionne, parcourt la surface, y recrée des profondeurs, le fond devient forme, et réciproquement, la ligne de silhouettage change de fonction.

Cette œuvre « expérimentale » cherche à troubler notre perception, comme dans les énigmes enfantines qui mettent en rivalité les formes et en parasitent la lecture... Or toute image, quel que soit son degré de ressemblance, entretient avec la réalité le même rapport problématique.

Regarder une image, un objet iconique, est un processus complexe qui engage non seulement la vue, la maîtrise de codes techniques et culturels, mais mobilise aussi le psychisme et l'imaginaire.

- 1 L'OBJET ICONIQUE
- 2 LES CODES DE RESSEMBLANCE
- 3 L'ICONE ET LA LETTRE



Salvador Dalí, *Marché aux esclaves avec buste de Voltaire disparaissant*, 1941. Huile sur toile (46,5 x 65,5 cm).

I L'OBJET ICONIQUE

a. L'image et l'icone

Le terme d'image est utilisé de manière approximative pour désigner des productions aussi différentes que le dessin d'enfant, la photo de mode ou d'album familial, la peinture préhistorique, la carte de géographie, le calligramme, la vignette de bande dessinée, l'image de cinéma, l'image vidéo... En fait, l'usage social englobe sous ce terme toutes les représentations qui offrent un rapport d'analogie avec les modèles du monde visible. Mais le terme s'applique aussi à des compositions non figuratives ou « abstraites », comme une peinture de Mondrian ou de Kandinsky, ou la combinaison colorée du kaléidoscope.

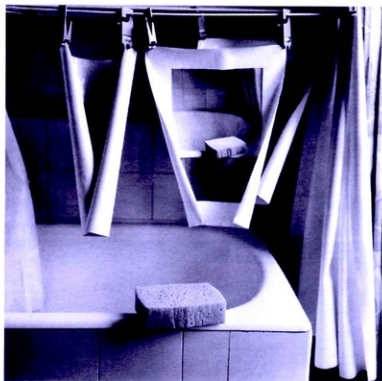


Man-Ray, *Rayogramme*, 1922.

De quoi ce « rayogramme » est-il l'image ?

Les Grecs appelaient icône une sculpture représentant fidèlement un modèle humain à l'échelle naturelle. C'est ainsi que l'on désigne également les figures divines dans la peinture religieuse. Justement : l'adoration fétichiste de l'image pieuse, qui substitue à Dieu sa représentation, nous rappelle cette distinction élémentaire entre image et modèle de l'image.

L'expression fréquemment utilisée : « Là, c'est moi. » pour se désigner sur une photographie, est un raccourci révélateur qui traduit la confusion de notre rapport aux *objets iconiques*. Les images sont tellement intégrées à notre paysage social et culturel qu'il nous faut faire un effort pour les distinguer et les identifier comme telles parmi les objets du monde visible, pour s'interroger sur la manière dont nous les percevons et les pratiquons.



Claude Batho, *L'éponge et son image*, 1980.

Photographie.

L'éponge dans l'image de l'image de l'éponge...

b. L'image : un objet, un signe

Qu'est-ce qu'une image ? Un signe visuel dans lequel nous reconnaissons, non pas la réalité, mais une imitation de la réalité ?

L'image est d'abord un objet technique. Pour passer du monde à trois dimensions à la surface à deux dimensions du support, quel qu'il soit – plus ou moins plan, rigide ou vaste : mur, papier photographique, toile, écran –, l'exécution fait appel à des techniques corporelles, des outils, des matériaux. Extrêmement variés à travers les civilisations, ceux-ci ont une fonction et un usage sociaux et culturels ; ils ont une histoire.

L'image est aussi un signe visuel, objet qui renvoie à un autre objet en le représentant visuellement. La représentation analogique domine dans la civilisation occidentale. Le rapport plus ou moins parfait de l'image avec

« La pipe » de Magritte

La pipe que peint Magritte, dans son tableau *La Trahison des images*, n'est pas une pipe réelle, un objet servant à fumer du tabac, mais une image peinte sur une surface sans épaisseur autre que celle de la peinture elle-même. La phrase, soigneusement calligraphiée au pinceau, nous rappelle que l'objet de la représentation n'est pas ce dont celle-ci semble témoigner.

La ressemblance est un mirage, elle est due à une imitation. Nous pourrions dire que « ceci n'est pas une peinture de Magritte » : ceci est une reproduction photographique d'une peinture de Magritte.



Ceci n'est pas une pipe

René Magritte, *La Trahison des images : Ceci n'est pas une pipe*, 1929.
Huile sur toile (60 x 81 cm).

son modèle, le « réalisme figuratif », est profondément ancré dans nos habitudes. Nous « copions » le monde visible pour le restituer en peinture, en dessin, en photo, en cinéma... Ce mode de représentation, admis et répandu, est si bien intégré à notre façon de percevoir et de penser que nous le trouvons naturel.

La peinture, le dessin, les productions artistiques et traditionnelles peuvent présenter quelques approximations tandis que la photo, le cinéma et la vidéo semblent offrir une plus grande similitude avec le réel. En fait, les évolutions techniques nous poussent à croire que, pour imiter la réalité, les outils modernes sont plus performants que les outils anciens nécessitant habileté technique et manuelle. Nous

nous méfions des distorsions subjectives que l'artiste, en tant qu'individu et que créateur, est soupçonné de faire subir à ses modèles, alors que les reproductions mécaniques semblent garantir une plus grande fidélité au réel.

c. L'œil et la perception

Certes, la perception est un phénomène physiologique. L'œil humain est un appareil organique qui transmet les sensations de la vision au cerveau. Mais percevoir n'est pas seulement affaire d'organe et d'individu. C'est une opération mentale complexe, liée à notre activité psychique tout entière ; et, à travers l'individu et son histoire propre, à son éducation, à la société, à la culture dont les acquis définissent sa pensée. En quelque sorte, nous percevons surtout ce que nous connaissons du monde, ce que la langue en structure et en ordonne. Nous concevons le monde – le temps, l'espace, la personne humaine – à travers de puissants déterminismes idéologiques. À ce titre, les sciences humaines (l'anthropologie, l'ethnologie, la sociologie, l'histoire, la linguistique, la psychanalyse...) ont leur mot à dire à propos de l'image, objet culturel à part entière. Notre manière de percevoir et de représenter n'est ni universelle ni naturelle. Elle repose sur les données du contexte de civilisation tout entier : techniques, mœurs, croyances, religion, morale, philosophie...

La photographie construit du réel

La photographie (écriture par la lumière) est une technique spécifique dans laquelle, à toutes les étapes de l'élaboration, intervient le photographe, tant à la prise de vue – dans le choix de la sensibilité de la pellicule, de l'objectif, et bien sûr des composantes formelles – qu'au développement et au tirage. Autant d'options successives qui sont des facteurs considérables de transformation. Même à un très grand degré de perfection mimétique, aucune image n'est une restitution véritable du réel, ni son duplicata. Elle est construction, représentation.

L'œil

1. La fonction sensorielle

L'œil, récepteur de l'appareil sensoriel de la vision, perçoit les aspects lumineux du monde visible. Le processus de la vision, outre l'enregistrement des phénomènes lumineux par des mécanismes physiques, chimiques et physiologiques, nécessite la prise en compte de la possible inadéquation entre la réalité et ce que nous en percevons.

Les yeux perçoivent de la lumière, ensemble d'ondes se propageant en ligne droite dans la plupart des milieux : on parle de rayons lumineux. Chaque couleur correspond à une longueur d'onde différente : par exemple, le violet extrême a une longueur d'onde de 40 nanomètres/s et le rouge extrême 780.

Ouverts ou fermés par le jeu des paupières qui placent entre le monde et nous un écran momentané (battements), ils sont animés de mouvements, dans toutes les directions, contrôlés par six muscles internes.

2. De la lumière à l'image

Les rayons lumineux issus de l'objet et captés par l'œil convergent, après traversée du cristallin, sur une surface courbe où ils reconstituent, point par point, une image inversée de l'objet. Cette surface sensible de projection est la rétine. Elle est un sorte d'écran cellulaire, composé de plusieurs couches de cellules nerveuses spécialisées, où s'épanouit le nerf optique par lequel elle est reliée au cerveau qui recueille et décode les excitations nées sous l'action de la lumière qu'elle lui transmet.

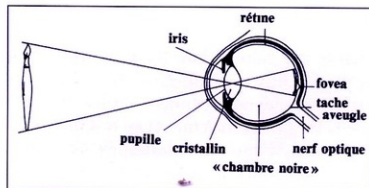


Schéma de l'œil en coupe.

La partie de la rétine, qui prolonge le nerf optique, n'a pas de cellules sensibles à la lumière, elle n'enregistre pas d'images : c'est la tache aveugle.

L'adaptation de l'œil aux différentes intensités lumineuses se fait par la rétine (réactions photochimiques), ainsi que par l'iris, diaphragme qui règle la quantité de lumière admise par l'œil.

3. L'accommodation

Pour voir distinctement à des distances variables, l'œil doit effectuer une mise au point réflexe, l'accommodation. Elle se fait par le cristallin, mince lentille biconvexe, dont la face antérieure élastique règle la courbure selon la vision lointaine ou rapprochée. Nous voyons nettement un objet très éloigné parce qu'il se trouve dans la direction de l'axe optique de l'œil. Il forme son image sur la fovéa, point le plus sensible de la rétine. Un objet rapproché ne reste net qu'au-delà d'environ 15 cm.

4. Le champ visuel

Il couvre environ 200° yeux immobiles. Chaque œil a un champ visuel inférieur, de forme ovoïde, se combinant avec celui de l'autre, déterminant le champ visuel global. L'angle de perception fine est de 2° environ, c'est la vision centrale (fovéa). Nous ne voyons pas nettement le reste du champ visuel. Plus nous nous éloignons de la fovéa, les yeux restant fixes, moins nous distinguons formes et couleurs. À la périphérie, nous ne percevons ni couleurs, ni contours, uniquement valeurs et mouvements. C'est la vision périphérique. Il est donc nécessaire aux yeux de se déplacer en permanence pour voir nettement les objets qu'ils sélectionnent, ils se livrent à une exploration constante, balayage qui permet d'obtenir la netteté dans la totalité du champ visuel.

5. Persistance rétinienne

Une excitation lumineuse persiste brièvement après la disparition de sa cause. La sensation dure plus longtemps : si nous tournons un tison rougi dans l'obscurité, nous percevons un cercle. Les mécanismes physiologiques sont plus lents que les mécanismes optiques. C'est le phénomène de persistance rétinienne.

Autre phénomène : après avoir regardé une vive source lumineuse (ampoule électrique) yeux fermés, nous continuons de percevoir son image en négatif (tache noire). C'est l'image rémanente. Elle peut se produire en couleur ; c'est alors la couleur complémentaire de la couleur perçue qui apparaît.

2 LES CODES DE RESSEMBLANCE

La technique de la représentation analogique évoque les objets du monde visible par similitude apparente de structure, de couleur, d'échelle, de texture... Nous pouvons constater un plus ou moins grand degré de ressemblance avec le réel : de la précision d'une photographie ou d'une peinture hyperréaliste à une gravure de Rembrandt, à un dessin de **Reiser**, ou au schéma standardisé de silhouettes sur un panneau de signalisation, les **degrés de ressemblance sont extrêmement variables**. Ces images sont toutes des signes visuels iconiques mais leur degré d'iconicité (ou de schématisation, voire d'abstraction), se fonde sur un rapport différent avec la **réalité**. Nous reconnaissons des signes iconiques, du timbre postal à la fresque, qui ne sont ni à l'échelle du réel (cas le plus fréquent), ni en couleur naturelle, ni en trois dimensions... Nous reconnaissons même des signes iconiques représentant des objets ou des êtres imaginaires, rêvés, fantastiques, ou de science-fiction. C'est donc bien dans le rapport avec ce que nous concevons du monde réel que se pose le problème de l'icone : rapport motivé, ou arbitraire, qui fonde les processus de reconnaissance.

a. La ligne, la forme

● La silhouette

Comment reconnaissons-nous dans ce dessin  un poisson ?

Il reproduit une forme commune à tous les poissons, mais il n'en conserve que les traits minimums permettant la reconnaissance. Les éléments du dessin sont des signes graphiques composés du point, unité minimale d'expression, et de la ligne, ensemble de points, qui constituent cette forme motivée (motif) spécifique à la catégorie des poissons.

En fait, cette forme peut aussi bien signifier le requin que le goujon, c'est-à-dire une infinité de cas particuliers de « poissons » dont les aspects caractéristiques ne sont pas signalés ici : ni écailles, ni nageoires, ni couleur, ni volume, ni taille ne sont indiqués. Nous sommes à un degré d'extrême schématisation, qui autorise cependant la reconnaissance.

La ligne-contour noire, qui cerne ici la silhouette du poisson, délimite une surface

blanche dans l'espace indifférencié du fond blanc. Elle définit la forme, plus précisément le motif du poisson, à un faible mais suffisant degré de ressemblance avec le réel.

La ligne-contour est un cas particulier de forme parmi ce que le temps de la perception offre d'unités visuelles se combinant et s'articulant entre elles, prenant leur valeur les unes par rapport aux autres et par rapport au fond.

Le poisson dans tous ses états

Le point, signe désignant l'œil, peut être supprimé sans compromettre l'identification de la forme du poisson. Peut-on encore réduire la schématisation ? Il y a un seuil au-delà duquel le signe iconique perd sa motivation, c'est-à-dire son rapport avec le référent (l'objet qu'il désigne). Il reste un signe iconique, mais son sens est énigmatique ou à signification multiple (polysémie). Les parties isolées :  , à elles seules, ne signifient plus « poisson ».

Enfin, la modification suivante du  schéma peut transformer cette forme en amphore ; ou  fusée... Le classement de la forme  « poisson » tient aussi à l'horizontalité ou à l'oblique  , axes spécifiques dominants du signifiant graphique « poisson ».

Quel serait le schéma d'un poisson vu de dos ?

Notre imagination cherche sans cesse à percevoir des formes, même quand celles-ci sont parasitées ou confisquées. Ainsi dans tous les jeux de camouflages à énigmes ou dans tel dessin de Hugo qui superpose tache d'encre et profil. Ainsi, dans le fouillis du papier peint, de l'écorce d'un arbre, d'un ensemble de nuages, dans la matière bizarre d'un mur ou dans les pierres imagées de Léonard de Vinci, nous projetons et reconstruisons des formes aléatoires, figures qui préexistent mentalement et qui sont liées à des modèles intériorisés. Pour Ernst Hans Gombrich, dans *L'Art et l'Illusion*, l'homme préhistorique perçoit déjà dans l'aspérité ou la dépression naturelle d'une paroi le motif de mammoth qu'il y fixera.

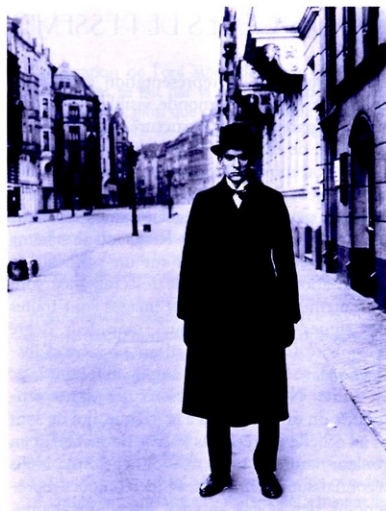
Théorie de la forme et du fond

Au début du xx^e siècle, les théoriciens allemands de la Gestalt (la forme) s'attachent à cette dimension psychologique de la perception. Nous pouvons retenir les grandes règles suivantes.

1. Distinction forme/fond : la forme, y compris son expression minimale, le point, se distingue de manière relative, en situation, par rapport à ce qui apparaît comme un fond, créant une impression de profondeur : relation complexe dont les interférences peuvent produire des effets d'illusion optique, de fantastique. Ainsi, le célèbre exemple du profil-vase, ou le portrait de Voltaire par Dalí (voir document-titre p. 11).

2. La perception de la forme est celle d'une structure globale ; le détail et les parties sont articulés entre eux et soumis à l'ensemble. Les éléments n'ont de valeur que relative. Ainsi le point, œil dans notre exemple du poisson, sera ailleurs grain de sable, étoile... suivant le contexte.

3. Il n'y a pas de sensation isolée. La forme engendre une perception d'ensemble qui complète les « lacunes » de la ligne. Nous rajoutons mentalement ce qui manque à la figure.



August Sander, *Le peintre Anton Räderscheidt*, 1927. Photographie.

l'impression du volume et qui reste proche de la perception naturelle, même quand elle généralise la silhouette en la stylisant.

La figure 2 est différente : elle réduit le modèle à sa structure en la simplifiant. La figure ne représente plus que les parties caractéristiques du motif humain : tête, tronc et membres ramenés à des formes géométriques simples telles que cercle et segments de droite, en imitant leurs rapports spatial et fonctionnel : axe vertical (tronc), angles d'articulation (bras/tronc), proportions relatives des éléments entre eux (longueur bras/jambes/tronc).

Dans la figure 3, la ligne n'est plus une imitation analogique du corps humain, elle devient un signe iconique symbolique dont le sens est fixé conventionnellement.

La schématisation ramène les objets et corps à des formes géométriques élémentaires, et traduit leurs rapports dans l'espace en stylisant les figures, isolées de tout contexte réaliste : schéma d'un quartier, d'un circuit électrique, d'un cerveau électronique... Le schéma permet de visualiser des données abstraites : pyramide des âges, croissance économique, pluviométrie... Il permet également de représenter la structure et les rapports logiques.

Le schéma

Les figures suivantes représentent des degrés dégressifs de l'image photographique (ci-après) vers le schéma, par étapes de stylisation jusqu'à la symbolisation.

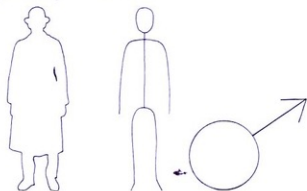


figure 1

figure 2

figure 3

Comment passe-t-on de la représentation « réaliste » de l'homme de la photographie à sa représentation schématique ?

La figure 1 utilise la technique du silhouettage : la ligne décalque le contour suivant les règles du fond et de la forme, délimitant une surface cernée, qui peut aller jusqu'à donner

Le schéma en élévation d'un espace, utilisé par l'architecte ou le cartographe, choisit le point de vue à la verticale absolue du plan terrestre et élimine tout effet de perspective en projetant la forme des objets au sol de manière géométrique. Il indique les coordonnées spatiales et l'échelle pour situer et orienter les signes les uns par rapport aux autres.

● La fonction indicative de la ligne

Dans les figures 1 et 2 (la silhouette, le schéma), la ligne a une fonction indicative : elle permet d'identifier et de nommer la forme « homme », dans son sens le plus général. Le schéma tend à être normatif, il dégage des formes simplifiées qui traduisent l'acte de perception : saisie et distinction des catégories d'objets dans le monde visible (homme, fenêtre, poisson, arbre...).

Il y a une étroite relation entre perçu et nommé. Le mot « homme » (« poisson » dans l'exemple précédent) nomme le signe iconique. Entre perception et reconnaissance intervient la valeur sémantique du mot : la verbalisation témoigne de la perception. Elle fait plus : elle achève le perçu en désignant la catégorie à laquelle il appartient. Si la photographie de Sander a pour référent un homme particulier, cet homme-là (il a une identité, une existence sociale...), le schéma est le signe iconique d'un référent à valeur universelle : l'idée d'homme.

Notre perception du signe iconique est donc une opération mentale complexe. La ligne mimétique reproduit par analogie notre perception des objets du monde visible mais, jusque dans ses réalisations les plus stylisées, elle obéit à des conventions culturelles historiques, sociales et esthétiques.

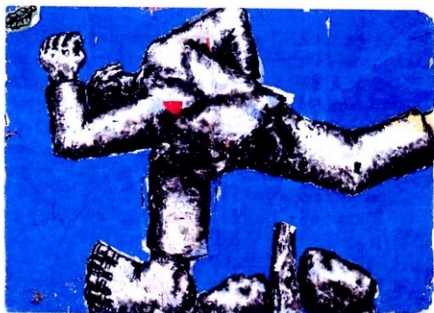
● La fonction expressive de la ligne

La ligne a aussi une fonction expressive : le signe iconique, dans les exemples suivants, prend en charge des aspects variables accessibles à la perception : position, mouvement, action, sentiments...

Ainsi :  l'homme court, il fuit, il est pressé...

Ou :  l'homme est couché, il dort, il est blessé, mort...

Ou :  /  l'homme jeune décidé, heureux, dominateur / l'homme vieux fatigué, triste, soumis...



Jean-Charles Blais, *Sans titre*, 1985.
Acrylique sur papier.

Code d'expression graphique

Le point, la ligne, les formes géométriques sont des signes graphiques. Ils possèdent des valeurs d'expressivité, même sans rapport mimétique avec le réel.

Le point : seul, isolé dans la page blanche, il situe, centre ou décentre, stabilise ou déstabilise la surface. Il se « détache », produit un effet de profondeur.

La ligne : sa place, sa direction, son épaisseur, sa forme... acquièrent différentes valeurs :

valeur de direction : effet statique, stable de l'horizontale, de la verticale ; valeur dynamique, instable de l'oblique ;

valeur de densité : effet de force ou de faiblesse de l'épaisseur ;

valeur de relation réciproque : effet de tension rivale et de rupture de la ligne brisée, tension conjointe des courbes, des spirales... ;

valeur de clôture (ou d'ouverture) : effet de surface, de masse, de volume de la figure géométrique : cercle, ovale, carré, triangle, formes « ouvertes »... ;

valeur de rythme : effet de fragmentation du segment, du pointillé ; effet d'intensité ou de dispersion du pointillisme, de la tache...

Ainsi, les signes graphiques se combinent ensemble dans des rapports géométriques et numériques de régularité/déséquilibre ; symétrie/dissymétrie..., produisant des effets de rapidité/lenteur ; force/faiblesse ; plein/vide...

La distribution spatiale des signes s'organise en un système morphologique traduisant mouvement et durée : mesure, rythme, intervalle, silence...

Par exemple :

			
régulier	irrégulier	croissant	décroissant
			
dense	dispersé	fort	faible...

À l'expressivité proprement graphique s'associent des significations codées par la culture, d'ordre moral, philosophique, esthétique, etc. constituées en de véritables modèles symboliques. Ainsi, la verticalité suggère l'élévation, la force, la spiritualité, la droiture morale, l'autorité ; l'horizontalité suggère la matière, la pesanteur, la finitude terrestre...

Par exemple :



Valeur mimétique : montagnes, dents, scie...

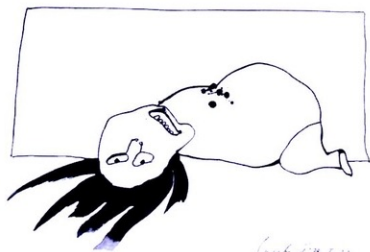
Valeur expressive : agressivité, cruauté, orgueil, incertitude...



Valeur mimétique : œil, soleil, puits, anneau...

Valeur expressive : absolu, néant, perfection...

Les associations sont infinies et le sens s'organise en fonction des combinaisons et oppositions de l'expressivité graphique. Dans une peinture ou une photographie, quand nous dégagons schématiquement le dispositif graphique qui structure la représentation, nous mettons en évidence l'importance déterminante de ces valeurs expressives.



Lucebert, *La Veuve lourde*, 1978.

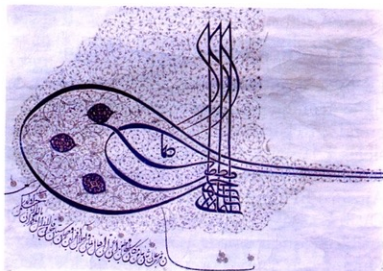
La ligne a un statut esthétique variable. Elle intervient en peinture classique comme étape préparatoire au travail pictural qu'elle structure. Elle est ensuite recouverte par la matière et la couleur, l'organisation en aplats des masses, le modelé de l'ombre et de la lumière. Elle domine dans les productions de masse (illustrations naïves, imagerie populaire, caricature, bande dessinée...). Les styles « cloisonniste » ou « cerné » sont la marque d'une esthétique que se réapproprient des peintres aussi différents que Puvis de Chavannes, Toulouse-Lautrec, Jules Chéret, Fernand Léger ou Keith Haring.



Keith Haring, *Sans titre*, 1986.
Acrylique sur toile.

La ligne devient trait, calligraphique, elle est le signe du graphiste.

Le graphiste, qu'il soit dessinateur, graveur, calligraphe, invente pour la ligne son propre mode d'expression : le trait, élément fondamental, est à proprement parler le traitement singulier de la ligne : épaisseur, force, intensité, densité, et toutes ses combinaisons constituent un champ de création et d'expression qui appartient à l'art et à son histoire. Évoquant volumes, masses, reliefs, ombres, lumière, forme, mouvement..., il est, plus qu'une technique ornementale, une véritable expression esthétique et philosophique du monde en tant que signe.



Firman de Soleyman *Le magnifique*, 1556.
Calligraphie coufique.

b. La couleur

La ressemblance avec le réel passe aussi par l'utilisation de la couleur qui tend à reproduire notre perception colorée du monde visible.

« Des goûts et des couleurs on ne discute pas », dit-on, comme si la couleur, de même que le sentiment ou le caractère, excluait toute tentative d'appréciation, d'analyse ou de recherche. Notre

rapport à la couleur est culturel et les couleurs ont une histoire. Depuis l'ocre et le noir de charbon des peintures préhistoriques de Lascaux ou Niaux au pourpre symbolique de l'Empire romain, jusqu'aux théories et traités liés à la physique, à l'esthétique ou à la psychologie, la couleur, au-delà des jugements de valeur qu'elle suscite, fait partie intégrante du rapport que l'homme entretient avec le monde sensible et spirituel.

Les principales théories

– Isaac Newton, physicien, décompose en 1704 la lumière blanche en couleurs du spectre par réfraction à travers un prisme. Il détermine les 7 couleurs du spectre solaire : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet.

Il donne ainsi une explication scientifique à certains phénomènes naturels comme l'arc en ciel ou les reflets sur les bulles de savon. Les couleurs naissent d'ondes lumineuses qui sont une espèce particulière d'énergie électromagnétique. Ces ondes sont elles-mêmes incolores, la couleur naissant dans le cerveau à travers notre œil. Newton détermine les couleurs primaires nécessaires et suffisantes pour reproduire les autres.

– Goethe, dans son *Traité des couleurs* (1808-1810), interprète en philosophe les phénomènes de la couleur ; et contrairement à Newton, il prend en compte la subjectivité de la perception. Il distingue trois types de manifestation des couleurs :

- physiologique : couleurs perçues par l'organe de la vision ;
- physique : couleurs subjectives et objectives, définies par la matière des corps physiques ;
- chimique : couleurs objectives (pigments) fixées sur les corps et substances.

– Eugène Chevreul, chimiste, édite en 1839 *De la loi du contraste simultané des couleurs et de l'assortiment des objets colorés*. Il analyse en physicien la lumière et la couleur.

La peinture retiendra que le ton local, c'est-à-dire la couleur propre à chaque objet, n'existe pas, qu'elle dépend de la couleur des objets environnants et que toute couleur perçue appelle sa complémentaire.

Les couleurs complémentaires des trois couleurs primaires (pigments) sont : pour le rouge, le vert ; pour le bleu, l'orange ; pour le jaune, le violet.



Wassily Kandinsky, *Jaune, rouge, bleu*, 1925.
Huile sur toile.

L'œil opère, à partir de deux taches de couleurs différentes, un mélange optique. Ce principe, utilisé de façon très empirique par les peintres impressionnistes, sert toujours de base à la technique de reproduction et d'impression des images en offset : les surfaces colorées sont décomposées en points (ou trames) de couleurs séparées. Les points colorés se confondent, dans l'œil du spectateur, en des couleurs de surfaces unies (quadrichromie : 3 couleurs primaires, plus noir). Les réflexions sur la couleur sont menées par les théoriciens de la psychologie de la perception ; leurs principes sont expérimentés dans les écoles du Bauhaus par des peintres théoriciens (Itten, Albers, Kandinsky et Klee) ainsi que dans les ateliers d'État à Moscou (Rodtchenko et Fedorov), au début des années 1920.

Chaque époque a créé ses propres outils d'analyse applicables à la couleur. De Newton à Goethe et jusqu'aux artistes du Bauhaus, les théoriciens ont tenté d'attribuer une spécificité au phénomène et au sens des couleurs. Cette recherche continue à concerner les pratiques les plus contemporaines.

● La couleur et sa perception

Couleur et lumière sont indissociablement liées : chaque corps apparaît coloré parce qu'il absorbe toutes les couleurs de la lumière blanche et ne réfléchit que celle qui lui correspond. La lumière révèle donc les couleurs. Si la lumière qui éclaire les objets est elle-même colorée, l'œil percevra d'autres couleurs que celles produites par un éclairage en lumière blanche.

Stabilité

La perception d'une couleur n'est pas stable, elle dépend de son environnement coloré ; un carré rouge sur fond blanc paraît obscur, sa luminosité s'exprime peu ; sur fond noir, par contre, il brille et rayonne chaudement. La comparaison et les effets de contraste permettent de percevoir clairement les couleurs.

Johannes Itten (professeur au Bauhaus) détermine sept types de contrastes : le contraste de la couleur en soi ; du clair/obscur ; chaud/froid ; le contraste des complémentaires ; le contraste simultané (issu du principe physiologique qui veut que l'œil produise spontanément la couleur complémentaire à celle qu'il vient d'observer) ; le contraste de qualité (saturation, luminosité, terne, sans éclat) ; de quantité (rapport de grandeur de surface de deux ou plusieurs couleurs).

Spatialité

Un autre des effets propres à la couleur est sa spatialisation. Nous observons par exemple que sur un fond noir, le jaune semble venir en avant alors que le violet paraît flotter. Sur un fond blanc, l'effet de profondeur des mêmes couleurs est inversé. Les qualités de clarté, obscurité, froideur, chaleur, et la quantité des couleurs produisent des effets de profondeur divers, ceci indépendamment des effets de perspective illusionniste dus à la construction dessinée d'une composition. L'emplacement de la couleur dans le champ du tableau lui donne des caractéristiques pondérales et expressives différentes.

La valeur d'une surface de couleur dépend de sa qualité de luminosité, du plus clair au plus sombre. L'alternance de masses visuelles claires ou sombres permet de lire la superposition des plans dans la profondeur d'un tableau, d'une photographie ou d'un plan de film.

● L'esthétique et la couleur

La peinture met en jeu depuis toujours de façon intuitive ces principes, théorisés dans nos époques modernes. Cependant, certains artistes, périodes, mouvements ont été plus particulièrement préoccupés par la couleur, qui s'est toujours trouvée liée au problème de la forme et du dessin. La Renaissance italienne privilégie la forme dessinée. Le Greco, pour son utilisation « subjective » de la couleur, et Rembrandt, pour son travail sur le « clair-obscur », sont des cas particuliers.

Ce sont les peintres romantiques, comme Delacroix, qui remettent en cause la forme dessinée au profit de la couleur au XIX^e siècle. Et surtout, plus radicalement, les impressionnistes qui « oublient » la forme pour se consacrer à l'observation des effets de la lumière sur les couleurs locales des objets et des modifications qu'elle entraîne. Au XX^e siècle, plusieurs tendances font de la couleur l'objet principal de leur problématique : celle-ci se dégage progressivement de son rapport d'imitation à la nature (abandon du ton local et du clair-obscur qui tend à rendre de façon illusionniste le volume des corps), au profit de ses qualités plastiques propres mises en valeur par la surface et l'aplât. Cézanne, Matisse et les fauves, les expressionnistes, Kandinsky valorisent le pouvoir expressif de la couleur. Klee, Kupka, Delaunay, Mondrian, les Cobra, l'abstraction américaine des années 1950, les tachistes, Staël, Klein, l'Op'art et jusqu'aux travaux plus conceptuels de Reinhardt (noir) ou Ryman (blanc) illustrent cette réflexion sur la couleur et sa matière.

● La valeur expressive et symbolique de la couleur

Si, comme la ligne, la couleur prend sa signification par analogie, elle possède aussi une valeur expressive et une symbolique propres. Le rouge, à la puissante luminosité, qui évoque le sang, le feu, la matière en fusion, symbolise

la vitalité, l'ardeur guerrière (les pantalons « garance » de l'armée française au XIX^e siècle), et sert d'emblème à de nombreuses révolutions. Le choix d'une couleur plutôt que d'une autre est signifiant et peut même être déterminant dans la réussite d'une campagne publicitaire ou électorale. Le code couleur, qui permet à une marque d'être identifiée d'un seul coup d'œil, met en jeu toute une réflexion sur l'effet psychologique et symbolique des couleurs : or et noir des cafés de luxe, eau bleue des toilettes, bleu « fraîcheur » des produits surgelés, etc. Le vert, couleur de la nature, marque d'espoir, est utilisé comme symbole par les groupements écologistes ; il est aussi utilisé pour exprimer la propreté : les engins de nettoyage de la Mairie de Paris, par exemple. À l'opposé, le gris, couleur du ciel couvert qualifiant souvent les sentiments mélancoliques, la morosité, est devenu la couleur de la cité dont les nuances métalliques, le brillant et les multiples reflets participent de l'esthétique industrielle qui peut se combiner avec les couleurs vives, pures et propres (neuves) des laques, vernis et néons nocturnes.

Antonin Personnaz, *Jeune femme à l'ombrelle rouge*, vers 1910. Autochrome.

Louis Ducos du Hauron, février 1870. Collographie vernie
(9,7 x 11,3 cm).

L'autochrome

Noir et blanc et couleur

Le cinéma (comme la photographie) commence son histoire en noir et blanc, ou plus exactement en monochrome de valeurs sépia, bleuté, etc. Le noir et blanc a valeur d'abstraction par rapport à la réalité et, très vite, s'est imposé le besoin de représenter la couleur. Ce qui n'était pas possible au niveau de l'enregistrement direct l'était en laboratoire : les moyens primitifs du coloriage à la main, du pochoir (machine à colorier en 1905), des virages, des teintages pour obtenir des supports colorés assument les fins expressives de la couleur. Vers le milieu des années 30, des procédés d'enregistrement en couleurs sont mis au point ; on parle alors, en opposition aux techniques de colorations arbitraires, de « cinéma en couleurs naturelles ». Le *Technicolor* obtient la couleur en divisant le rayon lumineux vers les trois pellicules noir et blanc sensibles au vert, au bleu et au rouge.

La couleur, par l'impression de réel qu'elle produit, a eu pour effet d'attirer le public au cinéma et s'est généralisée. L'effet d'abstraction du noir et blanc correspond aujourd'hui à un choix

esthétique qui fait figure d'exception dans la production des films en couleurs. La logique commerciale cherche à imposer la colorisation des films anciens.

Le parti pris de l'alternance couleur/noir et blanc se manifeste comme une recherche expressive : *Valparaiso* de Joris Ivens, *Nuit et Brouillard* d'Alain Resnais, *Les Ailes du désir* de Wim Wenders ; ou la coloration de telle partie de l'image en noir et blanc comme dans *Jour de fête* de Jacques Tati. Enfin, le choix d'une dominante colorée, comme le rouge de *Désert rouge* de Michelangelo Antonioni ou le jaune de *Reflets dans un œil d'or* de John Huston, signe symboliquement l'image.

L'effet de continuité de la couleur et de la lumière dans le visionnement d'un film suppose une opération technique que l'on appelle *étalonnage*. Il consiste à filmer en fin de bobine un nuancier couleur et valeurs de gris étalon (chartes), ainsi qu'un visage (carnation) dont l'enregistrement sert de référence aux couleurs d'origine. L'étalonneur corrige ensuite au développement le contraste et l'équilibre des couleurs.



Alexandre Sokourov, *Mère et fils*, 1998. Photogramme.

3 L'ICONE ET LA LETTRE

a. De l'image à la lettre

Icone et écriture sont liés historiquement. L'engendrement de l'écrit par l'image semble une grande constante. Les formes les plus anciennes de l'écriture sont les pictogrammes et les glyphes (« image », en grec). Les pictogrammes figurent les objets du réel par analogie, mais ils se distinguent de l'icone proprement dit par leur fonction de communication. Les pictogrammes ne sont pas vraiment de l'« écrit » au sens moderne du mot, ils sont du texte : ces dessins ou tableaux donnent lieu à la parole et transmettent socialement du sens. Dans les glyphes aztèques se combinent formes, couleurs, associations graphiques, répartition spatiale des unités dans l'espace symbolique du support, mise en page des « tableaux » ensemble. Leur déchiffrement met en œuvre un véritable système codé. Ces dessins ne sont pas des illustrations mais des transcriptions de mots dans une langue déterminée, et sont donc proprement un texte. Autre exemple, celui des « rongorongo » de l'île de Pâques, tablettes dont les missionnaires s'étonnaient que leur lecture donnât lieu à des psaumes et récitation de différents selon les lecteurs. Ils en déduisirent que ceux-ci ne savaient pas « lire ». Notre pratique d'occidentaux veut qu'un texte ait un sens. Pour l'indigène, lire, c'est parler le texte : les images engendrent la parole, le déchiffrement n'est pas celui du système de nota-



« Les Dieux Xiuhtecuhtli et Itztapaltotec »
extraits du *Codex Borbonicus*.

Les images sont le texte même.

tion phonétique, mais celui d'un système iconique qui organise visuellement la signification.

L'apparition de l'idéogramme, forme plus abstraite et simplifiée, marque le passage à l'écriture phonétique, à l'alphabétisation de l'écrit. Le signe idéographique n'a pas de sens en lui-même (il ne représente pas un objet), mais par rapport aux autres signes, en s'associant et se combinant. Il n'a plus fonction d'unité représentative, mais « distinctive », au sein d'un système : c'est sa place dans l'espace (la ligne, le support) qui lui confère sa valeur grammaticale. On est devant une écriture au sens moderne du terme. Écriture et icône sont donc liés dans leur fondation même. Aujourd'hui, l'emploi des pictogrammes et idéogrammes est courant :

signalisation du réseau routier, lieux publics, guides touristiques, publicités. Plus qu'un retour aux formes archaïques de la communication, il faut y voir la marque de la profonde et permanente parenté entre icône et écriture.

La dimension sacrée de l'écriture (hiéroglyphe) n'apparaît pas seulement dans la constitution de systèmes de signes conventionnels, transcription de la langue dans laquelle s'inscrit l'ordre et le sens du monde révélé par les dieux aux hommes. Elle apparaît aussi dans la calligraphie (belle écriture), art du trait ornemental, expressif, qui tient non seulement à la maîtrise technique de l'outil et à l'art, mais encore à une conception philosophique du monde, comme chez les calligraphes orientaux.

Du pictogramme à l'idéogramme

L'écriture égyptienne permet de saisir le passage entre système pictogramme et idéographique. Le hiéroglyphe (image sacrée) est utilisée du IV^e siècle av. J.-C. jusqu'au IV^e siècle ap. J.-C. Scribes et sculpteurs couvrent d'un grouillement fabuleux de personnages, animaux et objets, les murs, les sculptures et tous les supports : bandes de lin, papyrus, cuir, tablettes de bois (exercices scolaires), éclats et tessons de poteries (brouillons), récipients, mobilier, bijoux... Production qui témoigne des différents états de l'écriture où l'on voit se mêler peu à peu aux pictogrammes anciens l'écriture hiératique, forme sociale de l'écriture des signes les plus usuels aux

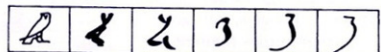
formes devenues conventionnelles : simplification graphique, mélange de signes idéographiques, syllabiques...



- 3300 - 2800 - 2400 - 1800 - 700

Schéma d'évolution des signes cunéiformes.

La chouette = M



V^e dyn. IX^e dyn. XVIII^e dyn. XXI^e dyn. Époque romaine

Idéogrammes et pictogrammes égyptiens.

Époque romaine



Page d'un manuel d'écriture chinoise, fin XIX^e siècle.

b. Le calligramme, image du texte

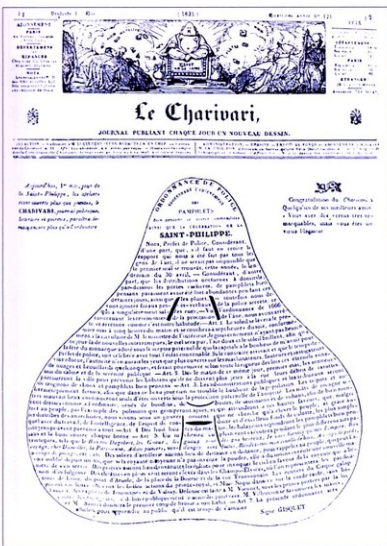
Le procédé du calligramme a pour but d'évoquer des formes au moyen du texte en utilisant tous les artifices calligraphiques et typographiques pour que l'écriture exprime du sens dans une dimension autre que linguistique. Le texte devient objet, l'objet devient texte. Le calligramme se regarde comme une image et se lit comme un texte. Ce n'est pas un texte, plus un dessin, mais une écriture où langue et ligne ont une relation plastique.

Ordinairement, quand nous lisons un texte, nous « oublions » la dimension graphique des lettres et des mots.

Le texte imprimé occupe la page suivant une convention. On appelle justification, l'alignement à la marge, à gauche et à droite, en haut et en bas. Le calligramme, lui, se « justifie » autrement : en suivant les lignes de contours, lignes analogiques de la forme.

Dans le calligramme, le signifiant prend forme et corps : la lettre, les mots, les signes de ponctuation, y compris les blancs, occupent plastiquement l'espace de la page.

Il existe deux sortes de calligrammes : linéaire, quand c'est la ligne d'écriture qui dessine et cerne les figures ; textuel, quand c'est la surface du texte qui se conforme à la figure. Ceux-ci sollicitent deux types de lectures : celle synthétique de l'image produite (ligne ou surface) et celle analytique du texte écrit. L'un privilégie la texture, l'autre le trait.



c. Les formes visuelles du texte

Tout texte se présente d'abord comme un objet : il a poids, volume, format, matière... Couverture, quatrième de couverture, jaquette, illustrations, graphismes, typographie constituent des éléments visuels qui conditionnent notre rapport à l'objet texte. Quant à la page elle-même, unité spatiale où s'organise le texte, l'aspect de son papier, la graisse des caractères, la couleur de l'encre, la qualité de l'impression, l'homogénéité ou les lacunes d'occupation de la surface – espace-ment des lignes, des paragraphes, justifications, blancs dans et autour du texte, retraits... – forment un dispositif visualisé dans son ensemble, avant toute lecture, comme une « image du texte ».

Nous connaissons certains modèles de répartition spatiale, par exemple la figure suivante : quatre rectangles disjoints par des espaces blancs, deux grands et deux petits. Cette structure strophique particulière, c'est



Jacques Carelman, *Calligramme linéaire* pour les
Exercices de style de Raymond Queneau, 1929.
Exercices typographiques. Éditions Gallimard.

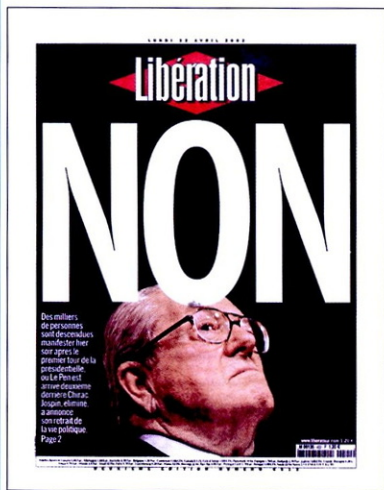
un sonnet. De même, la page du dictionnaire, de l'annuaire du téléphone, la facture d'électricité ou le calendrier des postes obéissent à des règles d'organisation spatiale conventionnelles, dont les protocoles de lecture nous sont familiers.

L'aspect iconique du texte n'est pas seulement formel et social. Il détermine notre rapport à l'écrit à travers le code culturel de lecture : de gauche à droite, de bas en haut ; il fournit enfin des indications de partition « poétique » par la relation entre blancs (silence) et écrit : il offre des variations rythmiques, des respirations, accélérations et ralentis, des distances – donc des temps – séparant les mots, les groupes de mots, les lignes, les paragraphes, les chapitres ou les articles entre eux...

Vu avant d'être lu, le journal, objet social, offre dans le kiosque son image spécifique. L'acheteur identifie « son » journal parmi les autres, essentiellement par la Une qui est son image publique, fabriquée de telle sorte que l'œil en saisit d'emblée les caractéristiques : format, typographie, colonnes, encadrés, bandeaux, répartition du texte et des photos... Autant d'éléments qui « iconisent » la surface du support. La composition dirige le regard suivant des règles de symétrie, d'équilibre, de proximité ou d'opposition, qui font la physiognomie du journal conçue par les maquettistes. Le lecteur entretient avec son journal une relation affective et culturelle. En tant que destinataire, il est sociologiquement déterminé : ainsi, l'aspect austère, « sérieux », du *Monde* a évolué par l'introduction de la couleur ; l'esthétique de *Libération* privilégie la photographie pleine page, et les hebdomadaires la présentation luxueuse.



Le Monde, lundi 22 avril 2002.



Libération, lundi 22 avril 2002.



France Soir, lundi 22 avril 2002.

Le « texte » d'une peinture : Arcimboldo



Giuseppe Arcimboldo, *L'Été*, 1573. Huile sur toile (76 x 63,5 cm).



Giuseppe Arcimboldo, *L'Automne*, 1573. Huile sur toile (76 x 63,5 cm).

Les têtes du célèbre peintre du XVI^e siècle, composées de fruits, de fleurs, d'animaux ou d'objets, ont été étudiées par Roland Barthes qui voit en œuvre dans ces portraits imaginaires des figures de rhétorique. Le tableau est à la fois signe et image :

« Dans la figure de l'Automne, l'œil (terrible) est fait d'une petite prune. Autrement dit (en français, du moins), la prunelle (botanique) devient la prunelle (oculaire). On dirait que, tel un poète baroque, Arcimboldo exploite les "curiosités" de la langue, joue de la synonymie et de l'homonymie. Sa peinture a un fond langagier; son imagination est proprement poétique : elle ne crée pas les signes, elle les combine, les permute, les dévoie — ce que fait exactement l'ouvrier de la langue [...]. Il jette dans le discours de l'Image tout un paquet de figures rhétoriques : la toile devient

un vrai laboratoire de tropes. Un coquillage vaut pour une oreille, c'est une Métaphore. Un amas de poissons vaut pour l'Eau — dans laquelle ils habitent — c'est une Métonymie. Le Feu devient une tête flamboyante, c'est une Allégorie. Énumérer les fruits, les pêches, les poires, les cerises, les framboises, les épis pour faire entendre l'Été, c'est une Allusion. »

La peinture d'Arcimboldo offre un exemple de langue « double » qui, par substitution et transformation, fait jouer le sens des signes iconiques comme unités d'un discours : sorte de rébus ou de blason mélangeant caricature et louange, selon un système de correspondances qui se fonde sur les figures de rhétorique. L'image produit un texte où imaginaire et signification sociale et morale s'échangent dans le trait, la forme et la disposition spatiale.

Exercices

1 Degré d'iconicité

Papier, crayons, photographie d'un objet, d'un personnage.

○ Dessinez l'objet ou le personnage en réduisant progressivement son degré de ressemblance jusqu'au schéma. Déterminez le seuil à partir duquel il n'est plus reconnaissable.

○ Soumettez vos schémas à la lecture critique d'autres lecteurs.

2 Schématisation

Papier, crayons.

○ Représentez un arbre de la manière la plus schématique possible.

○ Comparez vos réalisations. Quelles constantes se dégagent ?

○ Quelles variables doit-on introduire pour représenter : un peuplier, un saule pleureur, un sapin, un palmier, un pin, un baobab, un chêne ?

3 Expressivité schématique

Papier, crayons, couleurs.

○ Représentez par un dessin schématique sans profondeur une des scènes suivantes : un bol de café sur une table, un chat passant devant une fenêtre, une femme pressée marchant dans la rue.

○ Par quelles lignes traduisez-vous la forme, le mouvement, l'expressivité (fatigue, hâte) : directions, épaisseur, régularité/irrégularité, choix de la couleur... ? Avez-vous utilisé des signes codés ? Lesquels ?

4. Schémas du sentiment

Papier, crayons, couleurs, appareil photo.

○ Représentez schématiquement, dans des cadres de 10 x 10 cm, un personnage dans une posture ou un mouvement expressif : fatigue, peur, réflexion, rêverie, colère, souffrance, sommeil, fuite, offrande, prière, danse, chute... N'utilisez pas d'accessoire.

○ Échangez votre schéma avec votre partenaire et rédigez une légende de quelques lignes explicitant votre lecture.

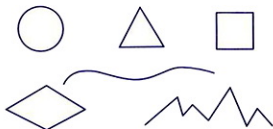
○ Réalisez une photo (avec un modèle) correspondant aux indications du schéma.

○ Confrontez-la avec le projet initial. Analysez convergences et divergences.

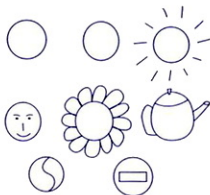
5 Géométries variables

Papier, crayons.

○ Choisissez une forme géométrique simple : carré, cercle, triangle... Exemple :



○ Enrichissez-la de détails permettant de figurer diverses représentations schématiques. Exemple :



6 Iconicité dans la bande dessinée

❖ Procurez-vous la première vignette des bandes dessinées des quatre albums des aventures de Tintin suivants : *L'Étoile mystérieuse*, *Le Crabe aux pinces d'or*, *Le Sceptre d'Ottokar*, *Tintin au Tibet*.

❖ Observez attentivement ces quatre vignettes. Faites une analyse comparée des degrés d'iconicité du dessin de Hergé. Repérez les traits d'expressivité du graphisme. Pour l'analyse de la profondeur et du point de vue, se référer aux deux chapitres suivants.

7 Expressivité du trait

Dessins au trait : gravure de Rembrandt, dessin de Hockney, de Reiser, de Matisse, dessin chinois, dessin de presse...

❖ Repérez les lignes continues, les lieux de rupture, les traits isolés, les points, les lieux de densité (pointillisme, hachure...), les transparences, etc.

❖ De quelle manière les volumes sont-ils restitués ?

❖ Quelles sont les différentes fonctions du trait ?

❖ Réalisez un portrait au trait.



Reiser, *Le Gros Dégueulasse*, 1982.

8 Le trait dans l'art chinois

Peinture de Xian Hao.

Textes de Huang Bihong et de François Cheng.



Xian Hao, *Album : Fleurs de Pruniers et calligraphie*, XIX^e siècle.

Peinture et encre, rehauts de couleurs sur papier
(25 x 17,5 cm).

Dans un trait tracé, il faut qu'il y ait le rythme d'« onde, trois rides »... En peinture, relier une ligne à une autre ne revient pas à greffer une branche à une autre. La greffe vise la solidité, alors que le tracé des traits cherche à ne pas effacer le Souffle... Une ligne est faite de points. Chacun des points a une existence propre ; il promet de multiples transformations. Poser un point, c'est semer un grain ; celui-ci doit pousser et devenir... Même pour faire un point il faut qu'il y ait du vide dans du plein. C'est alors seulement que le point devient vivant, comme animé par l'Esprit... Un tableau débute avec les traces du Pinceau-Encre pour aboutir au non-tracé du Pinceau-Encre. Partir du distinct et du tangible pour atteindre le « Vide éclaté », ce n'est pas à la portée d'un débutant.

Huang Bihong (traduit par François Cheng),
Vide et Plein, le langage pictural chinois, 1979.

« Points Essais », 1991, Éditions du Seuil.

Exercices

Le TRAIT DE PINCEAU [...] n'est pas une simple ligne ou le simple contour des choses. Né de l'art calligraphique, il comporte de multiples implications. Par son plein et son délié et par le vide qu'il cerne, il représente forme et volume ; par son « attaque » et sa « poussée », il exprime rythme et mouvement ; par le jeu de l'Encre, il suggère ombre et lumière ; enfin par le fait que l'exécution en est instantanée et sans retouche, il introduit les souffles vitaux. Plus que la ressemblance extérieure, ce que le trait cherche à capter, c'est le li, ligne interne des choses. En même temps il prend en charge les pulsions irrésistibles de l'homme. Ainsi, transcendant le conflit entre dessin et couleur, entre représentation du volume et du mouvement, le Trait, par sa simplicité même, incarne à la fois le Multiple et l'Un, ainsi que la loi de la transformation. Si, à partir du XIV^e siècle, la peinture chinoise est devenue un art du trait, c'est que celui-ci est en accord profond avec la conception chinoise de l'univers. Avec la certitude que, dans la nature, le courant du Tao parcourt les collines, les rochers, les arbres, les rivières, et que les veines du dragon ondule à travers le paysage, le peintre, tout en dessinant les formes de la réalité, a souci de recréer les lignes invisibles et rythmiques qui les relient et les animent. Ce faisant, il donne libre cours aux influx qui animent son propre être.

François Cheng, *Vide et Plein, le langage pictural chinois*, 1979. « Points Essais », 1991, Éditions du Seuil.

- En vous référant à ces deux textes théoriques sur la technique picturale chinoise et à l'observation du dessin de Xian Hao, cherchez à préciser la fonction du tracé dans la représentation du monde dans l'art chinois.
- Complétez votre étude avec le professeur de philosophie et le professeur d'arts plastiques. Le professeur de lettres pourra rapprocher cette étude de l'haïku, genre poétique japonais. Référez-vous à *L'Empire des signes* de Roland Barthes. Reportez-vous aux règles de la Gestalt-theorie.

9 Lettres et chiffres imaginaires

Texte de Michel Leiris.

Papier, crayons, couleurs, porte-plume, encres, pinceaux...

- Imaginez que certains chiffres ou lettres vous sont sympathiques ou antipathiques, favorables ou maléfiques. Décrivez dans un texte bref les sentiments ou impressions qu'ils vous suggèrent. Commentez leurs formes et les associations d'idées qu'ils produisent.
- À partir de ce texte, étudiez les images et les associations d'idées liées à la forme et au sens du zéro.

Si, boucle bouclée, nous devons retourner au néant d'où nous étions partis, n'est-ce pas un zéro – serpent se mordant la queue ou chemin de fer circulaire – qui résume toute la vie ? Seul problème : gribouiller à l'intérieur du cercle quelque chose qui noircisse son blanc, change son vide en plein et fasse de son lac sans fond une île... Mais que gribouiller, alors que ce zéro veut dire qu'il n'existe rien qu'on puisse prendre pour point d'appui ?

Michel Leiris, *Frêle Bruit - La Règle du jeu, IV*, 1976. Éditions Gallimard.

10 Écriture imaginaire

Papier, crayons, couleurs, porte-plume, encres.

- Écrivez avec une écriture imaginaire une lettre d'insulte et une lettre d'amour. En aucun cas vous n'aurez recours à l'écriture conventionnelle.
- Analysez votre technique : mise en page, expressivité graphique, couleur...
- Comparez les productions.
- Inventez des signes-idéogrammes ou symboles qui traduisent ces sentiments.

11 Alphabets imaginaires

Papier, crayons, couleurs.

○ Dessinez des lettres de l'alphabet en utilisant à partir de leur forme des motifs végétaux, animaux, des personnages, des outils...

○ Exposez et comparez vos productions.

12. Les dessins du son

Papier, crayons, couleurs, porte-plume, encres, pinceaux...

○ Dessinez des sons avec une ligne expressive : murmure, éternuement, cri, ordre, injure, bruit de train, goutte d'eau, sonnerie de téléphone...

○ Donnez une onomatopée, prononcez-la et écoutez-la (bang, splash, slam, vraouaf... inventez-en !). Mettez en page, choisissez un graphisme, des couleurs, une composition appropriés. Couvrez la page et jouez éventuellement du cadrage.

○ Représentez un de ces mots par le graphisme et la couleur, en utilisant uniquement les lettres qui le composent : DOUCEUR, POMME, RAPIDE, EAU, FORÊT, OTAGE, SILENCE, POURRITURE.

13 Dessin de la voix

Papier, porte-plume, encres, couleurs, pinceaux...

○ Calligraphiez : « un café s'il vous plaît » en visualisant par le graphisme (pleins et déliés, formes de l'écriture...) une voix timide, autoritaire, suave, bégayante, enrouée, chevrotante...

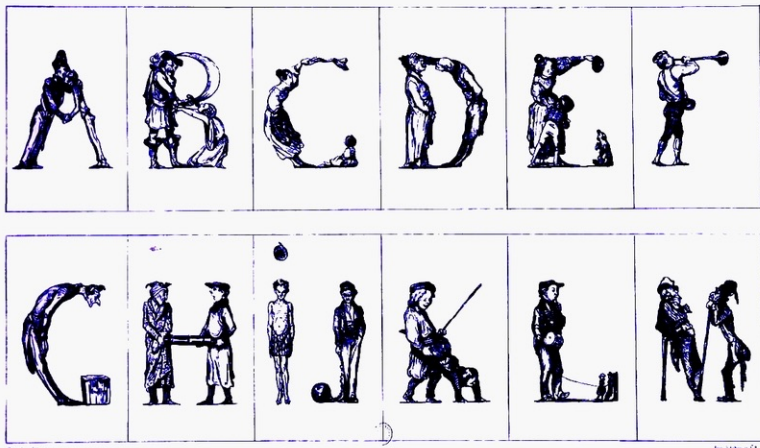
14. Images des mots

Papier, crayons, magazines, journaux, ciseaux, colle...

○ Représentez par une graphie, ou un collage de lettres d'imprimerie découpées, l'image d'un mot de votre choix. Exemples :

able

ague



Honoré Daumier, *Alphabets*, Paris. XIX^e siècle.

Exercices

15 Signes : logo-idéogramme

- Cherchez dans les publicités, revues, affiches, des exemples de pictogrammes, idéogrammes et logos.
- Explicitiez par écrit le rapport – la motivation – entre forme et sens.
- Inventez un rébus.
- Inventez votre blason personnel, celui de la classe ou du lycée. Comparez les productions. Créez votre logo avec vos initiales.

16 Lire la ville

Appareil photo ou papier, crayon. Documentation.

- Répertoriez sur votre parcours maison-école les différents types de messages visuels inscrits dans le paysage urbain : signalisations routières, enseignes, affiches, publicités, plaques de rues...

- Constituez un dossier de reportage : photos ou dessins.

- Analysez comment se combinent pictogrammes, idéogrammes, lettres et mots, signes et couleurs conventionnels...

17 Calligrammes

Poèmes de Henri Michaux.

Papier, crayons, couleurs, textes imprimés à découper, ciseaux, colle.

- Inventez un calligramme soit manuscrit, soit avec des lettres d'imprimerie à partir de ces poèmes de Henri Michaux.

Emportez-moi

Emportez-moi dans une caravelle,
Dans une vieille et douce caravelle,
Dans l'étrave, ou si l'on veut, dans l'écume,
Et perdez-moi, au loin, au loin.

Dans l'attelage d'un autre âge.
Dans le velours trompeur de la neige.
Dans l'haleine de quelques chiens réunis.
Dans la troupe exténuée des feuilles mortes.
Emportez-moi sans me briser, dans les
baisers,
Dans les poitrines qui se soulèvent et
respirent,
Sur les tapis des paumes et leur sourire,
Dans les corridors des os longs, et des
articulations.
Emportez-moi, ou plutôt enfouissez-moi.

Articulations

Et go to go and go
Et garce !
Sarcospèle sur Saricot,
Bourbourane à talico,
Ou te bourdourra le bodigo,
Bodogi.
Croupe, croupe à la Chinon.
Et bourrecul à la misère.

Henri Michaux, in *Mes Propriétés* recueillies dans
La nuit remue, 1935. Éditions Gallimard.

18 Image du texte

Textes imprimés à découper journaux, pages de mathématiques, de musique, d'annuaires, de calendriers...

- Réalisez un collage à l'aide de divers morceaux découpés afin de figurer un objet ou un personnage.

- Comparez et analysez vos productions.

19 Images du texte

Page remplie de texte journal, roman...

- Raturez des parties du texte pour obtenir le calligramme textuel d'un visage, d'un objet ou d'un personnage.

- Comparez et analysez vos productions.

20 Ratures

Encres de couleur, porte-plume.

❖ Choisissez un texte : poème, passage romanesque, fait divers, lettre...

❖ Recopiez plusieurs fois ce texte en jouant sur la surimpression des copies de manière à oblitérer ou révéler certains mots : isolement, renforcement du trait, hauteur et largeur des caractères, couleur des encres. Variez les possibilités. Traduisez plastiquement ce que le texte vous inspire. Exposez et comparez vos productions. Analysez les techniques graphiques. Variez les propositions au pochoir sur tous supports.

21 La mimesis : « ceci n'est pas une pipe »

Texte de Michel Foucault.

❖ Analysez ce texte : pour Michel Foucault, quel rapport la peinture de Magritte entretient-elle avec le langage, l'écriture et la réalité ?

Le texte qui avait envahi la figure afin de reconstituer le vieil idéogramme, le voici qui a repris sa place. Il est retourné en son lieu naturel en bas : là où il sert de support à l'image, où il la nomme, l'explique, la décompose, l'insère dans la suite des textes et dans les pages du livre. Il redevient « légende ». La forme, elle, remonte à son ciel dont la complicité des lettres avec l'espace l'avait fait un instant descendre : libre de toute attache discursive, elle va pouvoir flotter à nouveau dans son silence natif. On revient à la page, et à son vieux principe de distribution. Mais en apparence seulement. Car les mots que je peux lire maintenant au-dessous du dessin, sont des mots eux-mêmes dessinés – images de mots que le peintre a placées hors de la pipe, mais dans le périmètre général (et inassignable d'ailleurs) de son dessin. Du passé calligraphique que je

suis bien obligé de leur prêter, les mots ont conservé leur appartenance au dessin, et leur état de chose dessinée : de sorte que je dois les lire superposés à eux-mêmes ; ce sont des mots dessinant des mots ; ils forment à la surface de l'image les reflets d'une phrase qui dirait que ceci n'est pas une pipe. Texte en image. Mais inversement la pipe représentée est dessinée de la même main, et avec la même plume que les lettres du texte : elle prolonge l'écriture plus qu'elle ne vient l'illustrer et combler son défaut. On la croirait remplie de petites lettres brouillées, de signes graphiques réduits en fragments et dispersés sur toute la surface de l'image. Figure en forme de graphisme. L'invisible et préalable opération calligraphique a entrecroisé l'écriture et le dessin ; et lorsque Magritte a remis les choses à leur place, il a pris soin que la figure retienne en soi la patience de l'écriture et que le texte ne soit jamais qu'une représentation dessinée.

Michel Foucault, *Ceci n'est pas une pipe*, 1977.
Éditions Fata Morgana.

22 Le portrait ovale

Texte d'Edgar Allan Poe.

❖ Un homme blessé se réfugie dans la chambre d'une demeure inhabitée. Son regard est attiré par une peinture dont le charme est « une expression vitale absolument adéquate à la vie elle-même ». Il trouve dans un livre l'histoire et l'analyse du tableau.

C'était une jeune fille d'une très rare beauté, et qui n'était pas moins aimable que pleine de gaieté. Et maudite fut l'heure où elle vit, et aima et épousa, le peintre. Lui, passionné, studieux, austère, et ayant déjà trouvé une épouse dans son Art ; elle, une jeune fille d'une très rare beauté, et non moins aimable que pleine de gaieté : rien que lumière et sourires, et la folâtrerie d'un jeune faon ; aimant et chérissant toutes choses ; ne haïssant que l'Art qui était son rival ; ne redoutant que la palette et les brosses, et les autres instruments qui la privaient de la figure de son adoré. Ce fut une

terrible chose pour cette dame que d'entendre le peintre parler du désir de peindre même sa jeune épouse. Mais elle était humble et obéissante, et elle s'assit avec douceur pendant de longues semaines dans la sombre et haute chambre de la tour, où la lumière filtrait sur la pâle toile seulement par le plafond. Mais lui, le peintre, mettait sa gloire dans son œuvre, qui avançait d'heure en heure et de jour en jour.

Et c'était un homme passionné, et étrange, et pensif, qui se perdait en rêveries ; si bien qu'il ne voulait pas voir que la lumière qui tombait si lugubrement dans cette tour isolée desséchait la santé et les esprits de sa femme, qui languissait visiblement pour tout le monde, excepté pour lui. Cependant elle souriait toujours et toujours sans se plaindre, parce qu'elle voyait que le peintre (qui avait un grand renom) prenait un plaisir vif et brûlant dans sa tâche, et travaillait nuit et jour pour peindre celle qui l'aimait si fort, mais qui devenait de jour en jour plus languissante et plus faible. Et, en vérité, ceux qui contemplaient le portrait parlaient à voix basse de sa ressemblance, comme d'une puissante merveille et comme d'une preuve non moins grande de la puissance du peintre que de son profond amour pour celle qu'il peignait si miraculeusement bien. Mais, à la longue, comme la besogne approchait de sa fin, personne ne fut plus admis dans la tour ; car le peintre était devenu fou par l'ardeur de son travail, et il détournait rarement ses yeux de la toile, même pour regarder la figure de sa femme. Et il ne voulait pas voir que les couleurs qu'il étalait sur la toile étaient tirées des joues de celle qui était assise près de lui. Et, quand bien des semaines furent passées et qu'il ne restait plus que peu de chose à faire, rien qu'une touche sur la bouche et un glacis sur l'œil, l'esprit de la dame palpita encore comme la flamme dans le bec d'une lampe. Et alors la touche fut donnée, et alors le glacis fut placé ; et pendant un moment le peintre se tint en extase devant le travail qu'il avait travaillé ; mais, une minute après, comme il contemplait encore il trembla, et il fut frappé d'effroi ; et, criant d'une voix éclatante : « En vérité, c'est la Vie elle-même » il se tourna brusquement pour regarder sa bien-aimée : elle était morte !

Edgar Allan Poe, *Nouvelles histoires extraordinaires*,

1840.

○ Montrez comment la réalité de l'amour du peintre pour sa femme est niée dès le départ : l'artiste a épousé l'art, il lui est impossible d'être « bigame », c'est-à-dire d'épouser la réalité et la reproduction de cette réalité. La peinture se nourrit de la vie : étudiez les champs lexicaux qui renvoient au vampirisme, à la folie, à la mort.

○ Relevez les indications temporelles et spatiales qui montrent le passage de la vie à la mort, de la toile vierge au tableau achevé.

23 Études diverses

○ Analysez la Une de plusieurs journaux du même jour. Étudiez leur mise en page (répartition des surfaces, place des photos, publicités, utilisation des différentes typographies). Réalisez des maquettes à l'échelle, reportant en couleur les différentes surfaces d'occupation. Commentez, par écrit ou collectivement à l'oral, l'image de la Une.

○ Sans rédiger d'articles, réalisez la Une d'un journal imaginaire du jour.

○ Collectez des exemples de dictionnaires, calendriers, annuaires, petites annonces, catalogues de vente, manuels scolaires, romans, textes scientifiques. Analysez la mise en page, les protocoles de disposition des textes et les typographies en définissant leur usage et leur fonction. Détournez-les de manière poétique.

24. Visites guidées

○ Organisez une visite dans :
– une imprimerie ;
– un journal.

Ces visites peuvent être l'occasion de reportages ou de comptes rendus.

25 Recherches

○ Constituez individuellement ou en groupe des dossiers documentaires concernant :

– la naissance de l'écriture dans différentes civilisations : sumérienne, égyptienne, chinoise, aztèque... ;

– le travail des copistes médiévaux, les lettres-enluminures et la technique des incunables ;

– l'invention de l'imprimerie et des différents caractères d'imprimerie ;

– les métiers de l'imprimerie ;

– le livre-objet, le livre d'artiste ;

– l'art du calligramme et de la calligraphie.

Ces dossiers peuvent également faire l'objet d'exposés ou d'expositions.



Ruedi Baur, *voile du Centre Pompidou*, 2000.

2

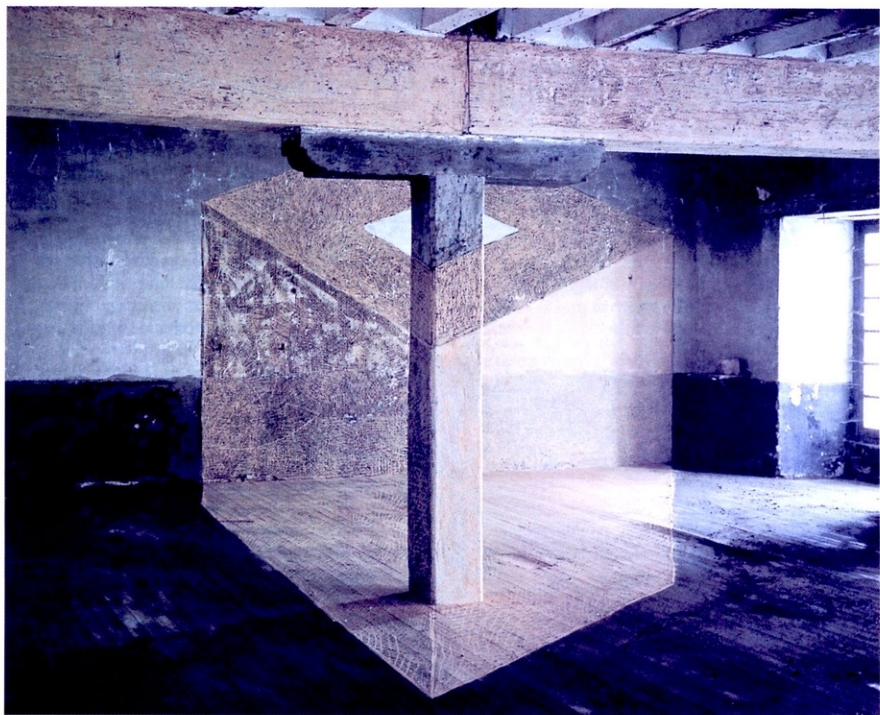
PROFONDEUR ET LIGNES DE FUITE

Un monumental cube d'or translucide est empalé sur un pilier, au centre d'un bâtiment désaffecté. Ce cube immatériel, un « mirage » optique, est en fait un dessin réalisé dans un espace réel à trois dimensions, sur un sol, un mur, et les deux faces visibles d'un pilier parallélépipédique. Ce dessin, conçu à partir d'un point de vue photographique, réalise le volume en trompe l'œil d'un cube en perspective, cube semi-transparent puisqu'il laisse voir le pilier qui le traverse.

Se superposent ainsi, sur la photo réalisée à partir de ce travail pictural, l'image d'un espace réel et celle d'un dessin, dont les logiques perspectives se contredisent, ou tout du moins produisent des ambiguïtés spatiales. Les lois de la *perspective classique* fondées à la Renaissance sont ainsi transgressées. En effet, les *lignes de fuite*, *points de fuite*, *ligne d'horizon* de chacune de ces deux images, celle de l'architecture du lieu et celle du dessin, ne correspondent pas. De cet écart naît l'étrangeté de cette œuvre qui nous oblige à reconsidérer notre perception de l'espace.

Georges Rousse investit friches industrielles et ruines pour y créer ces œuvres éphémères dont sa photographie garde trace. Architecture, dessin, peinture et photographie sont convoqués pour restaurer notre vision des lieux voués à la démolition et rappeler la dimension sacrée de la présence de l'invisible.

- 1 LA REPRÉSENTATION
DE L'ESPACE DANS L'ART PRÉHISTORIQUE
- 2 LA PERSPECTIVE CLASSIQUE EN PEINTURE
- 3 LA PERSPECTIVE
ET L'INVENTION DE LA PHOTOGRAPHIE



Georges Rousse, *Fontevraud*, 1984. Photographie cybachrome (180 x 240 cm).

Le débat sur la *mimesis* (imitation) est ancien. Pour Platon, le peintre est un fabricant de simulacres qui imite l'apparence, et non la réalité. La méfiance envers la peinture ou la fascination qu'elle a pu exercer ont souvent été au centre de la réflexion sur le rapport entre image et réalité.

Le désir de représenter a suscité l'invention de systèmes et de techniques pour tenter de

résoudre ce problème fondamental du passage d'un monde en trois dimensions – tel que nous le percevons – aux deux dimensions de la paroi, du mur, du tableau, de l'écran...

L'imitation du monde, celle de l'espace et des corps physiques, n'est pas seulement un problème de technique ; elle traduit aussi notre conception philosophique et métaphysique du monde.

I LA REPRÉSENTATION DE L'ESPACE DANS L'ART PRÉHISTORIQUE

a. L'occupation de la surface picturale

Les parois de la caverne primitive, couvertes de peintures, témoignent de l'aptitude de l'homme à domestiquer, en se l'appropriant par l'image, un monde dont il ordonne le sens et dont il sacralise les fonctions.

Dès cet âge de l'humanité, le support naturel – parois, plafonds – constitue un espace symbolique où vient s'inscrire la représentation sur une surface verticale, plus ou moins plane, sur laquelle sont disposés formes, figures, motifs

et signes. L'étagement vertical des plans, la superposition ou l'alignement des figures correspondent à un ordre hiérarchique : rapport de la droite et de la gauche, du haut et du bas, du centre et de la périphérie, du « devant » et de la profondeur...

La représentation dispose les figures animales et humaines formant des pôles entre lesquels se tissent des réseaux de composition et constituant un dispositif dynamique. Ainsi, en étudiant statistiquement les semis des figures dans le déroulement des zones de la caverne,

de l'entrée vers le fond, on découvre des signes constants comme les thèmes des zones centrales et des pourtours : coupages répétés de figures animales/humaines et signes féminins/masculins qui obéissent à des constantes topographiques. Cette représentation est à la fois un classement des espèces (grands et petits herbivores, carnassiers) complémentaires ou opposées, et un classement sexuel.

L'occupation de l'espace correspond à ce que l'anthropologue André Leroi-Gourhan appelle « le squelette d'une pensée religieuse ».



Panneau des bisons et chevaux. Dessins préhistoriques.
Grotte de Niaux, Ariège.

b. La représentation de la profondeur

La profondeur se traduit par l'*étalement vertical des plans* : en bas, le plus proche ; en haut, le plus lointain ; ou par *superpositions* : un dessin en « couvre » un autre, celui du dessus est le plus proche, celui du dessous, le plus lointain.

Un autre procédé d'expression de l'espace tient à ce que l'abbé Breuil et Leroi-Gourhan appellent la *perspective tordue* : le bison est représenté le corps de profil et les cornes de face. Synthèse qui réunit deux points de vue, deux perceptions dans une seule et même figure.

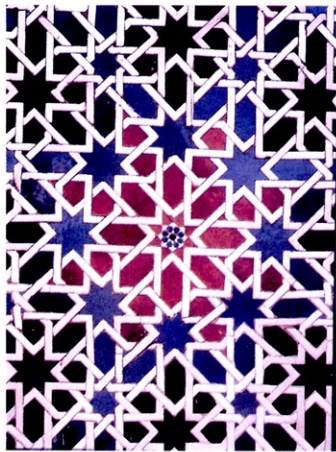
L'expression de l'espace est également celle du « volume ». Or si le préhistorien de l'art établit que ces figures animales sont plus des stéréotypes schématiques que des imitations naturalistes, elles offrent aussi l'exemple de recherches graphiques qui expriment le volume : par exemple les hachures des joues du cheval ou celles de l'omoplate du bison complètent les lignes de contour.

Étalement des plans, superpositions, distributions latérales et centrales, transparences des plans, échelle et rythme des figures constituent un système de représentation spatiale en deux dimensions qui, si éloigné qu'il semble du réalisme analogique auquel nous sommes habitués, n'est ni puéril, ni maladroit. D'ailleurs, ces procédés d'imitation de la profondeur se retrouvent dans l'iconographie antique, chez les Grecs et les Égyptiens, par exemple.

Ce n'est pas une étape enfantine ou primitive de l'imitation du réel, mais l'expression d'une pensée logique à part entière, aussi « adulte » que celle qui préside à l'art contemporain, qui utilise d'ailleurs ces techniques.

Figures stylisées et profondeur

Les arts hébraïque ou islamique interdisent la représentation mimétique car l'homme ne peut prétendre se mesurer à la création divine en l'imitant. Mais l'expression de la dimension spatiale est présente jusque dans la décoration géométrique, les thèmes floraux stylisés et la calligraphie : l'étalement des plans et la superposition y expriment la profondeur. Une figure se « glisse » sous une autre qui est alors projetée en avant-plan.



Céramique islamique, XIV^e siècle.
Alcazar, Séville.



Étendard d'Our (détail), 2530 à 2500 av. J.-C. Art sumérien prédynastique. Incrustations sur bois.

2 LA PERSPECTIVE CLASSIQUE EN PEINTURE

Dans l'art byzantin et pendant tout le Moyen Âge, la dimension des personnages et des constructions n'obéit pas à la vision naturelle. Elle utilise une échelle symbolique qui distingue des hiérarchies : la Vierge est toujours plus grande que les saints et les anges, ceux-ci plus grands que les cathédrales et que les donateurs, eux-mêmes plus grands que les mortels ordinaires. Si les axes de fuite sont présents dans les mosaïques byzantines et la peinture

gothique, ils n'imitent pas une vision unitaire et homogène du monde, mais multiplient, à l'intérieur du même espace de représentation, des points de vue différents : frontal, latéral, en élévation, vue du « promontoire »...

Depuis la Renaissance italienne, les représentations occidentales sont structurées par un code technique permettant de fabriquer une image coïncidant avec celle que produit la vision naturelle. La mise en perspective est un des systèmes qui suggère l'espace tridimensionnel sur une surface plane. L'histoire de la perspective s'est constituée aussi bien à partir des observations des sculpteurs et verriers gothiques sur le raccourcissement des figures placées en hauteur, qu'à partir des spéculations les plus abstraites des philosophes et des mathématiciens. La Renaissance fait de l'homme le « centre » de l'univers et invente une perspective rationaliste dans laquelle le monde s'organise à partir de son œil.

Les principes de cette perspective sont le résultat d'un siècle et demi de recherches, tâtonnements et retours en arrière qui ont nourri le travail des artistes de cette époque pour ensuite être vérifiés, organisés et théorisés dans les traités d'Alberti et de Léonard de Vinci.



Segna di Bonaventura, *Madonne avec Saints et Anges*,
début du XIV^e siècle.
Santo Giuliano, Castiglione Fiorentino.

La perspective

Étymologiquement, le terme de « perspective » dérive du latin *perspectiva* et donc de *perspicere* : « voir clairement ». Il traduit le terme grec *optiké*, ou « science de la vision ». Selon Alberti, théoricien de l'art du XV^e siècle, le but de la peinture est désormais exclusivement la figuration du monde visible. La perspective sert à « démontrer la peinture », à rendre raison de la duplication du monde réel en soi, duplication qui est à la base du système de représentation. Mais la perspective est aussi un artifice qui se cache pour faire illusion : les constructions géométriques des perspectives sont recouvertes, cachées par la peinture.

a. Trois exemples de recherche à la Renaissance

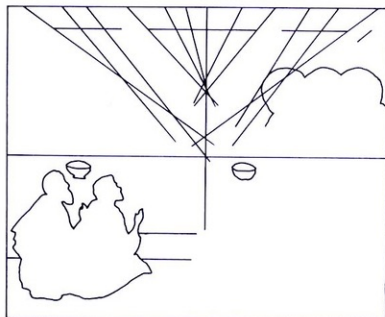
● La Cène de la Maesta de Duccio

Notre regard plonge dans une pièce fermée de tous les côtés, sorte de boîte ouverte vers la spectateur.

L'espace représenté semble creux, profond, les lignes du plafond fuient vers une zone que définit un axe vertical. Tous les éléments ne sont pas mis en perspective : la table de la Cène se dresse comme si elle était vue de dessus, alors que les ellipses des bols obéissent à la même perspective que le plafond. Il n'y a pas encore ici de représentation unitaire de l'ensemble de l'espace.



Duccio, *Cène de la Maesta*, 1301-1308.
Peinture sur bois.



Les lignes fuient vers un axe.

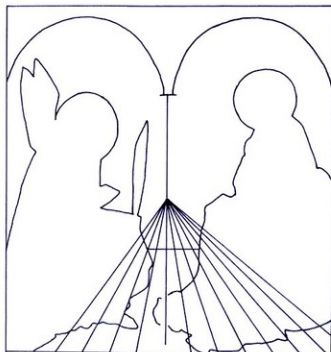
● L'Annonciation de Lorenzetti

Faisons abstraction des personnages. Les lignes du pavement, orthogonales au plan du tableau, convergent en un point précis. Ce point de rencontre de toutes les lignes de fuite marque concrètement la découverte de l'infini. De plus, le carrelage ouvre sur l'espace du spectateur (pas de clôture sur les côtés, seul le fond d'or perdure), et l'invite à imaginer les parties s'étendant en deçà du tableau. Cette structure géométrique définit un espace abstrait homogène.

Le pavement en échiquier devient échelle des corps et de leurs intervalles. La mise en perspective se limite au traitement du dallage.



Ambrogio Lorenzetti, *Annonciation*, 1344,
(122 x 117,5 cm).



Convergence des lignes de fuite en un seul point.

● L'expérience de Brunelleschi

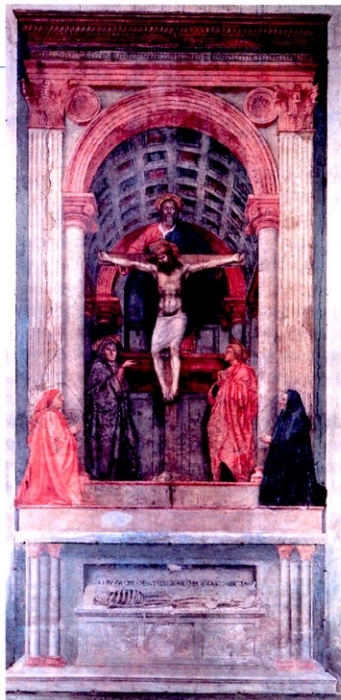
En 1425, l'architecte florentin imagine une boîte optique qui marque le début de la figuration de l'espace selon une perspective unitaire et fondée sur des règles mathématiques.

– L'œil du spectateur se voit imposer une position fixe par rapport à l'image peinte ; donc il n'existe qu'un *point de vue possible*.

– Les lignes parallèles, qui sont perpendiculaires au plan occupé par le spectateur, convergent vers le point de fuite principal situé au milieu, sur la ligne d'horizon.

– Le plan du tableau intercepte le cône visuel. C'est en architecte, et non en peintre, que Brunelleschi se pose le problème de la représentation perspective : comment donner à voir le projet architectural ?

En 1427, la *Trinité* de Masaccio est l'une des premières peintures conforme aux principes de cette perspective mathématique. Cette fresque est peinte de telle sorte que nous dominons le squelette et son tombeau : le monde de la mort est au-dessous de nous et nous sommes dominés par la scène mystique : le monde divin est au-dessus de nous. Le point de vue du peintre et le nôtre se situent légèrement en dessous des donateurs. C'est la perspective mathématique qui définit notre place dans ce dispositif.

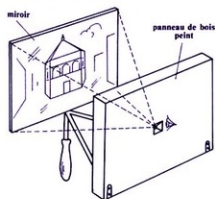


Masaccio, *Trinité*, 1427.
Fresque. Santa Maria Novella, Florence.

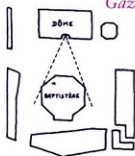
L'illusion parfaite

Manetti, biographe de Brunelleschi, en a donné la description : sur un panneau recouvert d'argent bruni, sont peints le baptistère de Florence et les constructions environnantes, vus de la porte occidentale de la cathédrale. Le support reste apparent à l'endroit du ciel. Le spectateur se tient sous le porche du Dôme et regarde vers l'extérieur en direction du baptistère. Il tient le panneau devant son visage, la partie peinte tournée vers l'extérieur. Le panneau est percé d'un trou minuscule. Le spectateur colle son œil contre le trou et regarde, à travers le panneau, dans un miroir qu'il tient devant lui. Dans le miroir se reflète l'image peinte sur la surface extérieure du panneau, soit : la vue du baptistère, dessinée de telle façon que, si le spectateur écarte le dispositif et contemple le spectacle réel de la place, celui-ci est rigoureusement semblable au reflet. *La réalité et son image sont donc identiques et superposables.*

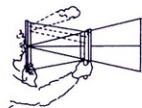
Pour que l'illusion soit complète, les nuages réels se reflétant sur l'argent bruni renvoient leur image dans le miroir.



Reconstitution de la « boîte optique » de Brunelleschi d'après J.G. Lemoine, *Gazette des Beaux-Arts*, 1958.



Plan de la place du Dôme à Florence.



Vue de profil du dispositif.

b. Les traités

● Alberti

L'architecte Alberti est le premier théoricien de la perspective. Dans son traité *De pictura*, il aborde le problème de façon mathématique et en déduit la *costruzione legittima*. Retenons quatre principes essentiels :

- pas de distorsions des lignes droites, la projection d'une droite est une droite ;
- pas de distorsion ni de raccourci des éléments parallèles au plan du tableau (les projections des parallèles au plan du tableau le sont entre elles) ;
- les orthogonales au plan du tableau convergent en un seul point dont la position est déterminée par l'œil du spectateur ;
- la taille des objets diminue en proportion exacte de leur distance à l'observateur, de telle sorte que toutes les quantités sont mesurables.

Vinci étudie donc un système de projection sur une surface curviligne conforme à la courbure rétinienne (Jean Fouquet, peintre français de la Renaissance, utilise lui-même de façon empirique une perspective curviligne).

Il ajoute à la perspective linéaire la suggestion de « l'atmosphère » dans le rendu des lointains : flou des objets éloignés et perte d'intensité des couleurs ; et il formule pour la première fois les règles de la perspective des ombres.

À la même époque, Dürer, après ses voyages en Italie, diffuse l'enseignement de la perspective en Allemagne et en Europe du Nord. Avec ses « portillons », plaques de verre ou treillis, le peintre immobile dessine son modèle à l'aide d'un viseur réglable : « et sache que plus exactement tu approches de la nature par la voie de l'imitation, plus belle et plus artistique deviendra l'œuvre ».

Le modèle perspectif développé à la Renaissance suppose une *vision unitaire* de l'étendue



Albrecht Dürer, *Homme dessinant une femme étendue*, 1525. Bois gravé.

● Léonard de Vinci

Léonard de Vinci, dans son *Traité de la peinture* (fin ^{xv}e siècle), tente d'élaborer une science du « visible ». Il observe en particulier que la surface de projection des images rétinienne est courbe, alors que celle de la *costruzione legittima* est plane (le tableau).

Cette construction peut aboutir à des déformations latérales absurdes : diminution trop grande de la distance de vision ou angle de vision trop ouvert. Ces observations soulignent l'écart entre la perspective et l'expérience physiologique de l'espace. Léonard de

et un espace de type euclidien (infini, homogène, continu). La mathématisation qu'elle a introduite dans la représentation donne à celle-ci un statut « d'objectivité ». La pensée opère une rupture avec la vision aristotélicienne du monde, le *géocentrisme*, représentation du monde enfermé dans la limite de la sphère céleste et dont la terre est le centre. Le concept d'infini s'impose.

La construction perspective correspond à cette révolution de la pensée occidentale : elle organise la représentation du monde par rapport au point de fuite à l'infini et n'est concevable que parce que la pensée admet cette notion.



Ainsi, comme le remarque Erwin Panofsky, théoricien de l'art : « Tout point de l'espace, quel qu'il soit, peut être considéré comme le centre de l'univers, tout comme la construction perspective peut déterminer en toute liberté le point de vue qui va chaque fois centrer le monde représenté dans chaque tableau. »



Eishi Chobuasai, *Joueuses de Koto*,
XVII^e siècle.

Impression de profondeur ; or les lignes de « fuite » sont parallèles, elles ne convergent pas.



Kano Masanobu, *Paysage*, XV^e et XVI^e siècles.
Gravure.

La montagne nous paraît lointaine ; or sa définition est aussi précise que les bambous du premier plan. C'est ici le « vide » qui crée la profondeur de l'espace.

Ces types de représentations évoquent la profondeur sans utiliser le système perspectif occidental.

c. L'anamorphose, détournement de la perspective

Les règles étant établies, la peinture se met à en jouer : l'exemple le plus frappant est celui de l'anamorphose qui consiste, à l'intérieur du système perspectif, à incliner le plan de projection des images (effet de miroir déformant), puis à le redresser : la déformation rend l'image illisible. La lecture se fait obliquement ou à l'aide de miroirs.

L'anamorphose est induite par les lois de la perspective et en même temps dénonce l'illusionnisme du procédé. De lisible et objective, la peinture anamorphosée devient illisible et subjective. On peut imaginer la fonction de camouflage de l'anamorphose, « discours » secret dérobé révélé seulement à l'initié, pour des raisons le plus souvent politiques, philosophiques, religieuses et morales (en particulier érotisme et scatologie).

La tête de la Mort

Le plus souvent, une seule partie est traitée en anamorphose, le reste étant construit selon les règles perspectives « normales », comme par exemple dans le fameux tableau de Holbein, *Les Ambassadeurs* (1533), double portrait sur fond de nature morte en trompe l'œil, en bas duquel apparaît une forme blanchâtre aux contours peu précis, non figurative apparemment, qui se révèle être une tête de mort quand on l'observe obliquement par rapport au plan du tableau. Comme dans les *Vanités*, les symboles de la mort sont partout présents, dans l'épingle du chapeau de l'homme de gauche, dans la corde cassée du luth...



Hans Holbein, *Les Ambassadeurs*, 1533.
Huile sur panneau (207 x 209,5 cm).

3 LA PERSPECTIVE ET L'INVENTION DE LA PHOTOGRAPHIE

a. La *camera obscura*

Très approximativement, l'œil est une *chambre noire* dotée d'une lentille d'un côté et d'un écran de projection de l'autre. Mais c'est un organe vivant, il ne peut être qu'abusivement assimilé à l'appareil photographique, objet mécanique inerte.

Dès l'Antiquité, on cherche à « mettre le monde en boîte ». On a observé qu'un « pinceau » lumineux, faisceau très étroit, traversant un trou d'épingle et se projetant sur une surface, peut contenir les éléments d'une image. Au X^e siècle, le savant arabe, Al Hazin, décrit la méthode pour voir une éclipse de soleil dans une chambre obscure. C'est l'invention de la *camera obscura*, que Léonard de Vinci présente, à la fin du XV^e siècle, dans ses détails les plus précis. À cette période, on adapte une lentille à l'orifice de cette *camera obscura* (« boîte noire ») pour améliorer l'image.

Construite sous la forme d'un volume cubique transportable, elle est utilisée par les peintres comme accessoire de travail et, au XVII^e siècle,

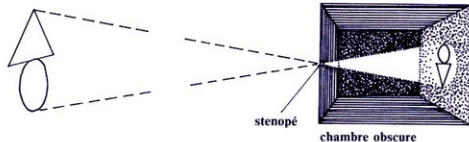
elle peut être pourvue à l'intérieur d'un siège sur lequel l'artiste s'installe : il utilise du papier transparent placé sur un écran de verre et obtient une copie exacte des paysages et monuments. Le dispositif de la chambre reproduit ainsi le modèle de la construction perspective classique.

Avec le mathématicien Kaspar Schott, et surtout le moine Johann Zahn (1685), nous sommes très près de ce qui annonce l'appareil photographique : Zahn crée un des premiers modèles portatifs, une boîte en bois, haute de 20 cm et large de 60 cm, équipée d'une lentille qui peut être réglée d'avant en arrière à l'intérieur d'un cylindre (mise au point de l'image), et d'une ouverture réglable qui contrôle la quantité de lumière admise par l'appareil. Un miroir redresse l'image et la projette sur un écran transparent placé sur la surface supérieure de telle manière que l'image est vue à l'extérieur de la boîte.

Le dispositif photographique est en place : il manque l'invention du procédé servant à *conserver* l'image reflétée.

Chambre obscure

Projection d'une image à travers un trou minuscule (sténopé) sur la paroi opposée au trou. S'y forme une image renversée du monde extérieur dont la netteté est inversement proportionnelle à la luminosité. Plus le trou est grand, à distance égale de la surface de projection, plus l'image est floue.



b. Les débuts de la photographie

En 1826, Nicéphore Niépce, propriétaire terrien et « inventeur », applique les nouvelles découvertes concernant les composés sensibles à la lumière (bitume de Judée aux propriétés photosensibles), et parvient à réaliser la première photographie du monde : *Point de vue pris d'une fenêtre du Gras à Saint-Loup-de-Varennes*. Sa collaboration avec Jacques Daguerre, peintre parisien, permet d'améliorer l'invention : de plusieurs heures de pose, on passe à une demi-heure ; l'apport d'un procédé chimique permet la révélation de l'image latente par exposition de la plaque aux vapeurs de mercure, puis la fixation de l'image par le chlorure de sodium : c'est le *daguerrréotype*, image fixée, mais non reproductible.

William Henry Fox Talbot invente le procédé de la reproduction sur papier sensibilisé avec des sels d'argent fixés dans une solution de sel de cuisine. C'est la *calotypie*, qui obtient une image *positive* à partir d'une image *négative*. Talbot est, avec Niépce, le fondateur de la photographie.

L'excrément du diable

Le bitume de Judée, matière photosensible indispensable à la capture de l'image, est un élément ambigu. Il provient du lac Asphaltite, et d'une terre, la Judée, éminemment chrétienne : terre qui donne naissance, selon la tradition judéo-chrétienne, à un Dieu fait homme, Dieu et Homme à la fois, c'est-à-dire double. Dieu et Son Image à la fois. Mais en même temps, le nom latin du bitume de Judée, matériau saint par excellence, est, Niépce le fait remarquer lui-même, *stercus diaboli*, c'est-à-dire "excrément du diable". Il ne peut pas être par conséquent plus infernal. Il est pire que le diable puisqu'il en est l'excrément. Il contient en lui-même toutes les immondices de la nuit et des enfers. C'est pourtant cette "matière" qui va permettre d'attraper la Sainte-Lumière de la Face de Dieu. Extrême Icône. »

Paul Jay, *Les Conserves de Nicéphore*, Société des Amis du Musée Niépce, 1992.



Nicéphore Niépce,
*Point de vue pris d'une
fenêtre du Gras à Saint-
Loup-de-Varennes, 1826.*
Héliographie.

L'appareil photographique

1. Éléments constitutifs

Le mot photographie vient du grec *graphein* (« écriture ») et de *photos* (« lumière ») et signifie écriture avec la lumière. L'appareil photographique est une chambre noire perfectionnée. Elle comprend :

- un *boîtier*, hermétique, structure sur laquelle s'adaptent les autres éléments ;
- un *objectif*, système de lentilles dirigeant la lumière sur le film ;
- un *diaphragme*, contrôlant la quantité de lumière qui impressionne la pellicule ;
- un *obturateur*, qui permet d'adapter (contrôler) le temps de pose ;
- un *levier d'armement* pour enclencher l'obturateur ;
- un *déclencheur*, pour relâcher l'obturateur ;
- un *dispositif d'embobinage ou rembobinage* du film ;
- un *viseur*, pour voir l'image et la cadrer ;
- des *systèmes de réglage* : selon la sensibilité du film, le choix de la vitesse d'obturation de l'ouverture du diaphragme, de la mise au point de la distance ;
- une *cellule photoélectrique*, système de mesure de la quantité de lumière ;
- un *film*, pellicule qui enregistre sur sa surface photosensible l'image du sujet formée par l'objectif et cadrée dans le viseur.

La photographie obtenue correspond à ce que nous voyons dans le viseur uniquement dans le cas des appareils *reflex*, dotés d'un système de miroirs et de prismes qui renvoient dans le viseur l'image exacte arrivant à l'objectif. Pour les appareils *non-reflex*, il faut tenir compte du décalage entre ce que nous voyons et ce que nous photographions.

2. Mise au point, vitesse, obturation

Le choix de la *mise au point* détermine le flou et la netteté. Elle peut se faire sur une grande profondeur ou sur un point précis pour le mettre en valeur.

L'*obturateur* (contrôle de la durée d'ouverture) et le *diaphragme* (contrôle de la grandeur de l'ouverture) définissent la quantité de lumière qui atteint le film. Ces deux réglages se font en fonction de l'éclairage.

La vitesse d'obturation détermine la qualité d'enregistrement du mouvement : plus lente est la vitesse de prise de vue (plus longue est l'ouverture), plus l'objet en mouvement enregistré est flou ; plus rapide est la vitesse de prise de vue (plus courte est l'ouverture), plus celui-ci sera net.

3. Profondeur de champ

L'ouverture du diaphragme détermine l'étendue de l'espace en profondeur dans laquelle les objets seront nets. Il est difficile d'associer une grande profondeur de champ et l'obtention de la netteté du mouvement : pour cela, il faut combiner une grande fermeture du diaphragme et une vitesse rapide d'obturation. Dans ce cas, il faut alors un *éclairage* très puissant.

Plus nous sommes proches du sujet sur lequel nous avons fait la mise au point, plus la profondeur de champ est réduite.

4. Objectifs et distances focales

La distance focale, ou *focale*, désigne la distance qui sépare le foyer (lieu où se forme la distance nette d'un sujet à l'infini) du centre de l'objectif.

– Plus cette distance est faible, plus grande est l'ouverture angulaire et plus vaste le champ de vision : ces objectifs s'appellent *courtes focales*, ou *grands angles*. Ils permettent une grande profondeur de champ et peuvent provoquer des distorsions de perspective dans l'image.

– Plus cette distance est longue, plus le champ de vision est étroit. Ce sont les *longues focales* et les *téléobjectifs*. Ils ne permettent qu'une faible profondeur de champ et provoquent un écrasement de la perspective.

Les *focales intermédiaires* correspondent approximativement à la vision humaine. Le zoom est un objectif à focale variable.

5. Sensibilité des films

Les émulsions recouvrant le support du film sont formées d'une dispersion de sels d'argent photosensibles (les grains) dans une couche de gélatine. Ils sont dosés pour obtenir des sensibilités différentes à la lumière, qui permettent d'adapter la pellicule aux différentes intensités de l'éclairage. Pour la couleur, chaque pellicule a des caractéristiques sensibles différentes : qualité du grain, dominantes froides ou chaudes...

6. La photographie numérique

L'information lumineuse est traitée numériquement par le langage de l'ordinateur. L'image obtenue est calculée, et calculable : elle peut faire l'objet d'un traitement informatique, du tirage sur imprimante à sa manipulation par les logiciels, par exemple Photoshop.



c. La peinture et la photographie

Une photographie, prise avec un objectif de 50 mm pour un format de 24/36 (correspondant à un angle de vision moyen), peut s'apparenter à une représentation perspective classique, puisque la vision y est monoculaire, immobile, et que l'objectif intercepte le cône visuel, principes de la *costruzione legittima*. Les enjeux des deux techniques – picturale et photographique –, quoique liées, ne sont pas les mêmes.

L'invention de la photographie introduit un système de reproduction mécanique qui multiplie et permet de diffuser les images « ressemblantes ». Elle libère alors la peinture de cette fonction d'imitation du réel. Les peintres sont concernés par les débuts de la photographie qui provoquent un rapport à la fois conflictuel et dynamique entre les deux modes d'expression. Bien que nombreux à utiliser la photographie dès son invention, les peintres sont néanmoins très méfiants à son égard : leurs réactions sont liées au débat sur le « réalisme », courant esthétique qui préoccupe cette époque. La peinture retrouve en quelque sorte son indépendance par rapport à la représentation « scientifique » du monde et réhabilite l'approche interprétative de la réalité. La multiplication des photographies provoque leur banalisation, et pousse les peintres à explorer le monde sensible par d'autres voies que celles de la ressemblance. La destruction de l'espace classique est amorcée par Cézanne qui fait de la peinture un instrument d'analyse des formes considérées comme des solides géométriques. Fauvistes, et surtout cubistes, rompent avec la perspective illusionniste en ramenant l'objet à la bidimensionnalité du support pictural et en réunissant, dans le même espace symbolique de la toile, la multiplicité des points de vue : morcellement des plans, pans coupés, angles d'attaque divers de l'objet.

Dans un même mouvement, la photographie suggère à la peinture des cadrages nouveaux, instantanés, dont les impressionnistes surtout, feront un principe esthétique. Édouard Manet opère un écrasement de la perspective, évacue les lointains en focalisant sur une partie du sujet et « cadre » des portions de réalité.

Mais ce n'est pas parce que la photographie prend en charge la représentation du réel, qu'elle en est le substitut. La vision photogra-

Du réalisme et de l'art

Si le XVIII^e siècle s'interroge au sujet du réalisme, c'est au XIX^e siècle que se pose précisément, surtout dans le roman et la nouvelle, le problème de la fonction de la littérature comme reflet du réel. Dans *S/Z*, Roland Barthes montre comment le réalisme littéraire au XIX^e siècle (description, portrait) est une copie au deuxième degré du réel : la reproduction par le langage d'une image « picturale » du monde, conventionnelle et socialisée. Les artistes de cette époque accueillent diversement l'invention de la photographie comme saisie du réel. Pour le classiciste Ingres, elle profane « le temps sacré de l'art ». Elle n'est pour Charles Baudelaire qu'« une invention due à la médiocrité des artistes modernes et le refuge de tous les peintres manqués ». Eugène Delacroix, lui, y voit un précieux auxiliaire qui peut compléter l'enseignement du dessin. Cependant, il ne lui confère pas la qualité d'œuvre d'art dont l'essence n'est pas pour lui la ressemblance extérieure, mais l'esprit. Il s'intéresse néanmoins de près à son évolution.

Pour Walter Benjamin, la photographie fait surgir de « nouveaux mondes d'images », alors même que l'ère de la reproductibilité technique met en crise la valeur culturelle de l'œuvre d'art et son *aura*.

phique ne peut se confondre avec la vision de l'œil. De nombreux artistes du XX^e siècle s'interrogent sur ce qui différencie et apparente l'espace réel et l'espace photographié. La photographie devient outil de connaissance d'une apparence dont on joue : par exemple, les collages dadaïstes utilisent les photomontages et les collages photographiques pour réajuster une image du réel avec une perception mentale ; ou d'une apparence que l'on veut dépasser : la peinture hyperréaliste emprunte des images photographiques et les détourne.

La photographie témoigne aussi d'un rapport avec l'espace et la durée : le « land-art » et le « body-art » l'utilisent comme trace des interventions de l'artiste sur son propre corps et son environnement.

En s'interrogeant sur elle-même, la photographie a gagné son autonomie par rapport aux autres formes artistiques.



Paul Cézanne, *Femme à la cafetière*, 1890.
Huile sur toile (130,5 x 96,5 cm).



Pablo Picasso, *Femme assise dans un fauteuil*,
1909. Huile sur carton (100 x 73 cm).



Alexandre Rodtchenko, *Jeune fille au Leica*, 1934.
Photographie.

L'alternance contrastée du blanc et noir rythme la composition très architecturée, organisée sur des diagonales croisées qui renforcent l'effet de basculement de la prise de vue.

Cette construction géométrique, propre à l'avant-garde russe de cette époque, privilégie la surface au détriment de la profondeur. La *Jeune fille au Leica* est retenue dans son glissement par les mailles du filet de lumière...



Raoul Hausmann, *A.B.C.D. (Portrait de l'artiste)*,
1923. Collage.

Photographie, le visible et la vision

La vision humaine et la technique photographique ne peuvent être confondues.

Selon Yves Michaud, « l'idée qu'une photographie nous montre ce que nous aurions vu si nous avions été là nous-mêmes doit être remise en cause pour son absurdité. Une photographie nous montre ce que nous aurions vu à un certain moment du temps d'un certain point de vue, si nous avions gardé la tête immobile et fermé un œil, et si nous voyions avec l'équivalent d'un objectif de 150 ou de 24 mm, et si nous voyions en Agfacolor ou en Tri-X développé avec du D-76 et tiré sur du papier Kodabromide n° 3. »

1. L'œil n'est pas vraiment une chambre noire. Les formes qu'il enregistre sont projetées sur une surface à courbure concave (la rétine), alors que les images produites par la *camera obscura* sont projetées sur une surface plane. La forme du champ visuel est sphéroïde, alors que les images photographiques s'inscrivent dans le cadre rectangulaire ou carré du viseur, puis de l'image, forme culturellement fixée qui fonctionne comme un système de coordonnées « cartésien » (horizontales et verticales).

2. Nous voyons avec deux yeux, alors que les appareils ne possèdent qu'un objectif : la vision photographique est monoculaire. De plus, nos yeux sont en mouvement constant alors que la vision de l'objectif est fixe. La photographie stéréoscopique a tenté de reproduire la vision binoculaire permettant de percevoir la profondeur et le relief.

3. Nous percevons la réalité dans un continuum espace-temps (nous voyons en explorant l'es-

pace) dont nous sommes un élément constitutif. L'image photographique, elle, isole une portion d'espace et de temps. La *camera obscura*, comme prothèse de la vision, suppose un corps fixe, monosensoriel et coupé du monde.

4. Notre vision est indissociable des autres perceptions sensorielles : nous voyons en même temps que nous entendons, touchons... Elle fait appel à une expérience vécue alors que l'image est une représentation d'une réalité « filtrée, abstraite, modifiée, centrée et recentrée, cadrée et recadrée d'innombrables manières ».

5. Notre regard enregistre dans notre mémoire (support subjectif), tandis que les images fabriquées s'inscrivent sur des supports matériels (papier, pellicule, écrans...).

Les « machines à voir » peuvent déborder les limites physiologiques de l'œil humain parce qu'elles sont sensibles à des éléments qui échappent à celui-ci : les progrès accomplis dans la vitesse d'obturation permettent de fixer nettement des fractions infimes de mouvement là où l'œil ne perçoit qu'un flou. Vers 1880, les expériences d'Eadweard Muybridge et Étienne Jules Marey décomposent le mouvement de manière telle que nous ne le verrons jamais. De même, la microphotographie et la photographie astronomique ouvrent les horizons de l'infiniment petit et de l'infiniment grand qui échappent à notre vision.

L'appareillage photographique pose la question du visible et de l'invisible. Il postule un monde du photographiable qui instruit et questionne notre connaissance du monde.

1 Accommodation

Un marqueur noir, chiffons.

- Placez-vous contre le carreau d'une fenêtre. Dessinez-y au marqueur une forme géométrique. Regardez la forme (accommoder), puis le paysage, puis la forme. Prenez conscience du mouvement d'accommodation : est-il lent ou rapide ? Qu'est-ce qui est flou, qu'est-ce qui est net ? Notez vos observations.

2. Champ visuel

- La tête fixe, les yeux fixés droit devant, cherchez à évaluer les limites de votre champ visuel en vous servant des objets environnants comme points de repère ; puis par rapport à quelqu'un qui se déplace circulairement autour de vous. Recommencez l'expérience en fermant un œil, puis l'autre. Observez et commentez. Recommencez l'expérience en faisant promener devant vous des objets de différentes couleurs : quelles sont celles qui sont le mieux identifiées ?

3 Vision centrale, vision périphérique

- À l'aide d'un livre, fixez un mot, puis évaluez la zone de netteté visible autour du mot. Observez chez un partenaire en train de lire les mécanismes oculaires de la lecture : mouvements saccadés, continus, changements de lignes...

4. Vision physiologique

Papier, crayons, couleurs.

- Réalisez un dessin (ou une peinture) reproduisant la vision physiologique : point central de netteté, altération périphérique de l'image.

5 À l'aveuglette

- Réalisez un parcours dans l'obscurité (l'espace sera connu ou non). Soyez attentif à toutes les perceptions sensorielles que vous mobilisez. Écrivez un texte qui témoigne de cette expérience en utilisant un lexique varié pour rendre compte de cette expérience.

6 Chambre obscure

Papier, cartons ou boîte à chaussures, calque, ciseaux...

- Construisez ou utilisez une boîte fermée à l'arrière par un papier-calque (ou un verre dépoli). Sur la face antérieure, percez un petit trou (sténopé) à l'aide d'une épingle. Veillez à ce qu'il soit parfaitement rond. Placez un objet fortement éclairé face au sténopé.
- Observez sur le papier translucide la formation d'une image inversée, géométriquement semblable à l'objet. Variez la distance de l'objet à la boîte jusqu'à obtenir la meilleure image.

7 Machine à voir

Récupérations tubes en carton, boîtes de conserve, ampoules électriques, bouts de miroirs, calque, colle forte, ciseaux, couleurs...

- Réalisez une machine en volume, fonctionnelle ou non. Laissez libre cours à votre imagination pour la conception d'un instrument d'optique imaginaire qui articulera différentes pièces, avec pour seule contrainte de prévoir un œilleton et la place d'une source lumineuse.
- Répertoriez et étudiez le fonctionnement de quelques machines à voir : lunettes astronomiques, jumelles, longue-vue, microscope, kaléidoscope...

8 Appareil photographique

Un ou plusieurs appareils photographiques reflex et manuels admettant différentes focales.

◊ Expérimentez les différents réglages possibles : chargement de l'appareil, sensibilité de la pellicule, vitesses, ouverture du diaphragme, mise au point, profondeur de champ, affichage des données de la cellule, utilisation de la pause... sur un même sujet.

◊ Faites des prises de vue pour chaque réglage en en notant les caractéristiques. Essayez différentes focales en gardant le même point de vue, le sujet restant immobile. Faites des prises de vue en notant chaque fois la focale utilisée.

◊ Développez les photographies et analysez les résultats obtenus.

9 Zoom

Camescope.

Il s'agit d'expérimenter le fonctionnement du zoom. Faire un zoom, c'est changer de distance focale en permanence.

◊ Réalisez un zoom avant et un zoom arrière sur le même sujet et comparez les résultats.

Réglage : pour obtenir une image nette sur tout le trajet du zoom, commencez par cadrer un objet fixe puis faites la mise au point définitive à la plus longue focale (l'objet est le plus gros dans le viseur).

Le zoom dans une caméra n'est que l'un des procédés possibles, méfiez-vous des utilisations faciles. Son intérêt est de pouvoir changer de focale sans changer d'objectif. Comparez cette image du trajet optique avec un travelling réalisé dans le même espace sur le même sujet.

10 Description

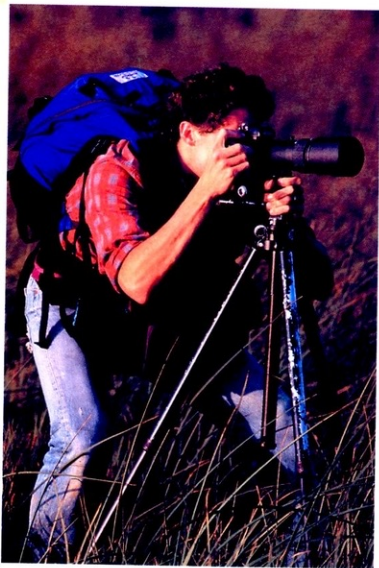
Camescope ou appareil photo.

◊ Décrivez un objet ou un personnage par une série de photos ou de plans fixes, en utilisant chaque fois différentes focales : alternez la grosseur des plans.

11 Vision et imaginaire

Photographie.

◊ Imaginez ce que voit ce personnage : soit par l'écriture d'un texte, soit par une réalisation plastique (dessin, photo...).



12 Le net et le flou

Photographie de Farrell Grehan.

◉ Analysez techniquement cette photographie. Rédigez et organisez vos remarques concernant la mise au point, la profondeur de champ et la lumière.

◉ Remarquez les différents plans, et leur netteté. Le flou « projette » le premier plan en avant par contraste : précision de la mise au point et éclairage. Il relègue le visage en profondeur. La main, survalorisée, se substitue au visage dans le rapport du lecteur au modèle photographié : rides, plis, position des doigts se déchiffrent comme un visage ; le véritable « portrait », c'est la main. Les deux plans sont cependant concernés par la



Farrell Grehan, *David Alfaro Siquieros*, 1966. Photographie.

même source lumineuse. La cendre (combustion de la cigarette) introduit la temporalité, le temps qui passe, l'usure, le vieillissement. L'analyse technique prépare l'analyse de l'expressivité de la photographie.

13 Valeur symbolique de la perspective

Photographie de Henri Cartier-Bresson
(document titre du chapitre 5, p. 104).
Papier-calque, règle, crayons.

◉ Rédigez brièvement les impressions ou idées que vous suggère cette image.

◉ Mettez à jour la construction perspective de la photo : décalquez deux fois le cadre rectangulaire de la photo. À l'aide du premier calque, relevez les lignes de fuite de l'image : matérialisez le point de fuite. À partir de ce point, dessinez la ligne d'horizon (elle est orthogonale aux verticales de la photo). À l'aide du second, délimitez schématiquement les masses claires et sombres en grisé ; puis matérialisez schématiquement la place du personnage et du chat. Superposez les calques.

◉ Observez la relation entre les personnages et les données formelles de l'image : construction perspective de la vue, construction géométrique du cadre et jeu des masses.

◉ Pouvez-vous en déduire approximativement la position du photographe et de son appareil ?

14. Les aberrations perspectives

Gravure de Maurits Cornelis Escher.
Papier, crayons, règle.

◉ Observez et analysez techniquement ce document.

◉ Construisez vous-même une perspective impossible.

Ces aberrations sont dues à la double fonction assignée à la ligne : fonction mimétique de la ligne-contour qui dessine les objets et fonction perspective de la ligne qui donne l'impression de profondeur.



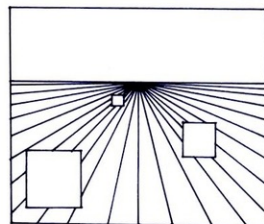
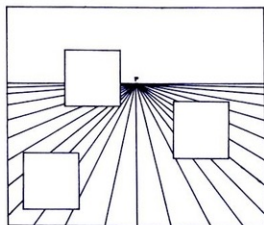
Maurits Cornelis Escher,
Mouvement perpétuel, 1961.
Gravure (380 x 300 cm).

15 Grandeur et profondeur

Papier, crayons.

◉ Observez ces deux figures : que dire de la dimension des carrés dans les deux cas ? Qu'en déduisez-vous quant à leur taille dans un espace tridimensionnel réel ?

Dessinez des scènes mettant en jeu ces phénomènes.



16 Reflets

Supports réfléchissants souples (Rhodoïd argenté par exemple).

◉ Observez les déformations subies par les images projetées sur des surfaces cylindriques concaves et convexes : reflets du visage sur le dos d'une cuillère ou dans les miroirs déformants.

◉ Cherchez dans la peinture et dans le cinéma des images déformées : par exemple, reflets sur les objets (verres, boules de cuivre) dans la peinture de Vermeer, dans les natures mortes flamandes, les miroirs déformants dans *La Dame de Shanghai* d'Orson Welles.

17 Anamorphoses

Projecteurs, diapo, papiers, crayons, couleurs

◊ Projetez une diapositive sur un écran incliné (essayez plusieurs sens d'inclinaison) par rapport à sa position normale : l'image projetée s'allonge.

◊ Fixez un papier à dessin sur l'écran et reportez au crayon l'image projetée.

◊ Achevez le dessin sur la table en travaillant la couleur. Vous pouvez choisir de ne représenter qu'un seul élément en anamorphose et le reste en perspective classique.

18 Ombres

Lampes, peintures

◊ Projetez sur un mur, le plafond ou le sol, votre ombre à l'aide de lampes.

◊ Faites dessiner le contour de votre ombre par un partenaire. Variez les positions. Observez les déformations. Vous pourrez réaliser à l'aide de cette technique des peintures murales en reportant au crayon les ombres, plus ou moins déformées, projetées sur un mur.

19 Tirage et anamorphose

Labo photo, matériel photo

◊ Placez un négatif dans l'agrandisseur et variez, pour chaque tirage, l'inclinaison du papier photographique (installez des cales sous le papier de façon à ce que celui-ci ne bouge pas au cours de l'exposition). Faites la mise au point sur la partie de l'image que vous voulez déformer, le reste étant flou ; vous pouvez également rouler le papier en demi-cylindre, concave ou convexe...



André Kertész, *Distorsion n° 40*, 1933. Photographie.

Exercices

20 L'hyperréalisme

Peinture de Chuck Close.



Chuck Close, *Linda*, 1975-1976.
Acrylique sur toile (274,3 x 213,4 cm).

❖ Quelles impressions vous suggère la peinture ci-après ? Pouvez-vous établir des différences entre un portrait photographique, si détaillé soit-il, et ce portrait peint ? Cette peinture a été réalisée à partir d'une photographie. Faites-en apparaître les aspects spécifiques : courte profondeur de champ, utilisation du noir et blanc, pose...

❖ Soulignez ce qui appartient en propre à la peinture : hypertrophie d'une réalité (dimension du tableau).

❖ Cherchez dans le mouvement hyperréaliste (peinture et sculpture) les thèmes traités : paysage urbain, scènes et objets quotidiens, etc.

21 Réalités

Poème de Jacques Prévert.

❖ Le peintre et l'imitation du réel : analysez dans le poème suivant de Jacques Prévert la mise en scène du rapport entre le peintre et le modèle, la « nature morte » de la pomme. En quoi se réfère-t-elle à la perspective classique, au cubisme : place du peintre, son rapport à l'objet ? Soulignez la dimension poétique, « métaphysique » du texte dans sa représentation du monde. Soyez sensible à l'aspect ludique du texte, et à son aspect référentiel : pourquoi la pomme comme sujet de la peinture ?

Promenade de Picasso

Sur une assiette bien ronde en porcelaine réelle
une pomme pose
Face à elle avec elle
un peintre de la réalité
essaie vainement de peindre
la pomme telle qu'elle est
mais
elle ne se laisse pas faire
la pomme
elle a son mot à dire
et plusieurs tours dans son sac de pomme
la pomme
et la voilà qui tourne
dans son assiette réelle
sournoisement sur elle-même
doucement sans bouger
et comme un duc de Guise qui se déguise en
bec de gaz
parce qu'on veut malgré lui lui tirer le portait
la pomme se déguise en beau fruit déguisé
et c'est alors
que le peintre de la réalité
commence à réaliser
que toutes les apparences de la pomme sont
contre lui
et
comme le malheureux indigent
comme le pauvre nécessiteux qui se trouve
soudain à la merci de n'importe
quelle association
bienfaitrice et charitable et redoutable de
bienfaisance de charité et de redoutabilité
le malheureux peintre de la réalité
se trouve soudain alors être la triste proie

d'une innombrable foule d'associations d'idées
 Et la pomme en tournant évoque le pommier
 le Paradis terrestre et Ève et puis Adam
 l'arrosoir l'espallier Parmentier l'escalier
 le Canada les Hespérides la Normandie la
 Reinette et l'Api
 le serpent du Jeu de Paume le serment du Jus
 de Pomme
 et le péché originel
 et les origines de l'art
 et la Suisse avec Guillaume Tell
 et même Isaac Newton
 plusieurs fois primé à l'Exposition de la
 Gravitation Universelle
 et le peintre étourdi perd de vue son modèle
 et s'endort
 C'est alors que Picasso
 qui passait par là comme il passe partout
 chaque jour comme chez lui
 voit la pomme et l'assiette et le peintre
 endormi
 Quelle idée de peindre une pomme
 dit Picasso
 et Picasso mange la pomme
 et la pomme lui dit Merci
 et Picasso casse l'assiette
 et s'en va en souriant
 et le peintre arraché à ses songes
 comme une dent
 se retrouve tout seul devant sa toile inachevée
 avec au beau milieu de sa vaisselle brisée
 les terrifiants pépins de la réalité.

Jacques Prévert, *Paroles*, 1946. Éditions Gallimard.

22 Recherches

○ Archivez un large échantillonnage de reproductions de peintures relatives à la peinture préhistorique ; la miniature persane ; les fresques égyptiennes, grecques ou romaines ; les estampes japonaises ; les peintures du Moyen Âge occidental et de la Renaissance ; les productions de Cézanne, Braque et Picasso du début du ^{xx}e siècle.

Commentez les documents archivés en vous attachant à la représentation de l'espace : quelle est la place du peintre, du spectateur ? Quelles sont les techniques de représentation de la profondeur : superpositions, étalements des plans, transparences, hiérarchie mystique des grandeurs, perspective classique, multiplicité des points de vue ?

○ Menez une recherche thématique en collectant des textes littéraires et des œuvres picturales, photographiques ou cinématographiques concernant la ville.

○ Recherchez en peinture des exemples de l'utilisation de l'illusion perspective dans les trompe-l'œil : fresques baroques, « Vanités » du ^{xviii}e siècle, natures mortes, peintures murales en Amérique et en Europe. Étudiez les techniques et les effets, leur place et leur fonction dans l'environnement.

○ Observez un bâtiment vu en perspective, une tour vue de dessous, une longue rue, un alignement d'immeubles... Remarquez l'utilisation et le tracé des artères urbaines (par exemple le Paris haussmannien). Faites un repérage des grandes perspectives d'un quartier, d'un village.



Attribué à Luciano Laurana probablement peint par Piero della Francesca,
Vue d'une cité idéale, après 1470. Huile sur panneau (60 x 200 cm).

3

DANS LES CHAMPS DE L'IMAGE

Ce photogramme, extrait de *La Soif du mal* d'Orson Welles, cadre un *champ* qui comprend une double scène. Au premier plan, à droite, nous voyons en partie un personnage cadré de trois quarts dos aux épaules. Cette masse de l'homme occupe néanmoins une grande portion de l'image : il s'agit d'un *gros plan*.

Le recadrage de la fenêtre découpe un espace extérieur : deux hommes, de dos, s'éloignent dans la *profondeur du champ* bloquée au fond par un alignement de façades trouée de fenêtres.

Le *hors-champ* de l'espace du premier plan est induit par l'encadrement de la fenêtre et la masse du corps qui se prolongent au-delà de ce que nous percevons ; et le hors-champ de la rue, par les lignes de fuite transversales et obliques qui convergent au loin sur la droite.

La dimension du chapeau de l'homme, au premier plan, et la dimension des deux hommes de la rue sont identiques. Deux hommes dans un chapeau ?

Non. Chacune d'elles correspond à une *échelle de plan* différente, la distance qui les sépare de l'objectif de la caméra n'étant pas la même.

- 1 LE CADRE
- 2 LE CHAMP ET LE HORS-CHAMP
- 3 LA PROFONDEUR DE CHAMP
- 4 L'IMAGE ET SON ÉCHELLE



Orson Welles, *La Soif du mal*, 1958. Photogramme.

a. Une histoire de « fenêtres »

Le code perspectif depuis la Renaissance organise la représentation d'un point de vue unique, immobile, qui définit toutes les données de la composition spatiale. Désormais, la figuration de l'univers visible comprend la lumière, considérée comme une réalité mesurable au même titre que les autres corps. On ouvre une fenêtre sur le monde, les images se projettent et s'inscrivent sur la « surface » de cette ouverture : le tableau.

Dans les premiers temps, l'espace représenté dans le tableau apparaît comme un cube, volume clos, dont la quatrième paroi serait transparente, constituant une scène dont le peintre et nous (qui occupons approximativement sa place) sommes les spectateurs. Les limites du tableau coïncident en quelque sorte avec cette « fenêtre » découpée sur la scène. Plus tard, d'autres « fenêtres » s'ouvrent en

profondeur dans le tableau – les *veduta* –, inscrivant de manière illusionniste paysage et horizon dans le lointain comme les figures de l'espace réel dont l'homme de la Renaissance mesure les dimensions par les conquêtes et le savoir. Dès lors, la fenêtre, qui hante l'histoire de la peinture, n'est plus seulement citation, c'est le tableau lui-même qui devient une fenêtre.

Le mur de la fresque, la toile du tableau, le papier de la photographie, l'écran de cinéma, semblent permettre, par effraction, d'accéder à une présence, celle du monde réel dans lequel nous vivons et dont la représentation, par illusion, rend présente l'absence.

L'image contemporaine tend à ruiner cet héritage culturel. Ainsi l'écran de la télévision ou celui de l'ordinateur, tout en feignant d'ouvrir des fenêtres, rétablissent l'opacité du support et de la représentation elle-même : le monde étant devenu irréductible à sa visibilité par l'effet de duplication, de saturation, mais aussi par la perte de crédibilité d'une image totale et globalisante. (Voir chap. 12)



Vittore Carpaccio, *Saint Augustin dans son cabinet*, 1502, (141 x 210 cm).

La surface du tableau est la quatrième face du volume clos dans lequel s'inscrit la scène.



Maitre de Flémalle, *Sainte Barbara*, 1438.
Bois (101 x 47 cm).

La fenêtre découpe un tableau dans le tableau.

● La forme rectangulaire

Structure rectangulaire, le *cadre* fait partie des données formelles de la peinture occidentale. Au point que nous oublions que, dans les livres ou sur les affiches, les reproductions des fresques pariétales ou des peintures chinoises sont en réalité des recadrages photographiques d'œuvres dont la surface de représentation n'est pas limitée, ou seulement de manière

flottante, hasardeuse ; en tout cas sans que soit matérialisée la ligne de découpe conventionnelle d'un cadre : c'est le cas, par exemple, du document page 38.



Jean Auguste Dominique Ingres, *Le Bain turc*, 1863.
Huile sur toile (110 x 110 cm).

La forme dominante du rectangle est un artifice, elle n'a pas de nécessité physique, elle ne correspond pas à la vision naturelle. Elle tient sans doute à des données culturelles – techniques, architecturales – qui désignent le paysage comme un « dehors », une scène extérieure perçue de l'intérieur d'une construction humaine. Ce rectangle, très fortement dépendant de la perspective classique, traduit un point de vue statique, souvent remis en question par la peinture moderne et les recherches photographiques contemporaines. Ainsi, Henri Matisse dit à propos de ses tableaux représentant des fenêtres ouvertes : « Pour mon sentiment, l'espace ne fait qu'un depuis l'horizon jusqu'à l'intérieur de ma chambre atelier ; et le bateau qui passe vit dans le même espace que les objets familiers autour de moi. Le mur de la fenêtre ne crée pas deux mondes différents. »

David Hockney, dans ses travaux, varie points de vue et distances par le collage et le montage en raccords de photographies, et rejoint ainsi les préoccupations des cubistes (voir p. 266).

D'ailleurs, certains ont joué avec la forme du cadre des retables. Ainsi, au Moyen Âge, le cadre épouse les formes architecturales de l'église. *Le Bain turc* de Ingres ou la *Nature morte à la chaise cannée* de Picasso adoptent le cadre arrondi.



Pablo Picasso, *Nature morte à la chaise cannée*, 1912.

Les courants esthétiques contemporains continuent à s'interroger à propos des notions de cadre et de support : on peint tranche et envers de la toile, ou encore on supprime cadre et châssis pour insister sur le rapport « support/surface ».

Le terme poétique de « fenêtre » reste une métaphore discutable. L'image ne « donne » pas sur le monde réel comme l'ouverture d'un mur d'architecture.



Claude Viallat, *Bâche kaki*, 1981.
Acrylique sur toile de bâche.

b. Le cadre et le cadreur

Le cadre se définit d'abord en terme de support : il est, en tant que signifiant, la découpe, le bord matériel de l'image. Cette frontière qui circonscrit l'image est quelquefois matérialisée par un accessoire décoratif qui vient en renforcer la délimitation : cadre, baguette, etc. Mais même « nue », toute image est cadrée : bord de la feuille, de l'écran, de la toile... Des coups de ciseaux découpent dans une photo une nouvelle image. Toute manipulation du cadre détermine une lecture différente. Le choix du cadre est une opération essentielle.

Le cadrage est assuré au cinéma par un cadreur ou un opérateur de prise de vues dont le rôle est de veiller à l'équilibre formel de l'image et de déterminer l'espace de l'action dans lequel doivent évoluer les acteurs.

Cadre et regard

« Le cadreur transforme en matière filmique des idées : idées de mise en scène, idées de scénario, idées de trucages, et d'abord les visualise avec le regard d'un autre, celui du réalisateur. Dans la civilisation occidentale, qu'y a-t-il de plus sacré, de plus personnel (au sens où il renvoie à la personne, à ses origines, à ses structures profondes) que son regard ? Regard, vue, vision, déterminent les cadrages. » La cadreuse Dominique Villain définit ainsi l'importance primordiale du cadreur qui décide en dernière instance de la prise de vue et de la structure de l'espace. C'est le collaborateur le plus proche du réalisateur, son « œil », son véritable *alter ego*. Certains travaillent toute leur vie avec le même réalisateur, par exemple Atsuda avec Ozu.

● Le cadre et l'angle

Le choix du cadrage est complété par le choix de l'angle, composante technique de l'image. À hauteur d'homme, l'axe du regard est le plus souvent horizontal : c'est l'angle « normal » de vision. Mais sa position et sa direction peuvent varier. La vue d'en haut, *plongée*, raccourcit les verticales, écrase la scène, diminue la taille des objets et des personnages. La vue d'en bas,

contre-plongée, en allongeant les verticales, exalte la scène et grandit les personnages. Ces angles qui déforment la vision ordinaire sont d'autant plus expressifs qu'ils sont accentués et constituent des exceptions. Ils mettent le spectateur dans une situation de dépaysement et d'étrangeté qui provoque curiosité, malaise, trouble, angoisse...



Michelangelo Antonioni,
Professione : Reporter, 1975.

Plongée.



Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu le vampire*, 1922. Photogramme.

Contre-plongée.

La plongée totale, à la verticale, vue aérienne ou d'un promontoire architectural, et la contre-plongée totale sont des cas limites : elles rompent spectaculairement avec la vision « normale ». Elles sont utilisées rarement en raison de leur violence expressive : par exemple, dans le plan du palier de *Psychose* de Hitchcock, ou dans la vue des rem-

parts par Othello dans le film de Welles.

Aux déformations de l'angle de vision peuvent s'ajouter les distorsions dues à l'emploi de certaines focales qui en exacerbent les effets. L'école moderniste, des avant-gardes russes aux formalistes du Bauhaus, ont exploré ces déformations angulaires (voir *Jeune fille au Leica* de Rodtchenko, p. 49).

2 LE CHAMP ET LE HORS-CHAMP

a. Le champ, fragment d'espace

Lorsque nous regardons une photographie ou un film, nous percevons un espace visible – montré – qui nous donne l'impression de l'espace naturel, apparemment analogue à celui de notre perception du monde. Mais ce n'est qu'une illusion : l'image est cadrée, elle a deux dimensions, elle est rarement à

l'échelle du réel, elle peut être en noir et blanc ou dans des couleurs non réalistes, elle peut être « muette » ou accompagnée de sons motivés ou non par ce que donne à voir l'image... Or, tout se passe comme si nous étions devant un duplicata du réel, comme si cette représentation était une partie d'une réalité plus vaste dont l'image, objet physique, attesterait l'existence de manière fragmentaire.

Les professionnels désignent par le mot *cadre* le contenu même de l'image qu'il découpe, car parler de cadre, c'est aussi parler de la surface de représentation qu'il circonscrit : le *champ*.

b. La présence imaginaire du hors-champ

L'espace de l'image déborde le cadre : nous postulons qu'au-delà du cadre, il existe bien un espace homogène – *suggéré* – plus vaste, qui se prolonge, comme dans le monde naturel. Entre l'espace visible et l'espace non visible, nous concevons une continuité : ce rocher, cette rue, ce compartiment, ce visage appartiennent à un ensemble : une montagne, une ville, un train, un corps que nous reconstruisons comme des réalités vraisemblables sans lesquelles le fragment ne serait pas crédible. C'est à

proprement parler une synecdoque, figure évoquant le tout par la partie.

Le cadrage est donc un choix formel : il définit un *champ*, et un *hors-champ* qui, bien qu'absent de la représentation, existe potentiellement. Cet espace imaginaire dilate ou « assiege » le champ. Le « manque à voir » produit un effet dynamique : tension vers le hors-champ et investissement du champ font circuler la relation entre dedans et dehors de l'image. Chaque spectateur conçoit cet espace, d'une part en fonction des données visuelles de l'image, d'autre part en fonction de son propre imaginaire, de ses références culturelles, de son expérience personnelle et de

sa connaissance des codes de représentation.

Il y a maintes possibilités de concevoir ce hors-champ : lignes de fuite (d'une rue, d'un paysage...) que nous prolongeons virtuellement ; objets fractionnés dont nous complétons la forme absente ; mouvements amorcés et regards dirigés hors-champ qui contribuent à attester son existence ; portes ouvertes en profondeur, latéralement ; miroirs captant et reflétant un espace non représenté dans le cadre, ombres, voix ou bruits provenant de sources situées hors de l'espace visible... Autant d'éléments qui témoignent, dans le champ, de l'existence de cet espace imaginaire.



Quentin Metsys, *Le Changeur et sa femme*, 1514. Huile sur toile (70,5 x 67 cm).

Le miroir convexe au premier plan contient tout le hors-champ : l'espace de la pièce, un personnage (le client ?), une fenêtre, le monde extérieur... Le miroir (comme la bouteille, en haut, à gauche) dévoile l'origine de la lumière latérale qui organise la représentation.



Fritz Lang, *M le Maudit*, 1931.

La présence hors-champ du maudit se manifeste par son ombre et par le regard de l'enfant levé vers lui. L'ombre de la tête vient oblitérer le mot de l'affiche *Mörder* (« assassin »), signe de danger lisible pour le spectateur, mais non pour l'enfant...



Édouard Boubat, *Lella*, 1949. Photographie.

Regards dirigés hors-champ qui ignorent le regard photographique et le laissent s'emparer des corps.

Champ et hors-champ dans la description littéraire

La littérature produit aussi la représentation imaginaire d'espaces dont les aspects sont indiqués dans le texte, et qui correspondraient à ce que nous appelons le *champ* : les données linguistiques, le lexique nous renseignent sur tel espace, sa nature, sa dimension, sa profondeur ; et sur les rapports entre les objets, les personnages. La description remplit essentiellement cette fonction. Pause de l'action, elle permet au regard du narrateur ou du personnage de parcourir l'espace, d'y effectuer des trajets, de privilégier tel plan, tel lointain, tel détail... Mais les indications sont aussi données dans les dialogues, ou les passages plus proprement narratifs. Un grand nombre d'informations précisent les caractères singuliers qui permettent de se

représenter époque, saison, lumière, moment, couleurs...

Si le « cadre » reste souvent indéterminé (à moins qu'une fenêtre ou une porte ne limite la vision), il n'en reste pas moins que la description obéit, par les effets d'énonciation, à une vision de la scène, du personnage, ou de l'objet décrit, suivant une échelle, un angle : un point de vue. Par extension analogique, nous pouvons aborder la description littéraire avec les outils d'analyse de l'image et déterminer ce qui constitue le « champ » de l'espace imaginaire. Jusqu'au déplacement du regard, au mouvement, aux effets de miroir, aux sorties et entrées, aux bruits et voix qui contribuent à la production d'un prolongement « hors-champ » de la description.

c. Les effets du hors-champ

Les effets en sont dramatiques – au sens de l'action, de la narration – : curiosité, attente, suspens, surprise.

Aimantation ou répulsion du hors-champ : sa présence introduit, jusque dans l'image fixe du dessin, de la peinture, de la photographie, une dimension temporelle, un avant et un après fictionnels. Si le hors-champ est perçu le plus souvent latéralement – fuite à droite et à gauche de l'image –, la représentation perspective le suggère aussi dans les autres directions : vers le « fond » et vers l'« avant » de l'image.

La position frontale d'un personnage par rapport au spectateur ou un mouvement violent vers l'avant (vers l'objectif) ont pour effet d'intégrer le spectateur dans l'espace fictionnel. Le « regard-caméra » du cinéma moderne – comme dans *Monica* de Ingmar Bergman ou *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard – interpelle directement le spectateur, s'adresse à lui. En prétendant abolir la frontière de l'écran, ce regard affecte de nier (et donc rappelle) l'existence de l'illusion cinématographique.

En règle générale, le film de fiction classique évite soigneusement toute irruption d'un élément dans le champ qui perturberait l'unité de cet espace imaginaire : pas de micro, de technicien, pas de personnage ou d'objet imprévu. L'anachronisme d'un avion dans un ciel de péplum ou de western est une « erreur » de tournage.

L'effet peut être recherché pour provoquer une distanciation poétique, comique ou fantastique, ou encore pédagogique, quand on intègre, dans la mise en scène d'un documentaire, les éléments du tournage. En dehors de ces cas, tout élément étranger à la représentation parasite la lecture : l'illusion de la fiction est suspendue, nous nous rappelons que le hors-champ réel, ce sont le tournage et ses techniques.

Au cinéma, on parlera alors de *hors-cadre* pour désigner ce hors-champ réel, c'est-à-dire le dispositif de réalisation parfois intégré à la mise en scène du film. Quant à l'image télévisuelle, elle admet souvent l'irruption dans le champ d'éléments qui informent sur les conditions de réalisation : techniciens de plateau et appareils, coulisses, salle du théâtre.

3 LA PROFONDEUR DE CHAMP

a. La technique de la profondeur de champ

En photographie et en cinéma, on appelle profondeur de champ la zone de netteté située à l'avant et à l'arrière du point précis de l'espace sur lequel on effectue la mise au point. L'espace représenté l'est sur une surface mais comme le code perspectif donne l'illusion de la profondeur, ce problème de la netteté joue un grand rôle.

En peinture classique, la netteté est en général optimale : tous les points, du plus proche au plus lointain, peuvent être représentés avec la même précision, ce qui ne correspond pas à la vision naturelle.

En photographie et en cinéma, ce sont les caractéristiques techniques de l'appareil, en particulier de la focale, qui déterminent la « définition » de l'image : zones nettes, zones

plus ou moins floues. On peut obtenir la netteté maximum, mais la plupart du temps on effectue un choix : on sélectionne le plan où se localisent la scène et le sujet. Ce choix n'est pas seulement technique, il obéit aux codes de représentation qui assignent à la netteté une valeur expressive : le code perceptif conduit à regarder d'abord ce qui est le mieux défini. La netteté prend valeur indicative : elle désigne ce qui est à voir, laissant dans l'imprécision (statut secondaire) ce qui est moins « important ».

Profondeur de champ et profondeur du champ



David Lynch, *Lost Highway*, 1996. Photogramme.

Il existe une différence entre profondeur de champ et profondeur du champ, distance variable des lointains représentés.

1. Distance nulle : quand le « fond » est neutre (plage blanche, ou noire) ou la distance très faible (mur, espace en aplat des BD), le sujet est alors bloqué sur le devant, se rapprochant de l'effet surface : le hors-champ tend à s'abstraire, voire à s'annuler, comme dans le cas du très gros plan ou de la macrophotographie. La matérialité de l'objet envahit le champ, le sature. L'absence de profondeur du champ isole l'objet : fonction didactique des documents pédagogiques ; effet de classement des photos d'identité, d'anthropométrie...

2. Distance visible, mais floue des arrière-plans : faible profondeur de champ. La scène occupe le devant sur fond de décor vague, illusion d'un espace « réaliste », mais dans lequel ne s'inscrit pas le personnage. C'est le cas dans ce photogramme de *Lost Highway*. Les « transparences » de cinéma donnent cet effet qui cautionne l'existence d'un décor naturel, sans le préciser : forêt sauvage, arrière d'un paysage défilant derrière les personnages dans une voiture...

3. Distance nette, écart d'étendue que le regard du spectateur peut parcourir : grande profondeur de champ. Elle ouvre dans la profondeur du champ une réserve d'espace pour la fiction. C'est le cas dans ce photogramme de *Citizen Kane* ; Orson Welles a recours à un effet spécial pour obtenir la netteté dans la profondeur du champ.



Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941. Photogramme.

b. L'histoire de la profondeur de champ au cinéma

Il y a une « histoire » de la profondeur de champ au cinéma. Dès les débuts, la profondeur est utilisée : ainsi un des premiers films du monde, *Arrivée du train en gare de la Ciotat*, met en jeu la profondeur du champ (voir p. 198). Les techniciens se soucient de respecter le code de représentation analogique de la photographie. Ils emploient des focales et des éclairages puissants (soit de studio – éclairage à l'arc – soit naturels en extérieurs), qui permettent une grande fermeture de diaphragme pour obtenir la netteté en profondeur. À cette époque, la netteté dans toute la profondeur du champ représente une prouesse technique, obéissant aux impératifs de ce que l'on conçoit comme le « réalisme ». Jean Mitry, théoricien et historien du cinéma, attribue à une cause technique l'abandon de la profondeur de champ entre 1925 et 1940 : la découverte du morcellement des plans par le montage et la variété des échelles de plans répondent au besoin de « voir » nettement en différents lieux. Ils prennent en charge le « réalisme » de l'image. Il semble que d'autres données, techniques et économiques, ont provoqué cette désaffection pour la profondeur. En effet, de nouvelles émulsions plus sensibles apparaissent (pellicules panchromatiques), mais elles ne tolèrent plus la lumière trop violente des lampes à arc, que l'on remplace alors par les lampes à incandescence. Celles-ci, plus douces, exigent une grande ouverture de diaphragme, ce qui contraint à un resserrement du champ en profondeur... L'image gagne en finesse dans le « rendu » en noir et blanc des valeurs intermédiaires (les gris). Elle semble aussi gagner en « réalité », en « vérité ». Ces modifications techniques ont donc des conséquences idéologiques : le code se suffit d'une évocation vague du fond, paysages flous « cités » plus que décrits, qui s'adaptent bien dans le cinéma américain aux tournages en studio et aux ressources du montage. La découverte du son, puis de la couleur, complètent l'effet de réalisme.

La redécouverte de la *profondeur de champ*, par des cinéastes tels que Jean Renoir et Orson Welles correspond à une idéologie de la représentation, qui attribue à la netteté en profon-

deur une expressivité narrative fondée sur les jeux de l'éclairage. Surtout chez Welles qui isole, dans la profondeur de l'espace, des pôles (personnages, objets) violemment mis en valeur. Sa mise en scène de l'espace inverse et détourne la distribution naturelle de la lumière. On a qualifié de « baroque » ce parti pris esthétique. Cette utilisation de la profondeur de champ modifie le rapport du spectateur avec ce qu'il y a de visible dans la scène : son regard circule dans l'image, non pas séduit par un supplément de réalité (parce qu'il y aurait plus de choses nettes « à voir »), mais capté par l'organisation des signes dans le champ de l'image. C'est dire l'importance de l'éclairage au cinéma.

Artisan de la lumière

Le chef opérateur, responsable de la lumière, sculpte l'espace et lui donne sens. Il participe pleinement à la mise en scène. Bruno Nuytten et Nestor Almendros sont considérés comme de véritables créateurs de l'image, de même qu'Henri Alekan : « Éclairer au cinéma, c'est donner physiquement à voir ; c'est aussi émouvoir. Ces deux actes, l'un technique, l'autre artistique, intimement amalgamés, font surgir du néant de l'obscurité, par la volonté des artistes manipulateurs de la lumière, les images offertes aux spectateurs. »

c. La fonction de la profondeur de champ

La profondeur de champ a pour effet de rendre l'espace dynamique : autant de places où peut survenir l'action. Les regards, les mouvements des personnages ou des objets dans la profondeur du champ dramatisent ce rapport spatial. Certains effets sont devenus des codes d'expression cinématographique : qu'un zoom aille « chercher » un personnage dans le lointain, ou focalise sur le premier plan (le net devient flou, le flou devient net), il a une forte valeur indicative qui dramatise la représentation. Codée également, la hiérarchie des plans en profondeur : le plus proche est lié à l'actuel, le lointain, à l'inactuel, futur ou

passé : ainsi le classique final du « *poor lonesome cow-boy* » dans *Lucky Luke*, ou bien Charlot s'éloignant vers l'horizon, son avenir. Codés également le passage de la netteté au flou, l'effacement, le brouillage du rêve ou de la mémoire qui expriment l'analogie entre désir ou difficulté d'accommodation et effort d'introspection de la mémoire. Personne ne s'y trompe : quand l'image devient floue, c'est que le personnage se souvient, perd conscience du présent ; nous attendons un « retour en arrière », nous savons qu'il y a une ellipse de temps dans le récit.



Charlie Chaplin, *Les Temps modernes*, 1936. Photogramme.

L'espace, la musique et le son

L'idée d'utiliser l'espace dans la musique n'est pas nouvelle, même si elle s'est peu développée avant le xx^e siècle. À la fin du xvi^e siècle, les compositeurs vénitiens, comme les Gabrieli, utilisent les différentes tribunes de la cathédrale Saint-Marc de Venise pour créer des effets de stéréophonie. De même la *Passion selon saint Matthieu* (1727) de Bach, avec ses doubles chœurs, emploie le même type de procédé dans une visée plus théâtrale et plus baroque.

C'est surtout après la Deuxième Guerre mondiale que la notion d'espace s'impose comme un élément important chez les compositeurs. Avec la musique électronique ou électro acoustique, les musiciens créent avec des sons d'origine diverse : sons concrets, sons électroniques, etc., transformés en studio. Les effets d'espace proviennent dès lors de la manipulation des intensités (proche-loin), de la superposition de différents plans sonores, ou encore du dispositif d'« apparition-dispari-

tion ». Les nouveaux moyens informatiques reprennent et développent cette démarche (outils forgés à l'IRCAM par exemple).

L'utilisation de l'espace s'impose également dans le concert, particulièrement dans la musique diffusée par des haut-parleurs, tel l'« acousmonium », défini par François Bayle en 1974. Ce dispositif remplace la sonorisation classique d'une salle – du pourtour vers le centre – par un ensemble de projecteurs sonores qui restituent la dimension de l'œuvre. Selon François Bayle, il s'agit d'une véritable « orchestration » de l'image acoustique. Enfin, bien des compositeurs contemporains repensent les lieux traditionnels de diffusion (salles de concerts, salles d'opéra), que ce soit avec de nouveaux moyens technologiques ou avec un instrumentarium acoustique : dans *La Conquête du Mexique* de Wolfgang Rihm (1992), l'orchestre est éparpillé dans la salle afin de créer un nouvel espace sonore.

4 L'IMAGE ET SON ÉCHELLE

a. Le plan et l'échelle des plans

Le terme de *plan* est employé ici dans le même sens qu'en peinture. Les *plans* sont, par rapport au peintre, au photographe (au spectateur), les surfaces planes, perpendiculaires à l'axe du regard qui servent de repère spatial pour situer êtres et objets plus ou moins lointains dans une représentation en perspective classique : avant-plan, premier plan, deuxième plan, arrière-plan... La distinction est grossière : en réalité, il y a une infinité de plans possibles dans la profondeur du champ. Le choix de la distance définit l'échelle.

L'échelle des plans est la grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de l'image.

Grandeur de l'image et échelle du plan

Les représentations sont rarement à l'échelle du réel : un paysage de western, une rue, un visage, une araignée ou le virus de la grippe peuvent remplir la surface d'une photographie, d'un écran de cinéma, d'une affiche, d'une page de magazine, d'un timbre postal... La taille d'une image photographique ou cinématographique peut subir des agrandissements : il faut distinguer grandeur de l'image (de son support matériel) et grandeur du plan (son échelle). Quel que soit l'agrandissement, l'échelle du plan reste fixe.

Plus la distance est grande, plus le champ de vision est large, plus les personnages semblent minuscules, réduits par leur rapport de proportion avec la mesure du décor naturel ou urbain (paysages, montagnes, déserts ; immeubles et avenues...). Le *plan de grand ensemble* a une valeur d'information, de description : il saisit l'action, l'atmosphère, l'époque... Plus la distance se réduit, plus le champ de vision se rétrécit, plus le plan cerne personnages et objets, les isolant plus ou moins du contexte général, et attire notre attention sur eux. Le *plan moyen* (en pied) et le *plan américain* (aux cuisses) correspondent à la

vision naturelle, celle que nous entretenons ordinairement avec le monde immédiat et qui est régie par le *code de proxémie*. Le cadrage plus ou moins rapproché met le spectateur dans une situation d'implication plus ou moins forte avec la scène et le personnage.

La proxémie

Les distances que nous installons entre les êtres et nous sont réglées socialement, culturellement. Le code de proxémie varie d'une culture à l'autre. Il signifie l'ordre social, l'affectivité, la relation humaine dans toutes ses nuances. Sociologues et ethnologues étudient ces codes intériorisés, les techniques corporelles et matérielles qui les expriment.

● Le cas particulier du gros plan

Si la plupart des images restituent le rapport ordinaire du corps humain au monde, de manière « naturaliste », le cas du gros plan pose un problème particulier lié au cinéma.

Au tout début du cinéma, la distance de la caméra à la scène filmée est constante et fixe, installant frontalement le spectateur comme dans la perspective classique en peinture ou face à la scène d'un théâtre. Le Théâtre cinématographique, les studios de Gaumont à la Villette et l'Atelier de pose de Georges Méliès s'inspirent du dispositif théâtral pour le tournage, et les noms des premières salles de projectionnistes ambulants, l'Electric Théâtre ou le Ciné Opéra Mondial, disent cette conception du cinéma liée aux techniques de la représentation de théâtre et de cirque. *L'Affaire Dreyfus* et *Cendrillon* de Méliès sont des séries de « tableaux » filmés « de la rampe » selon un cadrage uniforme. *L'assassinat du duc de Guise* est l'exemple type de ce théâtre photographié. Mais très vite, le cinéma italien (*Les derniers jours de Pompéi* de Luigi Maggi en 1908, *Quo Vadis*, d'Enrico Guazzoni en 1912...) et surtout le cinéma américain, avec Griffith, s'émancipent de ces contraintes et libèrent la mobilité spatiale de la caméra. La découverte du montage, variant angles, distances et durée des unités de filmage, permet au cinéma de trouver son langage. Les variations de l'échelle des plans (et de leur durée) donnent à l'image une dimension expressive

fondamentale que les cinéastes russes comme Eisenstein exploitent de manière systématique. Comme le remarque Béla Balázs, théoricien du cinéma, le gros plan est « une transformation radicale de la distance ». Non seulement l'œil est rapproché de ce qu'il voit, mais « il sort de l'espace pour entrer dans une dimension tout à

fait différente ». Le spectateur « touche » de l'œil les objets qu'il n'appréhende jamais d'aussi près. Il pointe sur l'objet avec une grande force indicative, grossissant le détail, aveuglant le hors-champ. Il isole, fragmente l'espace, donne à percevoir l'objet, le visage, dans une dimension matérielle et expressive nouvelle.

La branche de lilas

Une branche de lilas.

Blanc,

à fleurs doubles.

Dans la verdure luxuriante des feuilles.

Baignant dans un rayon de soleil éblouissant.

Elle fait irruption dans ma chambre par la fenêtre.

Se balance sur le rebord de la fenêtre.

Et entre dans le monde de mes impressions d'enfance : premier souvenir.

Un gros plan !

Le gros plan du lilas se balançant au-dessus de mon berceau est ma première impression d'enfance.

D'ailleurs, ce n'est plus un berceau. C'est un petit lit blanc avec quatre boules nickelées sur les montants et un filet blanc tendu entre eux pour m'empêcher de tomber.

Je n'ai plus l'âge d'être au berceau.

J'ai bien trois ou quatre ans !

Nous sommes avec mes parents dans la datcha, au bord de la mer, près de Riga, à Maïori qui s'appelait alors Majorenhof.

La branche de lilas blanc, dans un rayon de soleil oblique, regarde par la fenêtre.

Se balance au-dessus de moi.

Ma première impression consciente – un gros plan.

Ainsi s'éveillait ma conscience sous une branche de lilas.

Puis, pendant de très, très nombreuses années, elle s'est assoupie sous une branche identique.

Seulement la branche n'était plus vivante, mais peinte à moitié dessinée,

à moitié brodée de soie et de fil d'or.

Et elle se trouvait sur un paravent japonais à trois panneaux.

Pendant de longues, longues années, je me suis endormi en regardant cette branche.

Quand l'a-t-on placée au chevet de mon lit, je ne m'en souviens plus.

Mais j'ai l'impression qu'elle s'y est toujours trouvée.

La branche était somptueuse et recourbée.

Avec des petits oiseaux.

Et très loin derrière elle – à travers elle – étaient peints les détails traditionnels d'un paysage japonais.

De petites chaumières.

Des touffes de roseaux.

De petits ponts enjambant des ruisseaux.

De petites barques au nez pointu tracées en deux coups de pinceau.

La branche n'était plus simplement un gros plan. Cette branche était typique des Japonais : c'était un premier plan à travers lequel se dessinait le lointain.

Ainsi, avant de connaître Hokusai, avant de m'emballer pour Edgar Degas, je me familiarisais avec le charme de la composition en premier plan.

Où un petit détail au premier plan est pris à une telle échelle qu'il domine toute la profondeur.

Puis, un jour, le paravent fut troué en deux endroits par une chaise.

Je le revois avec ses deux trous.

Puis il disparut.

Je crois que ces deux branches ont lié en une impression globale, unique et vivante, deux notions : la notion de gros plan et la notion de composition en premier plan – comme si elles étaient organiquement et évolutivement liées entre elles.

Et lorsque, bien des années après, je me suis lancé à la recherche des précurseurs historiques du gros plan au cinéma, je les ai involontairement cherchés non dans le portrait ou la nature morte, mais dans la passionnante aventure d'un élément isolé qui, issu de l'organisme général du tableau, se met à avancer au premier plan. Ou de ces personnages qui, dans le plan d'ensemble d'un paysage où il est parfois impossible de découvrir la chute d'Icare ou Daphnis et Chloé, commencent d'abord à s'approcher en pied de la surface, puis petit à petit deviennent si proches qu'ils sont coupés par le bord du tableau, comme dans l'*Espolio* du Greco, et – après un bond de trois siècles –, chez les impressionnistes français, fortement influencés par l'estampe japonaise...

● Les valeurs du gros plan

En littérature, comme dans l'image, toute focalisation intense sur le détail, le fragment, « hallucine » l'objet et conquiert une force émotionnelle.

Le très gros plan atteint un tel degré de défiguration par grossissement qu'il situe le spectateur dans un registre autre que ses sensations perceptives. Le degré de ressemblance reste très grand, mais il établit l'analogie avec d'autres systèmes sensoriels comme le toucher, l'odorat, le goût.



Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941. Photogramme.



Man Ray, *Larmes*, 1932. Photographie.

L'émotion vient de la fétichisation qui survalorise l'objet, soit par la phobie qu'elle provoque (dégoût, répulsion, horreur), soit par le plaisir du pouvoir d'inquisition que possède l'œil télescopique (appropriation, viol, consommation). L'émotion vient aussi du trouble que produit le cadrage tellement serré que le

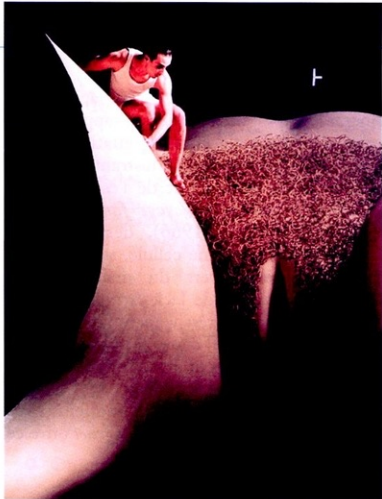
hors-champ devient « aveugle », et nous prive de toute information extérieure. L'obscénité du gros plan (au sens d'exhibition, monstration appuyée) fait l'objet de débats théoriques à travers l'histoire du cinéma, liés à l'expressivité et au sens : effet de révélation d'une dimension cachée du monde, d'accession au « secret »,

à la signification de l'intime et de l'invisible.

La variation des échelles de plans et le travail du montage attribuent à l'œil – du cinéaste, du spectateur – une mobilité toute puissante, œil de Dieu, libre d'organiser et de conduire la perception jusque dans son échelle la plus troublante pour l'homme.

b. L'échelle imaginaire du spectateur

Si la taille humaine sert de repère implicite dans l'évaluation de l'échelle des plans, c'est dans l'analyse de l'image elle-même. Dans le grand ensemble, le personnage est minuscule ; vu d'avion, il s'anéantit. Dans le gros plan, l'œil, la bouche envahissent l'écran. Plaçons-nous du côté du spectateur : c'est une transformation inverse que l'on peut envisager : il faut un corps (imaginaire) de géant pour percevoir des montagnes réduites à la dimension d'un tumulus ou d'un papier froissé (le cinéma utilise ces trucages de maquettes ou modèles réduits) ; et il faut un corps de lilliputien pour percevoir un dé à coudre plus gros qu'une tête. En plaçant l'étude de l'échelle du point de vue du spectateur, la distorsion des dimensions qui grandissent et rapetissent équivaut à une métamorphose imaginaire de son corps susceptible de grandir et de rapetisser.

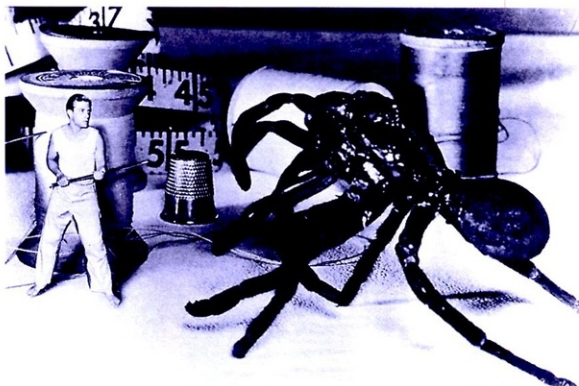


Pedro Almodovar, *Parle avec elle*, 2001.
Photographie de tournage.

Faux film muet en noir et blanc « L'Amant qui rétrécissait », comme un rêve intégré dans la fiction.

Une araignée de cinéma

À quelle échelle est cette image ? Celle de l'homme ? Celle du dé à coudre ? Celle de l'araignée ? Le centimètre sert-il de repère pour prendre la taille des objets ? La taille minuscule du personnage par rapport aux objets tient en fait à l'agrandissement du décor par rapport à l'acteur, conférant à cette image sa dimension fantastique, voire cauchemardesque. La clef est bien sûr dans le titre du film, *L'homme qui rétrécit*, dont l'histoire réalise un fantasme de réduction-disparition dans un espace où se transforment les rapports de grandeur. Comme dans l'espace du rêve où formes et objets prennent d'autres fonctions : l'aiguille devient épée, le fil à coudre devient câble... Espace onirique qui est aussi l'espace du cinéma.



Jack Arnold, *L'homme qui rétrécit*, 1957.
Photographie d'exploitation.

Le fantastique littéraire, photographique et cinématographique joue de ces rapports réciproques (échelle de la représentation/échelle imaginaire du spectateur), illustrant cette élasticité extrême du sujet et de l'espace qui le comprend. Dans *Le Voyage fantastique* de Richard Fleischer (1966), des médecins, réduits à la taille d'une cellule, sont inoculés dans le corps-univers du malade. Dans *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold, le héros irradié rapetisse progressivement jusqu'à « disparaître » (de l'image) dans l'infiniment petit : le film tout entier peut être compris comme une réflexion sur ce problème de l'échelle. Gulliver est géant chez les Lilliputiens, mais minuscule chez les géants. *Pantagruel* offre ce

type de transformation imaginaire des rapports de grandeur : Rabelais lui-même accomplit un voyage dans la bouche de son personnage : renversement cosmique des ordres de réalité et fiction.

La métamorphose spatiale a également pour effet de transformer la dimension temporelle de la représentation : ralentissement, accélération du temps, exploités dans la science-fiction. Notre conception de l'espace et du temps est anthropomorphique. Libérée des données physiques naturelles par son pouvoir hallucinatoire, l'image dont l'espace-temps est transformable à volonté laisse place largement aux fantasmes individuels et collectifs, comme dans les rêves.



Andrei Tarkovski, *Le Sacrifice*, 1986. Photographie d'exploitation.

Illusion fantastique de l'échelle : le plus loin paraît le plus grand.

1 Cadrage de l'espace réel

Papier, crayons.

❖ Recherchez autour de vous des « cadres » qui fractionnent la vision de l'espace dans lequel vous vous trouvez : fenêtres de classe, redécoupage des carreaux de vitres, portes (cadrage d'un espace en profondeur), etc. mais aussi plateau de table, tableau mural, pan de mur (cadrage d'une surface). Choisissez un de ces cadres. Dessinez schématiquement à l'échelle l'image cadrée.

❖ Décrivez dans un texte bref le contenu du cadre et ce que vous y percevez : portion de couloir, d'espace extérieur, graffiti, matière de la table...

2. Cadrage d'un espace en profondeur

Texte de Léonard de Vinci.

Procure-toi une vitre de la dimension d'une demi-feuille de **format royal** et immobilise-la bien devant tes yeux, c'est-à-dire entre l'œil et la chose que tu veux reproduire. Puis éloigne-toi, te plaçant de façon que ton œil se trouve à deux tiers de brasses (de 60 cm) de cette vitre et immobilise ta tête à l'aide d'un instrument, afin de ne pas du tout pouvoir la bouger. Puis ferme un œil ou cache-le, à l'aide du pinceau ou du crayon, trace sur la vitre ce que tu y vois. Après avoir calqué la vitre par saupoudrage sur un bon papier, tu pourras peindre celui-ci, en respectant bien la perspective aérienne.

Léonard de Vinci, *Traité de la peinture*, 1651.

❖ Réalisez l'expérience à l'aide d'une fenêtre et de feutres. Reportez sur un papier à dessin de même format. Rattachez l'étude de ce texte à une réflexion sur la place du sujet dans la peinture de la Renaissance.

3 Manipulations du cadre.

Cadres et caches

Photographies d'actualité, noir et blanc ou couleur, plusieurs feuilles de papier blanc, ciseaux, trombones, crayons.

❖ Dans une feuille plus grande que votre image, ouvrez une fenêtre correspondant au cadre du document.

❖ Ouvrez dans d'autres feuilles, différents cadrages de formats plus petits.

❖ Observez les nouvelles images obtenues et commentez la transformation du sens liée au fait qu'une image en contient potentiellement une infinité d'autres, formellement différentes. Quelles sont les conséquences de vos recadrages ?

4. Cadrage et description

Appareil photographique.

❖ Sélectionnez dans votre champ visuel une portion d'espace et cadrez-la virtuellement avec le regard.

❖ Rédigez une description de ce que vous y avez perçu.

❖ Réalisez ensuite la photographie correspondant au cadre décrit.

❖ Comparez texte et image : quelle est la spécificité de l'iconique et du verbal comme témoins d'une perception ? Par exemple, dans l'image, exclusion de données sensorielles autres que visuelles : mouvement du vent dans les arbres, déplacements, bruits, odeurs, altération des couleurs... qui peuvent être notées dans le texte. Linéarité de la langue – ordre de la description, trajet du regard ? – par rapport à la simultanéité des données de l'image.

Exercices

5 Cadre, champ et hors-champ

Crayons, papier. Prévoir une photocopie.

- Choisissez une photo d'actualité d'un format assez grand. Isolez un recadrage plus petit à l'aide d'un cache de papier blanc. Photocopiez votre montage.
- Réservez le document initial et échangez avec un partenaire votre proposition.
- Imaginez et dessinez un hors-champ sur la photocopie.
- Comparez avec les documents initiaux. De quelle manière le champ induit-il le hors-champ ?

6 Entre-deux

Photographie, ciseaux, papier, colle, crayons. Peinture de René Magritte.

- Coupez verticalement votre photo en deux parties égales. Écartez-les et collez-les sur un support plus grand en alignement en ménageant un espace intermédiaire égal à la moitié de l'image initiale.
- Imaginez l'entre-deux en tenant compte des caractères formels et sémantiques, et dessinez-le de façon à obtenir une image globale et cohérente. De quelle manière avez-vous raccordé les deux fragments ?
- Remplacez dans le tableau de Magritte, *La Condition humaine*, l'image du tableau dans le tableau par une autre image. Variez les propositions.
- Photocopiez une page de roman comportant un passage descriptif et coupez-la entre deux lignes. Écartez les fragments et rédigez l'entre-deux en tenant compte des données du texte.



René Magritte, *La Condition humaine*, 1933, (100 x 81 cm).

7 Zoom et cadre

Papier à dessin, couleurs, camescope.

- Exercez-vous à la technique du zoom et observez-en les effets.
- Imaginez que vous faites un zoom avant ou arrière sur une scène, réelle ou imaginaire.
- Dessinez trois vignettes (10 x 10 cm) reproduisant trois étapes du zoom. Réservez un effet de surprise dans la dernière vignette.
- Analysez le choix des ellipses dans vos dessins et la spécificité du gros plan par rapport aux autres cadrages : saturation de l'image, précision du détail, de la matière, de la texture...

8 Champ/hors-champ

Magnétoscope.

- Enregistrez un journal télévisé, une émission, des spots publicitaires ou une interview.

◊ Repérez les moyens par lesquels le hors-champ est suggéré, désigné ou exclu : mouvements, regards vers le hors-champ, entrées et sorties de champ, profondeur de champ, bruits et voix...

9 Cadrage et recadrage

Papier, papier-calque.

Photogramme d'un film de David Cronenberg.

◊ Quelle impression se dégage de cette scène ? Quelle histoire imaginez-vous ? Rédigez-la brièvement.

◊ Dessinez le schéma de cette image sur une feuille à l'aide d'un papier-calque. Repérez les lignes qui la composent. Voyez-vous un rapport entre votre récit et la composition de l'image ?

◊ Comment cet espace intérieur s'organise-t-il ? Comment se répartissent le personnage et les différents éléments du décor ?

◊ Repérez les verticales, les horizontales, les obliques : grille et quadrillage des lignes tendues, angles de la pièce et des meubles, plis du rideau et barreaux du lit, ombres portées, motifs du pyjama, etc., qui sont autant de cadrages et recadrages.

10 Profondeur de champ

Texte de Gustave Flaubert.

Frédéric s'avança dans le salon. La lumière était faible, malgré les lampes posées dans les coins ; car les trois fenêtres, grandes ouvertes, dressaient parallèlement trois larges carrés d'ombre noire. Des jardinières, sous les tableaux, occupaient jusqu'à hauteur d'homme les intervalles de la muraille ; et une théière d'argent avec un samovar se mirait au fond, dans une glace. Un murmure de voix discrètes s'élevait. On entendait des escarpins craquer sur le tapis.



David Cronenberg, *Spider*, 2002. Photogramme.

Il distingua des habits noirs, puis une table ronde éclairée par un grand abat-jour, sept ou huit femmes en toilettes d'été, et, un peu plus loin, Mme Dambreuse dans un fauteuil à bascule. Sa robe de taffetas lilas avait des manches à crevés, d'où s'échappaient des bouillons de mousseline, le ton doux de l'étoffe se mariant à la nuance de ses cheveux ; et elle se tenait quelque peu renversée en arrière, avec le bout de son pied sur un coussin – tranquille comme une œuvre d'art pleine de délicatesse, une fleur de haute culture.

Gustave Flaubert, *L'Éducation sentimentale*, 1869.

- ◉ Repérez les informations concernant l'espace dans le premier paragraphe.
- ◉ Dessinez schématiquement en perspective le « cadrage » de ce passage et situez le point de vue de Frédéric (« coins », « trois fenêtres », « carrés », « murailles », « glace »...). en tenant compte des repères spatiaux (« parallèlement », « sous », « jusqu'à hauteur d'homme », « au fond », « dans »...).
- ◉ Quel est le rôle de la profondeur de champ ? Quelle est la fonction du miroir ?
- ◉ Quel est le trajet du regard et sur quoi s'arrête-t-il, s'achève-t-il ? Que nous révèle-t-il du personnage ? Analysez distribution de la lumière et rôle des sons. Comment le « off » est-il rendu ?

pas dans l'escalier sonore ; puis leurs voix, l'une aiguë l'autre rauque, emplirent le long couloir du rez-de-chaussée. Maintenant ils traversaient en hâte le désert glacé du vestibule qui séparait le pavillon où Mathilde vivait de celui où la mère et le fils habitaient deux chambres contiguës. Une porte au loin se ferma. La jeune femme soupira d'aise, ouvrit les yeux. Au-dessus d'elle, une flèche de bois soutenait un rideau de calicot blanc qui enveloppait le lit d'acajou. La veilleuse éclairait quelques bouquets bleus sur le mur et, sur le guéridon, un verre d'eau vert à filet d'or que la manœuvre d'une locomotive fit vibrer, car la gare était voisine. La manœuvre finie, Mathilde écouta cette nuit murmurante du printemps au déclin (comme lorsque le train est en panne en rase campagne et que le voyageur entend les grillons d'un champ inconnu). L'express de vingt-deux heures passa, et toute la vieille maison tressaillit : les planchers frémissaient, une porte dut s'ouvrir au grenier ou dans une chambre inhabitée. Puis le train gronda sur le pont de fer qui traverse la Garonne. Mathilde aux écoutes jouait à suivre le plus longtemps possible ce grondement que bien vite domina un froissement de branches.

François Mauriac, *Génitrix*, 1923.
Éditions Bernard Grasset.

- ◉ Relevez le lexique de la perception sonore et celui de la perception visuelle. Analysez ces champs lexicaux.
- ◉ Étudiez la manière dont se constitue dans ce passage l'espace décrit à travers les notations visuelles et sonores.

- ◉ Quels sont le champ de vision du personnage (les éléments de la chambre) et le hors-champ (la maison, le dehors...) ?

- ◉ Écrivez un texte dont le but est d'évoquer, uniquement à travers des sons, l'existence d'un espace hors-champ.

11 Le hors-champ « sonore » en littérature

Texte de François Mauriac (amorce du roman).

« Elle dort.

– Elle fait semblant. Viens. »

Ainsi chuchotaient, au chevet de Mathilde Cazenave, son mari et sa belle-mère dont, entre les cils, elle guettait sur le mur les deux ombres énormes et confondues. Marchant sur leurs pointes craquantes, ils gagnèrent la porte. Mathilde entendit leurs

12. Point de vue et profondeur de champ

Texte de Mme de La Fayette.

Mme la Dauphine demanda à M. de Clèves un petit portrait qu'il avait de sa femme pour le voir auprès de celui que l'on achevait ; tout le monde dit son sentiment de l'un et de l'autre ; et Mme de Clèves ordonna au peintre de raccommo-der quelque chose à la coiffure de celui que l'on venait d'apporter. Le peintre, pour lui obéir, ôta le portrait de la boîte où il était et, après y avoir travaillé, il le remit sur la table. Il y avait longtemps que M. de Nemours souhaitait d'avoir le portrait de Mme de Clèves. Lorsqu'il vit celui qui était à M. de Clèves, il ne put résister à l'envie de le dérober à un mari qu'il croyait tendrement aimé ; et il pensa que, parmi tant de personnes qui étaient dans ce même lieu il ne serait pas soupçonné plutôt qu'un autre.

Mme la Dauphine était assise sur le lit et parlait bas à Mme de Clèves, qui était debout devant elle. Mme de Clèves aperçut par un des rideaux qui n'était qu'à demi fermé, M. de Nemours, le dos contre la table, qui était au pied du lit, et elle vit que, sans tourner la tête, il prenait adroitement quelque chose sur cette table. Elle n'eut pas de peine à deviner que c'était son portrait, et elle en fut si troublée que Mme la Dauphine remarqua qu'elle ne l'écoutait pas et lui demanda tout haut ce qu'elle regardait. M. de Nemours se tourna à ces paroles ; il rencontra les yeux de Mme de Clèves, qui étaient encore attachés sur lui, et il pensa qu'il n'était pas impossible qu'elle eût vu ce qu'il venait de faire.

Mme de Clèves n'était pas peu embarrassée. La raison voulait qu'elle demandât son portrait ; mais, en le demandant publiquement, c'était apprendre à tout le monde les sentiments que ce prince avait pour elle, et, en le lui demandant en particulier, c'était quasi l'engager à lui parler de sa passion. Enfin elle jugea qu'il valait mieux le lui laisser, et elle fut bien aise de lui accorder une faveur qu'elle lui pouvait faire sans qu'il sût même qu'elle la lui faisait. M. de Nemours,

qui remarquait son embarras, et qui en devinait quasi la cause, s'approcha d'elle et lui dit tout bas :

« Si vous avez vu ce que j'ai osé faire, ayez la bonté, Madame, de me laisser croire que vous l'ignorez ; je n'ose vous en demander davantage. »

Et il se retira après ces paroles et n'attendit point sa réponse.

Mme de La Fayette, *La Princesse de Clèves*, 1678.

○ Étudiez le dispositif spatial décrit dans ce texte, essentiellement à travers le mouvement des regards.

○ Dessinez schématiquement en élévation ce dispositif.

○ Indiquez-y la position des personnages et la direction de leurs regards.

○ Indiquez pour chacun l'angle de son champ visuel et la portion d'espace qu'il perçoit.

○ Quelles sont les conséquences dramatiques de ce dispositif ?

L'enjeu de cette scène est un portrait de Mme de Clèves (sa représentation symbolique).

Précisez-en la dimension fétichiste et voyeuriste.

La compréhension du texte suppose une connaissance des pratiques sociales du XVII^e siècle : rareté de l'image de soi et de celle des autres, réception assis ou couché sur son lit ou dans la « ruelle », détermination des postures par le rang, etc.

13 Action et profondeur de champ

Camescope, magnétoscope.

○ Inventez (à l'écrit ou à l'oral) une situation simple : par exemple une rencontre entre deux ou plusieurs personnages, ou deux groupes en conflit...

◊ Mettez-la en scène et filmez-la une première fois en *profondeur de champ*, en un seul plan fixe.

◊ Filmez la même scène découpée en trois plans différents, en changeant chaque fois de point de vue, d'axe, d'échelle...

◊ Faites l'analyse comparative des deux propositions : quelle est la plus efficace (expressivité, lisibilité, effet de réalisme) ? Pourquoi ?

◊ Pensez à avoir suffisamment de lumière : plus il y en a, plus la profondeur de champ est grande.

◊ Effectuez préalablement le repérage et aidez-vous d'un scénario et du dessin de vignettes préparatoires au tournage.

14. Mise en boîte, mise en scène

Une boîte à chaussures, magazines, papier à dessin, colle, ciseaux.

◊ Réalisez une mise en scène dans un espace clos (la boîte) en jouant sur l'étagement des plans. Prévoyez le trou (sténopé) d'où l'on observera la scène.

◊ Dessinez les éléments ou servez-vous de photographies de magazines, introduisez des objets... Collez les éléments sur du papier épais et ménagez des pattes de fixation. Pensez à toutes les faces de la boîte, en particulier à ménager au moins une ouverture pour permettre à la lumière d'éclairer la scène. Soyez attentif à varier l'échelle des plans, du premier plan à l'image de fond qui servira de décor à la mise en scène : se combinent ici la perspective naturelle (profondeur de la boîte) et la perspective illusionniste évoquée par l'échelle des plans.

Votre mise en scène peut être imaginaire ou s'inspirer d'un tableau, d'une photo, d'un texte...

15 Gros plans

Magnétoscope.

◊ Dans un film, une émission ou une publicité enregistrés en vidéo, repérez les gros plans. Commentez-les : leur taille, leur fonction, leur rapport avec l'échelle du plan précédent, du suivant...

◊ Réalisez une séquence vidéo faite exclusivement de gros et de très gros plans.

◊ Pensez au son : avec quel type de son accorderiez-vous vos images ?

◊ Recherchez dans vos manuels scolaires ou dans des revues scientifiques des macrophotographies (cellules organiques, végétales, minéraux, étoiles et galaxies...). Que dire du champ, du hors-champ et de la profondeur de champ de ces images ?

16 À la loupe

Peinture, papier, crayons, couleurs, loupe.



Freddie Francis, *The Skull*, 1965.
Photographie d'exploitation.

○ Observez à la loupe un objet familier immédiat : par exemple une portion de mur, de table de classe, de radiateur, de main, d'oreille, d'œil, de bouche, de pull, de jean...

○ Représentez-le en format 20 x 20 cm.

○ Décrivez minutieusement ce que vous voyez en un texte de 20 lignes.

○ Cherchez des extraits d'œuvres littéraires (descriptions) avec un effet de gros plan, par exemple le portrait de Roquentin dans *La Nausée* de Jean-Paul Sartre, ou des textes de Francis Ponge : « L'huître », « Le pain » dans *Le Parti pris des choses*.

17 Échelles imaginaires

Textes de Jonathan Swift

Vers la fin du repas, on vit entrer la nourrice, portant dans ses bras un enfant d'un an. Celui-ci me repéra tout de suite et poussa un hurlement que l'on aurait pu entendre à Chelsea s'il était venu du Pont de Londres et qui, dans la rhétorique des nourrices, signifiait qu'il me voulait pour jouet. La mère eut la faiblesse de me rendre au bébé, qui me saisit aussitôt par le milieu du corps et me fourra la tête dans sa bouche ; mais je poussai à mon tour un tel rugissement que l'enfant prit peur et me jeta ; je me serais immanquablement rompu le col, si la mère n'avait étendu son tablier au-dessous de moi. La nourrice, pour calmer le poupon, agita un hochet, sorte de récipient creux rempli d'énormes pierres et attaché à la taille de l'enfant par un câble. Elle n'eût pas de succès et se trouva réduite à appliquer l'ultime remède, c'est-à-dire lui donner à téter. Je dois avouer que jamais rien ne m'inspira un tel dégoût que la vue de ce sein monstrueux ; je ne trouve aucun élément de comparaison pour donner au lecteur curieux une idée de ses dimensions, de sa forme et de sa couleur. Il faisait une protubérance grosse de six pieds de tour. Le volume du téton était la moitié de ma tête ; sa surface et celle de l'aréole étaient constellées d'une quantité de boutons, de

crevasses et d'excroissances qui en faisaient la chose la plus répugnante du monde ; or j'étais bien placé pour tout voir du haut de la table où je me trouvais, puisque la femme s'était assise pour donner sa tétée plus à l'aise.

Ceci me fit méditer sur les jolies peaux de nos dames anglaises, dont toute la beauté vient de ce qu'elles sont à notre échelle, et que leurs défauts ne peuvent être perçus qu'à travers des verres grossissants ; l'expérience prouve alors que le teint le plus lisse et le plus blanc apparaît grossier, rugueux et d'une vilaine couleur.

Je me rappelle que lorsque j'étais à Lilliput, le teint de ces êtres minuscules me semblait le plus beau du monde, et comme j'en parlais un jour avec un savant de ce pays, qui était un de mes amis intimes, il me dit que mon visage lui semblait beaucoup plus beau, et plus lisse, lorsqu'il me regardait depuis le sol, que lorsque je le prenais dans ma main pour l'en approcher ; il m'avoua même avoir été, la première fois, horriblement impressionné par le spectacle. Il me dit qu'il pouvait discerner dans ma peau de grands trous, que les poils de ma barbe étaient dix fois plus forts que les soies d'un sanglier, et mon teint fait d'une juxtaposition fort déplaisante de différentes couleurs ; pourtant le lecteur me permettra de dire à ma décharge que je suis aussi blond et rose que tout individu de mon sexe et de ma nation, et que mon hâle est très faible, malgré tous mes voyages. D'autre part, quand nous parlions des dames de la Cour impériale, il lui arrivait souvent de dire que l'une avait des taches de rousseur, l'autre la bouche trop grande, et la troisième le nez trop fort – toutes choses qui m'échappaient entièrement.

Je reconnais que ces remarques n'ont rien d'original, mais j'ai tenu à les faire pour ne pas donner à penser au lecteur que ces créatures gigantesques étaient réellement monstrueuses. Je dois dire au contraire, en toute justice, qu'elles constituaient une très belle race, et qu'en particulier les traits de mon maître (qui était un simple paysan) me paraissaient, quand je les contempnais à soixante pieds de distance, tout à fait harmonieux.

Jonathan Swift, *Voyages de Gulliver*,
« Voyage à Brobdingnag », 1726.

L'impératrice, les jeunes Princes ou Princesses du sang, entourés de nombreuses dames d'honneur, étaient restés à quelque distance dans leurs chaises, mais les difficultés équestres de l'Empereur firent qu'ils en sortirent et se rapprochèrent de lui. Passons maintenant au portrait de ce Prince : il dominait d'au moins la largeur de mon ongle tous les Seigneurs de sa Cour, et cela suffisait à en imposer à tous ceux qui l'approchaient. Ses traits étaient mâles et fermes, la lèvre autrichienne et le nez aquilin ; son teint était mat et son port majestueux, le corps et les membres fort bien proportionnés. Ses gestes étaient toujours empreints de grâce, et ses attitudes pleines de majesté. Ce n'était plus un jeune homme, mais un homme de vingt-huit ans et trois quarts d'année ; il avait régné sept ans avec beaucoup de bonheur, presque toujours victorieux. Afin de le voir plus commodément, je m'étendis sur le côté, mon visage au niveau du sien, et il se rapprocha à moins de trois yards : je l'ai du reste bien souvent tenu dans mes mains par la suite et ne puis donc me tromper dans ma description. Son habit était fort simple, et, par la coupe, évoquait à la fois l'Europe et l'Orient ; il portait sur la tête un léger casque d'or orné d'un plumet. Il tenait à la main son épée nue pour se défendre au cas où je briserais mes chaînes : elle avait près de trois pouces de long et la hampe et le fourreau étaient d'or rehaussé de diamants. Sa voix était aiguë, mais si nette et distincte que je l'entendis fort bien, même debout. Les dames et les courtisans étaient tous magnifiquement vêtus, si bien que la tache que le groupe faisait sur le sol rappelait une jupe étendue à terre et couverte de broderies d'or et d'argent.

Jonathan Swift, *Voyages de Gulliver*,
Voyage à Lilliput », 1726.

➤ Relevez les moyens par lesquels Swift indique les rapports de grandeur. En prenant la taille de Gulliver pour référence, évaluez la taille des géants et des lilliputiens.

➤ Ce texte propose une réflexion sur la relativité de la perception et du sentiment de la beauté et de la monstruosité. Explicitez-la

et mettez-la en relation avec votre expérience personnelle.

➤ Identifiez-vous à Gulliver. Écrivez un texte dans lequel vous décrivez votre déplacement dans un univers familier.

➤ Dessinez des vignettes rendant compte de la vision de Gulliver dans chaque cas. Réfléchissez aux techniques d'une réalisation de cinéma. Comment signifier l'échelle, le point de vue ?

18 Les échelles d'Alice

Extrait de *Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll, Garnier-Flammarion (1979), chap. 1, pp. 46 à 49.

➤ Quels sont les aspects du merveilleux dans ce passage ?

➤ Quels sont les aspects oniriques (le fantasme et l'angoisse liés aux modifications de l'échelle du corps) ?

➤ En liaison avec le professeur de musique, transposez dans une forme sonore les changements d'échelle. Étudiez la manière dont vous représentez les transformations d'échelle uniquement à l'aide des sons (par exemple la fonction des graves et des aigus, le timbre, la puissance). Comment expriment-ils la taille des corps ?

19 Mise en scène photographique

Appareil photographique.

➤ Réalisez une mise en scène qui met en jeu des éléments d'échelles différentes, par exemple en utilisant des jouets miniatures : soldats de plomb, dinettes, modèles réduits, trains électriques, santons... et des objets ou fragments du corps à l'échelle du réel.

➤ Photographiez votre mise en scène.

20 Analyse

Magnétoscope.

▷ Visionnez et analysez un long métrage, avec étude des cadres dans le cadre. Par exemple, *Psychose* de Hitchcock, plus particulièrement la séquence du motel Bates, de l'arrivée de Marion à sa mort.

▷ Repérez des cadrages qui incluent d'autres cadres : portes, fenêtres, vitres de voiture, murs de couloir, cage d'escalier, présence des tableaux (qui représentent quoi ?), des miroirs...

▷ Quelle est leur fonction ? Thème du double, perte de l'identité dans le film. Le trou du voyageur et le tableau qui le dissimule. Quelle signification attribuer à cette organisation de l'espace dans une analyse globale du film ?

21 Recherches

▷ Recherchez et archivez des documents concernant :

- la peinture gothique et la peinture de la Renaissance ;
- le passage de la « boîte à espace » close à l'espace ouvert, la *veduta*...

▷ Effectuez un travail interdisciplinaire (recherches iconographique et textuelle) en littérature, arts plastiques, cinéma, théâtre et histoire relatif au :

- thème de la fenêtre ;
 - thème du miroir dans les arts visuels.
- Vous pourrez réaliser un montage diapos accompagné de commentaires.

▷ Recherchez et archivez des photographies (presse, tableaux, photogrammes, publicités, affiches de cinéma, bandes dessinées, gravures, documents historiques...) dans lesquelles sont représentés des cadres dans le cadre. Commentez leur fonction sous forme d'exposés ou de comptes rendus.

▷ Collectez des contes, légendes, mythes et récits littéraires fantastiques dont les héros subissent des transformations d'échelle. Dégagez les thèmes récurrents (structure narrative, causes et conséquences de la petitesse, du gigantisme, statut du personnage, dénouement...).

Par exemple : *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym* de Poe, *Pantagruel* et *Gargantua* de François Rabelais, « La Géante » des *Fleurs du Mal* de Charles Baudelaire, *Le Petit Poucet* de Charles Perrault, etc.

▷ Vous pouvez rechercher des informations sur les effets spéciaux servant à traduire les transformations d'échelle, de Georges Méliès au cinéma contemporain.



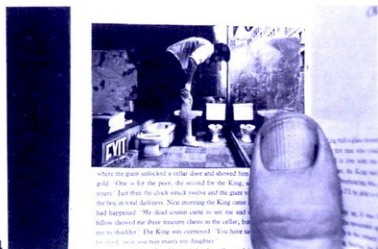
Henri Matisse, *Intérieur, bocal de poisson rouge*, 1914.
Huile sur toile.

22 Les choses sont bizarres

Séquence photographique de Duane Michals.

- ▷ Regardez attentivement cette suite d'images.
- ▷ Étudiez les cadrages, l'échelle des plans, l'utilisation de la profondeur de champ, la fonction du miroir et du livre dans la mise en abyme de cette fiction.
- ▷ Lisez la séquence à l'envers.
- ▷ Comparez les lectures.
- ▷ Rédigez une synthèse méthodique de votre lecture mettant en application les notions étudiées dans ce chapitre.
- ▷ Écrivez un récit, ou réalisez une séquence photographique mettant en jeu une mise en abyme.





Duane Michals, *Les choses sont bizarres*, 1973. Photographies.

POINTS DE VUE

1 LE POINT DE VUE

2 L'IDENTIFICATION DU SPECTATEUR

Le *point de vue* se situe face à l'enfant et à sa hauteur, entre les épaules de ceux qui s'adressent à lui. Bouche entr'ouverte, le regard flottant, il semble hébété. Il est perdu, ou bien il a menti. Il se cachait ; il est orphelin, fugueur, traqué..., ou bien c'est un enfant juif, dénoncé. On l'a arrêté. On l'interroge. Il doit répondre et ne dit rien ; il est assis, sans mains, devant le tribunal des adultes dont les ombres l'enserrent, un doigt accusateur pointé vers lui, par-dessus le halo blanc d'un dossier, motif de l'échange ou du litige.

Salle d'attente, antichambre de quel lieu d'enfermement : internat, orphelinat, prison, ou camp ? Toutes les verticales, celles des portes fermées et du radiateur, et celle de l'angle des murs, amplifiées par le format de l'image, anticipent ce qui l'attend, sanction ou rétention.

Le photographe fait le point sur l'enfant, la netteté optique le désigne à notre attention, à notre émotion, alors que le reste se perd dans le flou. Par son choix spatial, l'opérateur adopte une position de voyeur dont la vue est empêchée par la masse noire des corps, obturant aux trois quarts l'image. Il se situe, et le spectateur avec lui, du côté de ceux qui jugent, ou décident, de ceux qui détiennent le pouvoir, et pourtant c'est à celui qui apparaît comme une victime que va notre sympathie. Le point de vue encourage autant l'*identification* au personnage qu'à la situation, aux scènes stéréotypées de notre répertoire, et favorise l'investissement *projectif* de notre imaginaire.



Jean Mohr, *Jeune réfugié d'un pays de l'Est. Une autre façon de raconter*, 1981. Photographie.

I LE POINT DE VUE

Cette notion centrale, liée au point de vue unitaire de la perspective classique en peinture (voir chap. 2), domine dans la technique photographique et cinématographique.

En terme d'expérience visuelle, le point de vue se définit spatialement : c'est la place occupée par le peintre, le photographe, l'opérateur de cinéma, l'endroit à partir duquel a lieu la vision, et d'où se structure l'espace. Le point de vue a une importance primordiale.

Étroitement lié à la technique du cadre, le point de vue traduit la relation entre celui qui voit et l'objet de sa vision. Théoriquement, il y a une infinité de points de vue possibles pour voir un objet. En fait, nous avons tendance à adopter souvent les mêmes : sans le savoir, nous nous conformons à une norme dictée par l'usage : distances, échelles, angles... Tout point de vue est un choix signifiant : il correspond à une intention. C'est un *acte de vision*, résultat d'un dispositif optique, de la mise en œuvre de moyens corporels, techniques, intellectuels, et donc de choix moraux, idéologiques. Agencer la réalité, lui donner cet aspect plutôt que tel autre, renvoie au regard d'un être réel ou imaginaire : *l'instance de vision*. La question se pose en termes de monstration – que nous montre-t-on ? sous quel aspect, quel angle, d'où ? – et d'*intention* : pourquoi nous montre-t-on cela de cette façon ?

a. Les valeurs du point de vue

À hauteur d'homme, d'enfant, du « promontoire », en vue plongeante ou en contre-plongée ; de face, de dos, de trois quarts, face ou dos ; mobile ou immobile, linéaire, zigzagant, circulaire, latéral : le point de vue détermine des images dont la signification et l'expressivité varient pour le spectateur. Le code de proxémie est ici particulièrement important, bien qu'il soit discutable d'attribuer à chaque position des valeurs constantes. Certes, la plongée place le spectateur en position de domination, donc de pouvoir, de contrôle par rapport à la scène ; la contre-plongée le place en position de dominé, donc d'écrasement, de dépendance. Mais bien d'autres facteurs de l'image peuvent intervenir et infléchir ces significations : structure formelle, rapport des ombres et des lumières, organisation spatiale

des objets, des personnages les uns par rapport aux autres... Dans le montage cinématographique, la valeur de ces points de vue varie en fonction de leurs rapports réciproques et de leur insertion dans la chaîne des plans. Comme nous l'avons vu avec le cas du gros plan, le point de vue très rapproché peut prendre des valeurs tout à fait contraires : attraction, fascination, répulsion, phobie.

b. Le point de vue est une énonciation

Le point de vue en littérature

En littérature, quand on étudie le fonctionnement d'un récit ou d'un discours, il convient de distinguer l'auteur, personne réelle (qui vit, écrit), du narrateur, personnage-témoin et/ou acteur qui appartient à la fiction : qui parle, qui décrit, qui voit ? Les éléments linguistiques nous renseignent sur son identité, sa place, le moment, la manière dont il pense et perçoit situations, êtres, objets : pronoms, temps et modes verbaux, adverbess, démonstratifs, lexique, syntaxe..., autant de marques d'énonciation.

À ce titre, la question du point de vue intéresse la littérature comme facteur essentiel de la mise en scène de la fiction, nous rappelant que toute description, toute narration, tout témoignage, si laconique soit-il, sont déterminés par un regard, une instance de narration, de vision, qui hiérarchise, dirige et fixe la signification.

L'observateur « omniscient » multiplie à loisir les points de vue, se déplace à son gré dans l'espace et dans le temps, d'un personnage à l'autre ; l'observateur « extérieur » ne montre que ce qu'il perçoit des apparences extérieures d'un événement, d'un personnage ou d'une action ; l'observateur « subjectif » épouse constamment le point de vue d'un personnage...

Le cinéma, essentiellement narratif, se sert de ces techniques, mais la fascination liée au dispositif fait oublier au spectateur que quelqu'un « voit » à sa place et organise le récit (surtout quand le point de vue subjectif est soutenu par une voix « off »). Qui préside à l'énoncé ? Le réalisateur qui conçoit et dirige la mise en scène ? Le cadreur, l'opérateur de prise de vues

et qui bien souvent interviennent dans la décision ? Ou plus largement l'équipe de réalisation, la maison de production ? Le contexte économique tout entier dont la pression sociale, politique infléchit la nature des projets, leurs conditions de tournage et de réalisation ?

● Le point de vue « naturaliste » et ses écarts

L'illusion de réalité donnée par le déroulement du film tend à gommer l'instance de vision organisant le récit de cinéma, surtout quand domine la vision « naturaliste », celle qui semble reproduire avec le plus de réalisme notre vision ordinaire : cadrage équilibré, en perspective classique, qui respecte horizontales et verticales (paysage en grand ensemble, par exemple), proxémie « normale » (plan américain), angle se rapprochant de la vision naturelle. Cette norme imaginaire du point de vue fait apparaître comme un coup de force toute transgression, tout écart : décadage de l'image qui fait basculer les verticales, déformations d'une vue plongeante, d'une prise très basse, au ras du sol, effet appuyé du grossissement d'un gros plan, autant de marques qui manifestent la présence d'un point de vue singulier et qui constituent un acte d'énonciation fortement expressif.

Point de vue et parti pris

Le point de vue « naturaliste » tend à attribuer à l'image une force de réalité, d'évidence, de neutralité, aussi bien dans la photo de presse que dans le cinéma documentaire ou didactique, dont la nature informative tend à gommer les partis pris sous-jacents. L'aspect idéologique n'y est pas moins présent car le choix des points de vue conditionne largement la réception du message. Plus la marge de l'énonciation est forte, plus la prescription de lecture est perceptible. Que l'on pense à tous les points de vue possibles sur une manifestation : d'une fenêtre, il révèle le faible nombre des manifestants ; en contre-plongée, au milieu des manifestants, il donne l'impression d'une foule écrasante. Tel homme politique photographié en contre-plongée sera défiguré, caricaturé par la distorsion de la perspective, ou grandi, idéalisé par sa position dominante...

● Le point de vue « subjectif »

Le point de vue « subjectif », en photographie comme au cinéma, est un cas particulier. Il cherche à traduire, ponctuellement ou durablement, le point de vue d'un personnage. Le champ/contre-champ, alternant au montage le point de vue de deux interlocuteurs, est un effet classique. De même, le point de vue du « voyeur », traqué ou chasseur, maîtrisant la scène à partir d'un lieu protégé : ainsi le meurtrier dans *M le Maudit* de Fritz Lang retransché dans son réduit, ou Norman Bates observant Marion à travers le trou du mur dans *Psychose* d'Alfred Hitchcock.



Raoul Ruiz, *L'Île au trésor*, 1985. Photogramme.

Plusieurs points de vue se condensent dans l'image renvoyant à la diversité de l'espace mental propre à l'enfance.

L'image subjective peut évoquer vertige, chute, évanouissement du personnage par le mouvement : tournoiement, basculement, brusque élévation de la caméra, comme dans le clocher de *Vertigo* d'Hitchcock, ou par le brouillage de l'image, comme un brouillage de la vue, qui constitue un effet codé exprimant la subjectivité. Les mêmes effets d'énonciation existent en photographie.

Ce procédé subjectif a cependant ses limites au cinéma en raison de son aspect artificiel : le spectateur ne saurait tomber durablement dans l'illusion qu'il partage le point de vue d'un autre, l'image ne coïncidant pas avec la vision naturelle.

Quand une voix « off » vient donner « corps » à l'instance de vision qui conduit le récit, comme dans *La Comtesse aux pieds nus* de Mankiewicz, ou dans *Citizen Kane* de Welles, elle « naturalise » le regard, redouble la dimension subjective des images.

La caméra subjective

L'utilisation de la caméra subjective a été tentée au cinéma sur toute la durée d'un film mais elle a souvent échoué. Dans *Le Voyeur* de Michael Powell en 1960, elle joue sur la coïncidence entre œil (assassin) et caméra (arme du crime). Dans *La Dame du Lac* de Robert Montgomery en 1946, elle est presque une démarche expérimentale. Dans *Wolfen* de Michael Wasleigh en 1980, c'est une image « polarisée », à hauteur de loup, qui restitue, en trajets zigzags, le point de vue du fauve dans les rues. En général, c'est la plus ou moins grande proximité de la caméra avec le personnage qui provoque une identification plus ou moins forte du spectateur à son point de vue : diverses amorces du corps, vision de dos, angles, intensité de la voix...



Agnès Bonnot, *L'Homme à la gourmette*, 1984.

Photographie.

Quelle est la position du photographe ?

c. Le point de vue et l'idéologie

Ce foyer unique de la perspective classique qui opère pleinement dans la plupart des représentations, le cinéma l'adopte donc à ses débuts. Dans le théâtre à l'italienne, il correspond souvent au point de vue du prince, spectateur privilégié en fonction de qui est conçu le décor, pour lui donner la plus parfaite illusion perspective : de toute autre place, le décor subit des distorsions. C'est le lieu où l'on voit le mieux (d'où l'on est aussi le mieux « vu » : théâtre dans le théâtre, la loge officielle est un spectacle pour la salle).

Au cinéma, quand le regard-caméra interpelle ostensiblement le spectateur, il lui assigne cette place privilégiée : position de pouvoir et point de vue sont liés symboliquement.

La diversification des points de vue, liée au cinéma de Griffith et de Eisenstein, a des conséquences théoriques et idéologiques. Dirigeant le spectateur et jouant de son émotivité, la caméra constitue un outil de création qui manipule du sens et provoque chez le spectateur des réactions réflexes suscitées par la succession des plans du montage. Cet œil mobile, qui peut investir tout point de l'espace, qui peut tour à tour percevoir l'ensemble et la partie, accommoder sur les détails ou dominer l'ensemble, devient œil absolu, œil de Dieu. Libre de toute contrainte, libre par rapport à la réalité qu'il définit et invente, le point de vue assigne leur signification aux choses et aux êtres, et aux rapports qu'ils entretiennent entre eux.

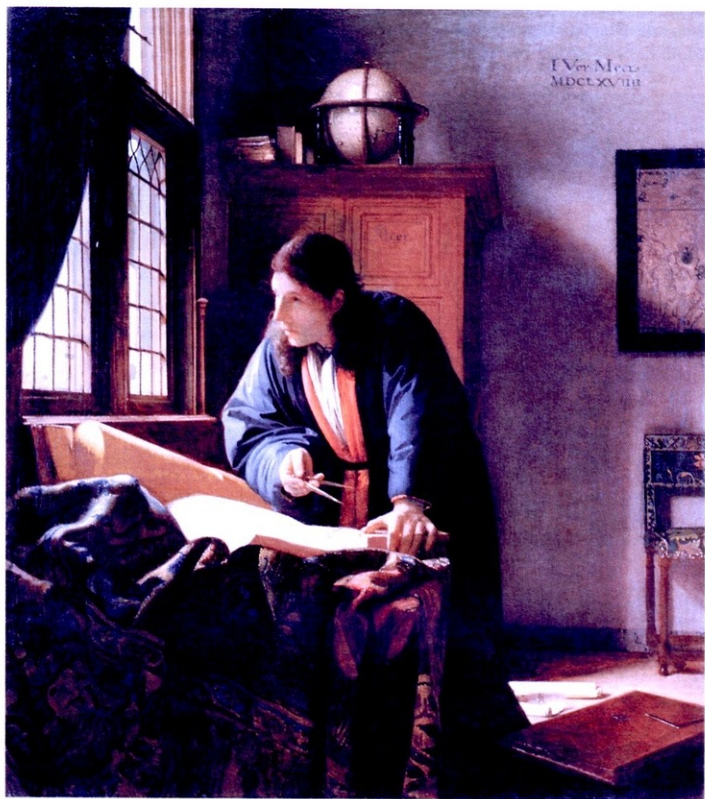
Masaccio, peignant son célèbre tableau *Trinité*, opte pour une contre-plongée d'ordre métaphysique : le spectateur ne pourra jamais contempler le sacrifice de Dieu et la douleur de la Vierge que d'en bas, de son humble position de mortel (voir p. 42).

La description d'une bataille vue du « promontoire », d'où le stratège observe presque abstraitement les mouvements des armées, s'oppose au point de vue de la tranchée où le soldat meurt.

Ozu filme « à hauteur de tatami » les scènes familiales du *Goût du saké*, à hauteur de vie de ses personnages agenouillés.

Le point de vue implique donc plus que spatialement l'instance de vision : il a une valeur idéologique ; il prend jusque dans le document

Le point de vue du géographe



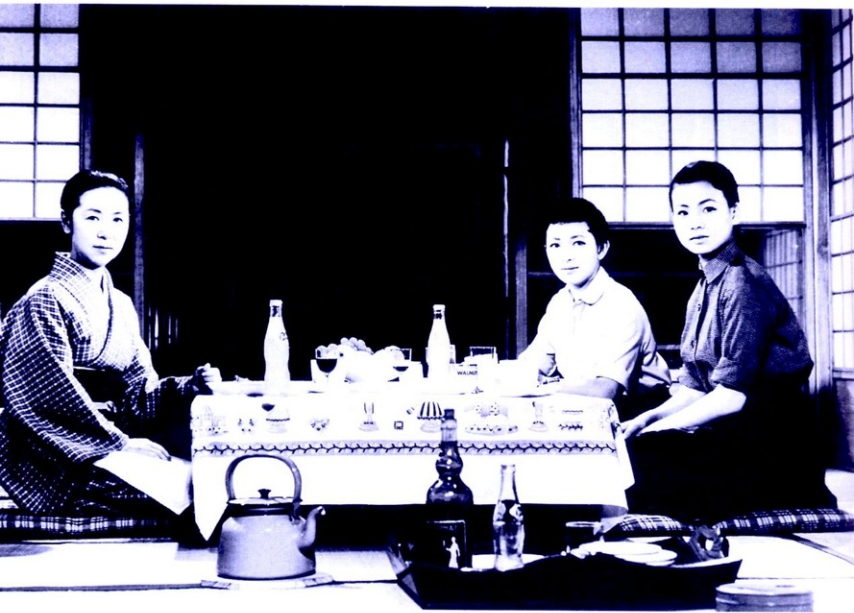
Vermeer de Delft, *Le Géographe*, 1669. Huile sur toile (53 x 46,6cm).

Johannes Vermeer travaille souvent dans la même pièce, comme ici, à la lumière du jour dans ces intérieurs hollandais dont les fenêtres, leurs volets, battants et rideaux, constituent autant de variateurs de lumière. Celle-ci, venue de la fenêtre à gauche, est intégrée comme un élément scénique qui sculpte l'espace, projetant des ombres portées, subtilement réparties. Un certain nombre d'indices permet de penser que le peintre a travaillé, comme nombre de ses contemporains, artistes et hommes de science, bien avant l'invention de la photographie, avec une chambre noire : ainsi, l'étagement des plans dans la profondeur, la

présence d'un premier plan assez flou (le tapis, où sourdent d'énigmatiques formes germinatives), la rigueur de la construction perspective centrale (prenant en compte jusqu'au raccourci saisissant de la main), le pointillisme épars (points brillants caractéristiques de la touche de Vermeer), et son format proche du carré. Le point de vue de Vermeer organise la scène de manière unitaire. Il fait de ce piège à lumière une géographie en chambre où se concentre le monde, à l'aune du compas, des cartes et du globe terrestre, dont le regard contemplatif du géographe évalue le mystère et la mesure.

ethnologique, comme dans les films de Jean Rouch, et jusque dans le reportage sportif une dimension morale. Montrer un regard et non ce qu'il regarde (l'œil de Bates et non la nudité de Marion, dans *Psychose*), par-delà le purita-

nisme de Hitchcock, correspond à une éthique de la monstration. Au sens où Godard dit qu'un travelling est affaire de morale, le choix du point de vue est une façon de penser notre rapport au monde et à l'image.



Yasujiro Ozu, *Fleur d'équinoxe*, 1958. Photogramme.

Le point de vue à hauteur de tatami.

2 L'IDENTIFICATION DU SPECTATEUR

Le spectateur de l'image tend à adopter le point de vue de l'instance de vision. La perspective classique lui assigne une place centrale qui coïncide avec celle du peintre, du photographe, du cadreur. Le spectateur tend à s'identifier, il s'implique dans une relation qui capte son activité psychique, affective et intellectuelle et le conduit à « ressentir » pour le personnage ou à lui attribuer des sentiments, des idées, des intentions. La place du personnage dans l'image, la mise au point qui focalise l'attention sur lui en le désignant au regard, l'éclairage ou l'ombre qui en renforcent la présence ont une

fonction impressive : tous ces éléments contribuent à créer une situation de communication. L'échange direct du regard est, en publicité par exemple, un effet d'implication puissant.

Le spectateur ne peut que collaborer à l'échange, s'admettre comme destinataire. Ainsi, certains éléments de mise en scène favorisent plus ou moins l'identification.

Les psychologues distinguent en général deux types d'identification : l'identification *primaire* et l'identification *secondaire*. Cette distinction semble opératoire pour décrire les mécanismes d'identification que le cinéma met en jeu.

a. L'identification primaire

Dans l'obscurité de la salle, immobilisé dans un état de dépendance physique et psychologique, emporté par le rythme de défilement des images sur l'écran, le spectateur est pris dans une machinerie dont les mécanismes sont devenus de véritables rites depuis l'invention du cinéma : obscurité, dispositif optique de projection placé derrière le spectateur, isolé de lui par la cabine – ce qui lui permet d'en oublier la présence – et qui coïncide avec le dispositif de prise de vue (caméra). Le spectateur est tourné vers l'écran, le centre de la vision (projecteur-caméra) devient le sien : il est l'œil de l'objectif, le foyer où vient se constituer et se structurer la représentation. Cette identification repose sur un leurre : le spectateur « feint » d'oublier qu'il est au cinéma.

Par *identification optique*, le cinéma capte les autres perceptions sensorielles et intellectuelles : cette situation est quelquefois angoissante mais elle participe aussi du plaisir du spectateur de cinéma, dépossédé de lui-même, de son identité sociale, de ses soucis... Ce qui le pousse vers les « salles obscures » est sans doute cette dépossession infantile, analogue au stade du miroir.

Le stade du miroir en psychanalyse

Freud a décrit la phase primaire de notre histoire individuelle, antérieure à la constitution du sujet. Au stade « oral », le petit enfant ne se distingue pas des autres objets du monde, particulièrement de la mère à qui le lie une relation affective puissante. Sans aucune autonomie motrice, il se sent appartenir à un monde indifférencié. L'expérience du miroir, décrite par Jacques Lacan, fonde la constitution primitive du sujet par la découverte de l'image de soi. L'enfant s'identifie d'abord à lui-même, comme à une *image*, semblable à l'image de l'autre, ébauche de sa conscience de sujet dont la marque sera l'émergence du pronom personnel *je* dans le langage. La construction primitive de l'identité personnelle passe donc par l'imaginaire, contemplation amoureuse de soi comme objet corporel constitué en personne. Le spectateur de cinéma, face à l'écran (miroir), réitère cette expérience primitive liée à la dépendance motrice du petit enfant d'une part et à la fonction visuelle d'autre part.

Un état somnambulique

Edgar Morin, dans *L'homme imaginaire*, étudie le dispositif du cinéma qui offre des analogies avec un état « archaïque » (celui aussi de l'enfant, du névrosé) qui adopte face au monde une mentalité magique ; où rêve (ou imaginaire) et réel ne sont pas séparés, sont de même nature. Il décrit également la similitude entre état onirique et position du spectateur : nuit artificielle, protection physique, captation somnambulique liée à l'immobilité...

b. L'identification secondaire

On désigne par là un autre mécanisme plus souvent décrit, expérience commune du spectateur ordinaire : forte attraction, fascination pour un personnage de fiction qui polarise les sentiments et l'attention pendant tout ou partie de la durée du film, mais aussi qui se poursuit dans le souvenir et les constructions du rêve éveillé. On dit couramment que l'on se « met à la place » du héros.

Cette participation active n'est pas propre au spectateur de cinéma. Le lecteur de roman et le spectateur, face à celui qui détient le pouvoir de raconter, de délivrer du récit, du sens – le « conteur » –, sont en position de demande. Ils attendent que leur soit révélée, par la bouche magique, la réponse à leur désir de « savoir » et que soit satisfait le manque né de tout récit : cette fascination est engendrée par la nature même du fait narratif.

Identification et narration

Dans la lecture, ce qui fait « tourner la page » est une adhésion au récit qui vise à résoudre la tension, le désir de savoir étant sans cesse relancé par la narration. L'anticipation imaginaire, sans cesse confirmée ou infirmée par la lecture, est moteur de cette lecture. C'est la structure même du récit, parcours d'un état initial vers un état final – initiatique – qui engendre l'identification. Pour Marthe Robert, théoricienne du roman, tout récit reproduit le récit originel œdipien et rejoue l'énigme primitive.

● L'identification au personnage

L'identification a pour support le *personnage*. Celui-ci fixe la sympathie et l'intérêt, parce qu'il se constitue, à travers d'innombrables variations, en

type ou stéréotype dramatique. Ainsi la trilogie mélodramatique de la victime, du bourreau et du justicier. Ou les couples tragiques quand s'affrontent des héros de la loi et du désir, ou du destin, empruntés aux grandes figures mythiques, propres à supporter un *transfert* du spectateur vers un objet idéal, social ou moral, même si le personnage incarne des valeurs de transgression : le révolté, le marginal, etc., voire des tendances asociales ou immorales...

● L'identification à la situation

L'identification a pour support la *situation* dans laquelle prend place le personnage et qui le situe par rapport aux autres personnages : structure relationnelle, modèle affectif, social, rapport de force..., modèle prêt à l'emploi pour que s'investisse la subjectivité du spectateur. Ce sont des relations assez simples et fortes pour être reconnues collectivement et qui mettent en jeu des sentiments élémentaires, où se jouent les valeurs humaines. Le rapport dominant/dominé offre de multiples variantes : les enfants traqués de *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton (1955), les proies humaines des *Chasses du Comte Zaroff* de Schoedsack et Pichel (1932) et l'héroïne sacrifiée de *King Kong* de Cooper et Schoedsack (1933) occupent la place de la victime innocente. L'identification se renverse quand c'est King Kong qui est menacé à son tour.

L'identification résultant de la structure ne joue pas toujours en faveur du personnage « positif », figure de l'idéal du moi – le bon, la victime, le justicier, le sauveur, le brave, l'intrépide... Les personnages négatifs, menaçants ou monstrueux, peuvent provoquer l'identification quand ils prennent en charge certaines valeurs humaines : M le Maudit, par exemple.

c. La projection

C'est le mécanisme par lequel la vision du monde d'un individu se structure en fonction de son affectivité, de sa personnalité et de ses habitudes sociales et culturelles. La psychanalyse y voit un mécanisme de défense par lequel le sujet localise hors de lui des idées et des affects qui lui sont propres. La manière dont le lecteur d'un texte, d'une photo ou d'un film se

Jeux sur l'identification

À l'intérieur d'un film, l'identification peut se déplacer : dans *Psychose*, de Marion à Bates, quand l'héroïne-star est confisquée (sacrifiée), le récit propose un relais de la figure persécutée (par la mère, le privé), avant que l'identification bascule à nouveau : un couple de substitution s'est formé du côté du « bien » : Leila/Sam. Hitchcock joue de cette ambiguïté de l'identification dans *L'Inconnu du Nord-Express*, où la gémellité Bruno-Guy entretient l'ambivalence du désir (réaliser le meurtre/sauver la respectabilité, l'amour), et provoque subtilement des pulsions contradictoires à l'égard des deux personnages.

« projette » et se traduit par une focalisation individuelle sur un personnage, une scène, un élément de situation, voire un détail indifférent à tout autre, qui crée une véritable cristallisation, le lecteur en question y trouvant une occasion d'extérioriser un fantasme, une névrose, plus couramment une préoccupation qui lui est personnelle. En cela, parler d'un film, d'une photo ou d'un dessin, c'est autant parler de soi que de ce qui est représenté. La *fixation* révèle des fantasmes ou phobies souvent de l'ordre de l'inconscient. Ainsi Roland Barthes, dans *La Chambre claire*, analyse ce qui le retient, le *point*, dans le portrait de Andy Warhol par Duane Michals : les ongles mous et spatulés. Ou bien dans la photo d'enfants de André Kertész : les dents gâtées ; ou encore les ongles douteux de Tristan Tzara. Marques singulières du lecteur qui révèle là ses fantasmes obsessionnels de propreté méticuleuse.

Le sujet tout entier est à l'œuvre dans la lecture projective. Il découvre dans l'image ce qui lui appartient en propre. Identification et projection se conjuguent souvent : ainsi, dans la confusion fréquente entre personnage et acteur, les personnages incarnés par les stars favorisent l'identification à la personne de l'acteur dont le statut social est idéalisé et mythifié. Le phénomène, inscrit dans l'histoire du cinéma et dans son économie de production, est amplifié par le pouvoir des médias. Difficile de démêler ici ce qui est de l'ordre de l'identification et de l'ordre de la projection.

1 Place du photographe et point de vue

Une photographie avec représentation perspective, papier, crayons.

- Choisissez plutôt une image urbaine, en plan de grand ensemble. Faites un schéma en élévation de cet espace, circonscrit par un cadre. Indiquez-y sommairement l'emplacement des divers repères spatiaux du décor. Marquez la place du photographe et son champ de vision par le signe conventionnel :



Dans cet espace schématisé, choisissez un autre point de vue et signalez-le par une croix. Indiquez-le aussi dans la photographie. Faites un nouveau schéma, sommaire, cette fois-ci en perspective, représentant ce que vous verriez de ce nouveau point de vue. Vous pouvez essayer d'imaginer un contre-champ.

- Définissez précisément, par écrit, l'endroit où était posté le photographe, sa position physique (plongée, contre-plongée, sa hauteur...).

2. Multiplicité des points de vue

Appareils photo.

- Constituez des groupes de dix élèves : l'un de vous sert de modèle aux autres. Il trouve sa place dans l'espace ; approchez-vous en, éloignez-vous en et choisissez chacun un point de vue et un cadrage différents (simulez le cadrage avec les mains) correspondant à la totalité ou à un fragment du corps qui pose.

- Réalisez chacun une photographie correspondant à votre point de vue.

- Expliquez par écrit votre choix : quel point de vue avez-vous adopté, pourquoi et quel est son effet ? Critiquez vos réalisations et comparez-les.

- Rassemblez, organisez et collez toutes les photographies sur un panneau pour obtenir une image globale. Discutez la mise en espace de ce portrait en dix images.

- Comparez ce type de portrait avec un portrait Photomaton.

3 Le paysage

Appareils photo.

- Repérez dans l'environnement immédiat un vaste paysage. Faites-en une photographie témoin.

Chaque élève réalise ensuite, d'un point de vue différent, une photographie qui sera obligatoirement localisable dans la photographie témoin. Vous pouvez choisir un gros ou très gros plan, une plongée totale, etc.

- Analysez techniquement chaque photographie : profondeur, lignes de fuite, cadrage, angle...

- Réalisez un montage de toutes ces photos sur un panneau. Discutez-en la mise en espace. Comparez ce paysage avec la photo témoin et avec ce que procure une perception naturelle : possibilités d'accommodation, mouvements de l'œil, déplacements optiques d'un point à un autre...

Répétez l'exercice et analysez les variations.

4. Espace et points de vue

Camescope et/ou appareil photo.

- Choisissez un lieu de tournage : infirmerie, cuisines, restaurant, bureaux, couloir, etc.

- Divisez-vous en petits groupes. Partez successivement réaliser un plan fixe de ce lieu, d'une durée de 1 min maximum, à partir du point de vue de votre choix (discutez ce choix). Réalisez en même temps une photographie témoin du point de vue.

▷ Visionnez et analysez vos prises : repérez similitudes et différences dans le choix des points de vue, de l'angle, de cadrage, de la longueur du plan et de l'effet de la durée. Explicitiez vos choix et vos intentions. En quoi chaque plan donne-t-il une image différente, ou semblable ?

5 Action et points de vue

Camescope, magnétoscope.

▷ Mettez en scène une action simple : quel qu'un entre dans la classe, ou bien ouvre une fenêtre, ou efface le tableau, ou sort, ou s'assoit, ou se lève...

▷ Répétez cette même action et filmez-la dix fois de points de vue différents.

▷ Comparez les réalisations.

6 Points de vue et fonctions

Camescope ou appareil photo.

▷ Imaginez un scénario : que chaque projet se soucie de restituer en quelques plans fixes (5, par exemple) la manière dont des personnes de statuts différents perçoivent un même lieu ; par exemple, le lycée vu par la femme de ménage, un nouvel élève, le proviseur, l'inspecteur, un professeur, un chien, un oiseau...

▷ Chaque groupe choisit son personnage de référence et le garde secret. Au visionnement, identifiez le point de vue choisi par les autres groupes et justifiez votre interprétation en argumentant techniquement.

▷ Variez les propositions en choisissant des lieux publics ou domestiques : un jardin, un stade, un café, une cage d'escalier, une table de repas, etc., en adoptant les points de vue de leurs divers usagers.

7 Points de vue sur la chaise

▷ Choisissez d'être un menuisier, un vendeur, un antiquaire, un homme fatigué, un élève, un auteur de dictionnaire, etc.

▷ Décrivez dans un texte bref (10 lignes) votre point de vue sur la même chaise, les perceptions, sensations et les idées qui lui sont associées suivant votre choix.

▷ Quels éléments privilégiez-vous dans chaque description ?

▷ Faites une lecture comparée et critique des textes.

8 Analyse de tableau

Peinture de Vélasquez.

▷ Quel est le sujet de cette peinture ? Personnages représentés : l'infante, le peintre, les gouvernantes, les nains, la religieuse, le chien...

▷ Comment ces personnages sont-ils répartis dans la profondeur de la pièce ? Étudiez les différents plans.

▷ Que peut-on déduire du fait que le peintre est représenté ? Que contient le cadre très éclairé au fond de la pièce : reflet dans un miroir ?... Cherchez à identifier la représentation : où est le *modèle* de l'œuvre que Vélasquez est en train d'exécuter dans le tableau ? Précisez sa place par rapport au peintre peint dans le tableau et par rapport à votre place de spectateur.

▷ Réalisez schématiquement, en élévation, le dispositif spatial auquel renvoie cette peinture. Quelle remarque pouvez-vous faire quant à sa mise en scène ?

En vue d'une analyse plus précise, reportez-vous au texte de Michel Foucault dans *Les Mots et les Choses*.

Vous pourrez analyser dans le même esprit *La Lettre de Vermeer* ou *Le Mariage des Arnolfini* de Van Eyck.



Diego Vélasquez, *Les Ménages*, 1656. Huile sur toile (316 x 276 cm).

9 Le trou de la serrure

◊ Dessinez sur une feuille le contour d'un trou de serrure le plus grand possible. Représentez une scène dans ce cadre.

Veillez à respecter les contraintes suivantes :
 les éléments se répartiront selon plusieurs plans, du plus proche (gros plan) au plus lointain ;
 seuls des fragments de forme apparaîtront, le reste étant caché par la silhouette de la serrure ;

la scène représentée devra tenir compte de ce que voit un observateur caché : scènes intimes ou étranges (voyeurisme).

10 Le voyeur

Camescope ou appareil photo.

○ Décrivez dans un texte d'imagination le point de vue d'un personnage caché.

○ Réalisez en une photo ou un seul plan fixe ce qu'il voit, par exemple par l'entrebâillement d'une porte, par l'embrasement d'un rideau, du haut d'une fenêtre... Analysez les effets de cette mise en scène. Vous êtes-vous servi du zoom ? Pourquoi ?

11 Petit homme

Camescope ou appareil photo.

○ Faites comme si la caméra était l'œil d'un petit enfant. Décrivez un parcours en quelques plans (personnages, mobilier, arbres, intérieurs et extérieurs) qui restituent sa perception. Multipliez les propositions, visionnez et analysez.

12 Analyse d'une photographie

Photographie d'Agnès Bonnot (p. 90). Calque.

○ Imaginez par écrit l'histoire de ce personnage : qui est-il, d'où vient-il, que fait-il ?... Lisez vos textes et comparez vos interprétations.

○ Analysez méthodiquement cette photographie :

- analyse technique : sur un calque, tracez les lignes de fuite, situez le point de fuite, tracez la ligne d'horizon (elle passe par le point de fuite et forme un angle droit avec les verticales des immeubles) ;

déduisez de cette analyse la *position* physique du photographe au moment de la prise de vue (hauteur, posture, situation et distance/personnage). Mimez s'il le faut.

○ Cette posture détermine les aspects

formels de la photographie, son « étrangeté » : expliquez et analysez les effets de premier plan (gros plan), de la profondeur, du basculement des verticales...

13 Point de vue en littérature

Textes de James Joyce, William Faulkner, Jean Giono et Claude Simon.

Il poussa la porte d'entrée dépourvue de loquet et gagna, par le couloir nu, la cuisine. Ses frères et sœurs étaient groupés autour de la table. Le goûter était presque fini, il n'y avait plus que les restes d'un thé déjà allongé d'eau dans le fond des petits bocaux de verre et des pots à confiture faisant office de tasses. Des croûtes rejetées, des morceaux de pain sucré, brunis par le thé où ils avaient baigné, jonchaient la table. De petites mares de thé se voyaient par endroits, un couteau à manche d'ivoire cassé était planté dans le bois délabré de la table pliante.

James Joyce, *Dedalus*, 1916. Trad. L. Savitzky.
Éditions Gallimard.

À travers la barrière, entre les vrilles des fleurs, je pouvais les voir frapper. Ils s'avançaient vers le drapeau, et je les suivais le long de la barrière. Luster cherchait quelque chose dans l'herbe, près de l'arbre à fleurs. Ils ont enlevé le drapeau et ils ont frappé. Et puis ils ont remis le drapeau et ils sont allés vers le terre-plein, et puis il a frappé, et l'autre a frappé aussi. Et puis, ils se sont éloignés et j'ai longé la barrière. Luster a quitté l'arbre à fleurs et nous avons suivi la barrière, et ils se sont arrêtés, et nous nous sommes arrêtés aussi, et j'ai regardé à travers la barrière pendant que Luster cherchait dans l'herbe.

Ici, Caddie. Il a frappé. Ils ont traversé la prairie. Cramponné à la barrière, je les ai regardés s'éloigner.

Écoutez-moi ça, dit Luster. A-t-on idée de se conduire comme ça, à trente-trois ans ! Quand je me suis donné la peine

d'aller jusqu'à la ville pour vous acheter ce gâteau. Quand vous aurez fini de geindre. Vous n'pourriez pas m'aider à trouver ces vingt-cinq cents pour que je puisse aller voir les forains, ce soir ?

Ils frappaient un peu, là-bas, dans la prairie. Je me suis dirigé vers le drapeau, le long de la barrière. Il claquait sur l'herbe brillante et sur les arbres.

William Faulkner, *Le Bruit et la Fureur*, 1929. Trad. M. E. Coindreau. Éditions Gallimard.

C'était une lande où la lumière et la chaleur pesaient avec encore plus de poids. On pouvait même voir tout le ciel de craie d'une blancheur totale. L'horizon était un serpentement lointain de collines légèrement bleutées. Le côté vers lequel se dirigeait Angelo était occupé par le corps gris d'une longue montagne très haute quoique mamelonnée et de forme ronde. Le pays qui l'en séparait encore était hérissé de hauts rochers semblables à des voiles latines à peine un peu teintées de vert, portant sur leurs tranchants des villages en nids de guêpes. Les talus qui épaulaient ces rochers et d'où ils sortaient presque nus étaient recouverts de forêts brunes de chênes et de châtaigniers. De petites vallées dont on pouvait voir les caps et les golfes coulaient à leur pied, blondes, ou plus blanches encore que le ciel. Tout était tremblant et déformé de lumière intense et de chaleur huileuse. Des poussières, des fumées ou des brouillards que la terre exhalait sous les coups de soleil commençaient à s'élever çà et là, d'éteules où la moisson était déjà raclée, de petits champs de foin couleur de flammes et même des forêts où l'on sentait que la chaleur était en train de cuire les dernières herbes fraîches.

✦ Jean Giono, *Le Hussard sur le toit*, 1951. Éditions Gallimard.

Puis Louise bougea, s'étira, se retourna sur le ventre : couchée maintenant de tout son long sur le sol, adhérent au sol, enfouissant son visage dans l'herbe fraîche, comme pour l'y imprimer, respirant longuement l'odeur puissante et âcre d'herbe et de terre mêlées (mais pas les larmes : les yeux fer-

més, secs), respirant simplement, s'emplissant tout entière de l'odeur végétale et pure, puis se relâchant, s'abandonnant, toujours allongée sur le ventre, mais la tête tournée sur le côté, pouvant maintenant sentir s'imprimer dans sa joue les croisillons d'herbe écrasée, et, devant ses yeux, le pré s'étendant au ras de son visage, l'herbe multiple et folle se détachant comme des coups de pinceau à l'encre de Chine sur le ciel en train de se décolorer, et sur l'un d'eux (dessiné, lui aussi, ou plutôt condensé par un de ces pinceaux de soie, oriental et subtil) un insecte, à peu près de la grosseur d'une tête d'épingle, compliqué, hérissé (à la façon de ces taches d'encre écrasées dans une feuille pliée en deux), perché sur ses hautes pattes multiples, la carapace rayée de fines stries vertes, ses minuscules et délicates antennes s'affairant devant lui tandis qu'il s'arrêtait, hésitait, repartait, reprenait sa patiente ascension, le brin d'herbe s'inclinant peu à peu, imperceptible – ou peut-être une illusion, car il ne bougea pas, ne frémit même pas quand l'insecte disparut : la carapace, les durs élytres s'ouvrant brusquement, laissant jaillir les délicates et transparentes ailes couleur d'herbe pâle, Louise relevant les yeux, essayant de le suivre, le perdant parmi le nuage monotone de moucherons toujours suspendu, tourbillonnant inlassablement, devant le ciel, rose maintenant, et sur lequel, entre les branches, elle pouvait voir se détacher la masse sombre de la maison, là-bas, en haut de la colline.

Claude Simon, *L'Herbe*, 1958. Les Éditions de Minuit.

○ Après lecture de ces extraits, pour chaque texte, caractérisez le point de vue spatial du spectateur de la scène, sa position, sa distance et le champ de vision qu'il embrasse. Y a-t-il ou non mouvement du regard, accommodation optique en profondeur, déplacement du point de vue ? Expliquez et justifiez vos remarques en vous appuyant sur les indications du texte.

○ Le point de vue est-il celui du personnage, du narrateur ?

○ Que nous apprend-il sur l'identité et la psychologie de celui qui voit la scène ? Quelle incidence ces indications ont-elles sur notre lecture ?

14. « Point de vue » dans la presse

Divers journaux datés du même jour.

◆ Choisissez un événement important du jour. Affichez sur un panneau toutes les Une. Analysez la manière dont est traité cet événement : emplacement dans la mise en page (haut/bas ; droite/gauche), nombre de colonnes, surface qu'il occupe, présence ou non de photographies, de dessins, aspects du titre (caractères typographiques, hauteur, graisse...), renvoi à l'intérieur du journal... Confrontez vos remarques : comment, de toutes ces observations, déterminer le point de vue adopté par le journal sur cet événement ?

15 « Point de vue » et information

Magnétoscope.

◆ Enregistrez les journaux télévisés de plusieurs chaînes le même jour. Étudiez, à partir d'un événement choisi dans l'actualité, sa place dans la chronologie du journal, sa durée d'exploitation, la nature des images qui lui sont consacrées (reportage, archives, photos fixes, incrustations, interview...), les commentaires qui l'accompagnent, le montage et le son.

◆ Cette analyse comparative fait-elle apparaître des approches différentes ? Lesquelles ? Analysez.

16 « Point de vue » et document

◆ Procurez-vous en nombre des manuels d'histoire ou de géographie, de littérature, de sciences de la vie et de la terre.

◆ Choisissez un fait historique (par exemple, la Commune ou la Décolonisa-

tion) ; une époque (la Belle Époque) ; une biographie (écrivain, artiste, personnage historique) ; une esthétique (le baroque) ; un sujet d'étude (l'industrie minière)...

◆ Répertoirez les documents pédagogiques qui les illustrent : faites une étude comparative de leur nature, leur source, leur présentation, leur mise en page, leur légende... À quel choix correspondent-ils ? Quels points de vue adoptent-ils ?

17 Identification et projection

Texte de Jean-Louis Schefer.

Est-ce cela que je ressens et que j'attends au cinéma, est-ce cela même dont le film le plus idiot comble enfin l'attente ? J'y éprouve cependant que mon savoir me revient comme désir d'action, que cette action n'étant pas dans mon désir et que ce désir, malgré tout comblé et détourné un moment de sa fatale absence d'objet, n'était pas le tout de ce crime. Je vais donc là découvrir cette mesure qui n'a pas d'objet constant au plaisir, à toute la gamme des affects qui rôdent en moi. Je vais perpétrer ce crime qui restera inconnu et ce plaisir inouï : le sens que j'y deviens n'est pas celui dont je pourrais répondre, c'est pourquoi il redeviendra incompréhensible dans ma mémoire ou informulable. À tout cela se résout peut-être cet unique désir : être dans l'image, être le sens et sa transition privilégiée et pourtant ne pouvoir le comprendre, c'est-à-dire devenir impuissant à le remonter.

C'est donc aussitôt du temps que je vais jouir et du temps que je vais apprendre ? quelque chose va s'accomplir en nous, c'est une action endormie...

[...] Un spectateur indifférent devenu ce point même voit s'accroître ses capacités visuelles et mnésiques : des poings à coups redoublés, en un martèlement incessant, s'écrasent sur des lèvres dont coule en un filet un liquide sombre, un mouchoir brodé tombe comme une feuille sur des lattes de

parquet et provoque le glissement d'un escarpin, des chars avancent en un grand fracas de chaînes au milieu d'un tas de ruines fumantes, l'un des chars cahote et découvre son ventre comme par un rictus et dévoile aussitôt son regard humain. La pluie tombe sur une troupe d'enfants qui clapotent au milieu des flaques à la recherche d'une balle de tennis, un officier de la garde du tsar serre une laitière sur son dolman en une étreinte puissante, une forêt se couche sous la poussée de la lave, un bouquet de violettes tombe très lentement d'une loge de théâtre. Le spectateur est invisible, il suit sur un éclat lumineux de grosses lèvres qui articulent des mots étrangers et se crispent avec une expression de mépris, il répète ces mots en lui sans apprendre cette langue et arrondit sa bouche en cul de poule dans la conviction du mépris le plus grand qu'il puisse exprimer, tandis que la pluie tombe, que des obus éclatent, que des forêts prennent feu, que des paquets de montagnards dégringolent des pentes et qu'une barque, deux barques comme une poignée de cacahouètes sont incessamment ballottées sur les vagues qui les renvoient – avec des reflets qui s'accrochent sur le nom de l'une d'elles – contre une paroi d'écume, et d'une claque plus forte reviennent, une, deux, secouées au milieu de l'image, tandis que les mâts oscillent dangereusement. Le spectateur aperçoit, dans le contre-jour des images, ses mains et l'extrémité de ses jambes de pantalon avec des souliers.

Il embrasse dix vedettes américaines, porte dix moustaches différentes et autant de costumes, lance une flèche empoisonnée dans le dos d'Attila, décroche le téléphone rouge, bondit entre Fabiola et le lion s'évanouit sur la dernière plage du débarquement. Il ne dort pas, il n'éprouve aucun désir, il est complètement invisible, plus féroce que tous les tigres, plus rapide que la foudre ; toutes les images s'entassent sur lui et disparaissent ; il est immobile, il n'arrive qu'à prononcer les mots les plus incompréhensibles et les oublie parce que les visages pourrissent dès qu'ils les ont articulés. Toutes les images tombent à côté de son corps mais il pourrait très lentement, devant ses cheveux gris les

seins de Jayne Mansfield se tendent dans un chemisier de nylon et font craquer une bou-tonnière, il gémit en silence, les mêmes souli-ers bougent au bout de son pantalon, il vieillit très lentement devant l'océan, il ne dort pas, il vieillit devant un troupeau de dinosaures, il est invisible.

Jean-Louis Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, 1980.
Éditions Gallimard.

- Étudiez ce texte en distinguant ce qui est de l'ordre de l'identification primaire (capté par le dispositif de visionnement, le spectateur devient sujet de la vision) et de l'identification secondaire (avec les personnages, les situations). Quelle est l'analogie avec le rêve ?
- Collectez des images de cinéma qui vous attirent particulièrement (cartes postales, photos de journaux spécialisés...).
- Réalisez un montage en séquence ou en tableau sur un panneau, ou un collage qui exprime votre fascination. Ou bien réalisez un film d'images fixes montées comme une vision onirique (jouez sur les durées et le rythme du montage). Visionnez et commentez.

18 Un aspect de la projection : le « *punctum* »

Texte de Roland Barthes.

Ma règle était suffisamment plausible pour que j'essaie de nommer (j'en aurai besoin) ces deux éléments, dont la co-présence fondait, semblait-il, la sorte d'intérêt particulier que j'avais pour ces photos. Le premier, visiblement, est une étendue, il a l'extension d'un champ, que je perceis assez familièrement en fonction de mon savoir, de ma culture ; ce champ peut être plus ou moins stylisé, plus ou moins réussi, selon l'art ou la chance du photographe,

mais il renvoie toujours à une information classique : l'insurrection, le Nicaragua, et tous les signes de l'une et de l'autre : des combattants pauvres, en civil, des rues en ruine, des morts, des douleurs, le soleil et les lourds yeux indiens. Des milliers de photos sont faites de ce champ, et pour ces photos je puis, certes, éprouver une sorte d'intérêt général, parfois ému, mais dont l'émotion passe par le relais raisonnable d'une culture morale et politique. Ce que j'éprouve pour ces photos relève d'un affect moyen, presque d'un dressage. Je ne voyais pas, en français, de mot qui exprimât simplement cette sorte d'intérêt humain ; mais en latin, ce mot, je crois, existe : c'est le *studium*, qui ne veut pas dire, du moins tout de suite, « l'étude », mais l'application à une chose, le goût pour quelqu'un, une sorte d'investissement général, empressé, certes, mais sans acuité particulière. C'est par le *studium* que je m'intéresse à beaucoup de photographies, soit que je les reçoive comme des témoignages politiques, soit que je les goûte comme de bons tableaux historiques : car c'est culturellement (cette connotation est présente dans le *studium*) que je participe aux figures, aux mines, aux gestes, aux décors, aux actions.

Le second élément vient casser (ou scanner) le *studium*. Cette fois, ce n'est pas moi qui vais le chercher (comme j'investis de ma conscience souveraine le champ du *studium*), c'est lui qui part de la scène, comme une flèche, et vient me percer. Un mot existe en latin pour désigner cette blessure, cette piqûre, cette marque faite par un instrument pointu ; ce mot m'irait d'autant mieux qu'il renvoie aussi à l'idée de ponctuation et que les photos dont je parle sont en effet comme ponctuées, parfois même mouchetées, de ces points sensibles ; précisément, ces marques, ces blessures sont des points. Ce second élément qui vient déranger le *studium*, je l'appellerai donc *punctum* ; car *punctum*, c'est aussi : piqûre, petit trou, petite tache, petite coupure – et aussi coup de dés. Le *punctum* d'une photo, c'est ce hasard qui, en elle, me point (mais aussi me meurtrit, me poigne).

[...] Très souvent, le *punctum* est un « détail », c'est-à-dire un objet partiel.

Aussi, donner des exemples de *punctum*, c'est, d'une certaine façon, me livrer.

Roland Barthes, *La Chambre claire*, 1980.
Éditions de l'Étoile Gallimard Le Seuil.

► Expliquez le titre de l'ouvrage. Qu'est-ce qu'une « chambre claire » ?

► Analysez ce texte et explicitez ce que Barthes entend par « *punctum* » et « *studium* ». Référez-vous à votre expérience personnelle : collectez et archivez des images auxquelles vous êtes particulièrement attaché. Cherchez à comprendre vos motivations et explicitez-les dans un texte de commentaire de ces images.

19 Subjectivité/objectivité

Texte de Alain Robbe-Grillet.

Pour le dîner, Franck est encore là, souriant, loquace, affable. Christiane, cette fois, ne l'a pas accompagné ; elle est restée chez eux avec l'enfant, qui avait un peu de fièvre. Il n'est pas rare, à présent, que son mari vienne ainsi sans elle : à cause de l'enfant, à cause aussi des propres troubles de Christiane, dont la santé s'accommode mal de ce climat humide et chaud, à cause enfin des ennuis domestiques qu'elle doit à ses serveurs trop nombreux et mal dirigés.

Ce soir, pourtant, A... paraissait l'attendre. Du moins avait-elle fait mettre quatre couverts. Elle donne l'ordre d'enlever tout de suite celui qui ne doit pas servir.

Sur la terrasse, Franck se laisse tomber dans un des fauteuils bas et prononce son exclamation – désormais coutumière – au sujet de leur confort.

Ce sont des fauteuils très simples, en bois et sangles de cuir, exécutés sur les indications de A... par un artisan indigène. Elle se penche vers Franck pour lui tendre son verre.

Bien qu'il fasse tout à fait nuit maintenant, elle a demandé de ne pas apporter les lampes, qui – dit-elle – attirent les moustiques. Les verres sont emplis, presque jusqu'au bord,

d'un mélange de cognac et d'eau gazeuse où flotte un petit cube de glace. Pour ne pas risquer d'en renverser le contenu par un faux mouvement, dans l'obscurité complète, elle s'est approchée le plus possible du fauteuil où est assis Franck, tenant avec précaution dans la main droite le verre qu'elle lui destine. Elle s'appuie de l'autre main au bras du fauteuil et se penche vers lui, si près que leurs têtes sont l'une contre l'autre. Il murmure quelques mots : un remerciement, sans doute.

Elle se redresse d'un mouvement souple, s'empare du troisième verre – quelle ne craint pas de renverser, car il est beaucoup moins plein – et va s'asseoir à côté de Franck, tandis que celui-ci continue l'histoire de camion en panne commencée dès son arrivée.

C'est elle-même qui a disposé les fauteuils, ce soir, quand elle les a fait apporter sur la terrasse. Celui qu'elle a désigné à Franck et le sien se trouvent côte à côte, contre le mur de la maison – le dos vers ce mur, évidemment – sous la fenêtre du bureau. Elle a ainsi le fauteuil de Franck à sa gauche, et sur sa droite – mais plus en avant – la petite table où sont les bouteilles. Les deux autres fauteuils sont placés de l'autre côté de cette table, davantage encore vers la droite, de manière à ne pas intercepter la vue entre les deux premiers et la balustrade de la terrasse. Pour la même raison de « vue », ces deux derniers fauteuils ne sont pas tournés vers le reste du groupe : ils ont été mis de biais, orientés obliquement vers la balustrade à jours et l'amont de la vallée. Cette disposition oblige les personnes qui s'y trouvent assises à de fortes rotations de tête vers la gauche, si elles veulent apercevoir A... – surtout en ce qui concerne le quatrième fauteuil, le plus éloigné.

Le troisième, qui est un siège pliant fait de toile tendue sur des tiges métalliques, occupe – lui – une position nettement en retrait, entre le quatrième et la table. Mais c'est celui-là, moins confortable, qui est demeuré vide.

La voix de Franck continue de raconter les soucis de la journée sur sa propre plantation. A... semble y porter de l'intérêt. Elle l'encourage de temps à autre par quelques mots prouvant son attention. Dans un silence se fait entendre le bruit d'un verre que l'on repose sur la petite table.

De l'autre côté de la balustrade, vers l'amont de la vallée, il y a seulement le bruit des criquets et le noir sans étoiles de la nuit. Dans la salle à manger brillent deux lampes à gaz d'essence. L'une est posée sur le bord du long buffet, vers son extrémité gauche ; l'autre sur la table elle-même, à la place vacante du quatrième convive.

Alain Robbe-Grillet, *La Jalousie*, 1957.

Les Éditions de Minuit.

❖ Après lecture attentive de ce passage, représentez schématiquement (en élévation) le dispositif spatial décrit. Situez les personnages et les objets dans cet espace.

❖ Qui est le narrateur ? Est-il un des personnages de la fiction ? Où le situez-vous ? Quel est spatialement son point de vue sur la scène ? Quelle relation entretient-il avec les autres personnages (combien sont-ils ?) ?

❖ Relevez dans ce texte « expérimental » qui tend vers l'objectivité narrative les éléments qui trahissent une subjectivité au travail. Expliquez le titre du roman dont est extrait ce passage.

20. Point de vue et fiction

Photographie de Jean Mohr (document titre p. 87).

❖ Notez spontanément les impressions, connotations, associations d'idées que cette photographie vous suggère. Organisez-les dans une histoire imaginée mettant en scène les personnages de la photographie.

❖ Échangez votre texte avec un partenaire et cherchez à comprendre, expliquer et justifier sa lecture en liaison avec les aspects formels de cette photographie : point de vue, angle, position, champ/hors-champ, profondeur de champ... Comment ces aspects de l'image se sont-ils investis dans le récit ?

❖ Le narrateur s'est-il identifié à un personnage ? Lequel ? Analysez ce choix.

SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE FIXE

- 1 LA COMMUNICATION PAR L'IMAGE
- 2 DU SIGNE ICONIQUE AU MESSAGE
- 3 MESSAGE VERBAL ET MESSAGE ICONIQUE

Réduits par la démesure d'une architecture de mégapole moderne sans issues, l'homme et le chat sont réunis dans une même rêverie. Malgré leur isolement et la petitesse de leur échelle, ils semblent paradoxalement s'affranchir de l'oppression de cet espace urbain. L'homme sauvage des villes retrouve la connivence avec l'animalité et la nature. Clochard céleste de Kérouac ou saisonnier de Steinbeck, il ne fait que passer..

Toute la *symbolique* de la perspective et de la construction détermine la lecture de la photo : situés sous la ligne d'horizon, l'homme et le chat sont pris en « ciseaux » dans les lignes de fuite, et en « étau » par les masses verticales sombres qui les enferment et les écrasent. Cependant, quoique minoritaires, les seules obliques de leurs silhouettes, en ombre chinoise sur la zone éclairée, résistent aux réseaux géométriques de la ville orthonor-mée, créant un faisceau d'*indices* et de *signes* qui autorisent cette *interprétation* de l'image, opposant enfermement et liberté, solitude et communauté. Idée à laquelle peut s'annexer, par dérision, l'*ancrage* verbal de l'enseigne tronquée (Com)pany. Le chat, réputé indépendant et rebelle, animal du secret, rend plus improbable cette rencontre de hasard. Hors la *sémiologie*, il s'agit d'un geste artistique. Plus encore que d'un « instant décisif », cette photo témoigne de l'humanisme de Cartier-Bresson, qui « photographie comme on s'oublie » et saisit de la pointe de l'œil les figures de l'homme moderne.



Henri Cartier-Bresson, *Down Town, Manhattan, New York*, 1947. Photographie.

● L'image est plus polysémique que la langue

Face à la langue, l'image a la réputation d'être un moyen de communication incomplet et rudimentaire parce qu'elle peut susciter des impressions, des interprétations, des commentaires et des analyses divergents. Cette polysémie (signifiés multiples), plus grande dans l'image que dans la langue, engendre la méfiance, voire le mépris pour l'image, suspecte de nous séduire et de nous manipuler. La polysémie se fonde sur le fait que les signes visuels sont épars dans l'image. Alors que dans la langue la lecture est *linéaire, continue*, la perception de l'image est *globale, simultanée*. Le sens de l'image est le résultat d'un parcours qui

articule entre eux les signes visuels discontinus : le lecteur en repère certains, les associe, il fait une sorte d'inventaire qui devient *itinéraire de lecture*. Il participe activement à la sélection et à l'organisation du sens. Cette polysémie n'est donc ni infinie, ni anarchique. Il est difficile de connaître l'« intention » de celui qui a fait l'image, de savoir ce qu'il a « voulu » dire. Cependant, toute image a un auteur, individu ou groupe, qui l'a réalisée dans certaines conditions sociales et culturelles. Le seul fait que l'image circule et a une vie publique, engage au moins l'intention de plaire, d'émouvoir, d'éveiller une impression esthétique, d'apporter une information... Le lecteur se trouve, face à cet objet, en *situation de communication*.

I LA COMMUNICATION PAR L'IMAGE

a. Destinateur/destinataire

L'image est conçue, exécutée, à l'aide de matériaux et d'outils techniques spécifiques : graphiques, picturaux, photographiques, cinématographiques, vidéographiques... Le destinateur est présent dans la fabrication de l'image :

en l'élaborant, il manifeste son intention de communiquer des impressions, des idées, des sentiments, des informations. Pour cela, il choisit une technique, par exemple photographique : il choisit cadre, angle, échelle, focale, noir et blanc ou couleur, lumière, il met en scène objets, personnages...

La communication linguistique

Le schéma de la communication linguistique, élaboré par le linguiste et phonologue d'origine russe, Roman Jakobson, est aujourd'hui largement répandu. Cette grille, prévue pour l'étude de la langue, peut être utile pour analyser la communication par l'image, mais elle doit être appliquée avec précaution, les signes iconiques n'obéissant pas, comme les signes linguistiques, à une grammaire. Toute communication linguistique suppose la conjonction de six facteurs. Soit le schéma suivant :

Référent

Destinateur → Message → Destinataire
Canal
Code

Le destinateur est l'émetteur du message vers le destinataire, son récepteur. Le message est la production de signes organisés en énoncé. Le canal est le support matériel

par lequel est transmis le message (téléphone, papier à lettres, pellicule). Le code est le système de signes conventionnels utilisé dans le message. La communication suppose la possibilité d'un retour (*feedback*) entre destinataire et destinateur. Les fonctions de la communication linguistique sont les suivantes :
La fonction expressive : elle traduit les idées, les sentiments de l'émetteur (ordre des mots, ton, registre...). La fonction impressive : elle motive, interpelle, sollicite le destinataire. La fonction référentielle : elle énonce, rapporte, décrit une situation, un fait réel ou imaginaire. La fonction phatique : elle assure le contact, immédiat ou différé. La fonction poétique : elle donne une dimension esthétique ou ludique à l'organisation du message (poème, slogan, mot d'ordre...). La fonction métalinguistique : elle permet au langage de parler de lui-même (dictionnaire, grammaire, commentaire sur le discours...).

La lumière d'or des cotations boursières « blanchit » le canard de ses origines fangeuses. Picou peut servir de modèle.

Pour le Crédit Agricole, qui est le destinataire ? L'annonceur est une grande banque moderne. Mais plus précisément ? L'équipe de direction, le P-D-G. ? Quel décideur ? L'annonceur n'est pas une personne, mais un organisme qui a recours à un professionnel (agence publicitaire), qui fait une étude du projet, met en œuvre technique et compétence de sa discipline pour atteindre la « cible » visée. Ici, le Crédit Agricole délègue sa fonction de communication à un substitut emblématique, le canard, qui symbolise la banque et adresse au destinataire le message visuel, légendé par un message verbal : « Le flair des affaires ».

Qui est le destinataire ? Le client potentiel susceptible de placer son argent au Crédit Agricole et que certains arguments peuvent sinon convaincre, du moins sensibiliser à une certaine « image » de la banque. Niveau des revenus, statut social, sexe, âge, plaisirs, goûts, options politiques et éthiques sont « informés » dans le message ; l'image organise les arguments sous forme de discours : nous sommes une banque moderne



Campagne publicitaire du Crédit Agricole,
Le flair des affaires, 1987.

et traditionnelle à la fois, réconciliant le savoir et la sagesse populaire, l'internationalité du système économique et la vie autarcique du monde rural, l'audace et le bon sens, la compétitivité moderne et l'astuce paysanne, la ville et la campagne, le sérieux et l'humour, l'intérêt et le plaisir ludique, le rêve et la réalité...

L'image publicitaire, l'affiche électorale, le document de propagande sont des exemples dans lesquels la présence du destinataire est la plus évidente : la conception, la fabrication technique et la diffusion de l'image s'inscrivent dans une situation de communication socialement déterminée ; le sens est délibérément fixé en vue de la plus grande lisibilité. Par nature, ce type d'image a une fonction prescriptive (impressive) : déclencher chez le récepteur l'achat, le vote, l'adhésion... Elle cherche la performance du message le plus clair et le plus *monosémique* possible (un seul sens). Les signes sont disposés intentionnellement en fonction d'un *destinataire* : par exemple, les mises en scène du Crédit Agricole ou des couches-culottes Pampers sont conçues pour un public déterminé, « cible » définie d'un point de vue sociologique, psychologique, voire politique... Le message iconique est performant quand destinataire et destinataire ont en commun référent et code du message visuel.

Le récepteur de l'image n'est pas forcément celui à qui elle était destinée. C'est le cas le plus fréquent : nous rencontrons à tout bout de champ des images (affiches, illustrations de

magazines, photos anciennes, émissions spécialisées, films, etc.) qui ne nous « concernent » pas, mais dont nous sommes les destinataires occasionnels.

Dans une œuvre d'expression et de création, comme l'est une peinture ou un dessin, y a-t-il un *destinataire* ? Par exemple, la photographie de Cartier-Bresson ? Elle ne vise pas précisément un public, comme l'image publicitaire. Cependant, tout spectateur de cette œuvre qui, retenu, séduit ou ému, s'attache à la contempler, qui rêve, imagine et interprète son sens, s'inscrit dans une situation de communication.

b. La situation de communication

Un ensemble d'éléments internes et externes à l'image définissent la situation de communication. Plusieurs facteurs se conjuguent et peuvent faire varier considérablement les conditions de la réception.

● Le contexte général

C'est le moment, les circonstances où le message est émis et reçu. Ainsi, les conditions psychologiques, physiologiques, intellectuelles du

lecteur, son histoire individuelle (vacances, exil, attitude studieuse ou distraite, maladie...), les circonstances sociales, économiques, politiques, l'âge et le sexe... font varier l'intensité d'implication du lecteur dans son rapport avec l'image. Perçue solitairement ou collectivement (classe, famille...), une même image peut prendre des valeurs différentes.

● Le contexte matériel

Il correspond à l'environnement immédiat, le hors-cadre. Ainsi la page de journal, de manuel scolaire, d'encyclopédie, la place dans l'espace de la page, le statut dans l'ouvrage, dont dépend sa fonction (illustration, justification, preuve, témoignage...), le voisinage et la relation avec d'autres images ou textes qui la légendent ou l'entourent. Dans un livre, sur un mur de métro, sur une cimaise de galerie d'art, au musée ou épinglée dans une cuisine, la même image offre des conditions différentes de lecture. La relation d'association, d'opposition, de contamination de l'image avec son contexte est déterminante.

● La communication et l'implication

L'organisation formelle de l'image contribue à créer une situation de communication plus ou moins captivante. L'échelle du plan, la présence d'objets en gros plan, la posture des personnages, leur relation et surtout l'orientation de leurs regards impliquent plus ou moins fortement le spectateur, font naître son intérêt,

son émotion et structurent l'échange. En publicité et en propagande, l'adresse « les yeux dans les yeux », du personnage au spectateur, a une fonction prescriptive intense.

● L'aspect matériel : le support plastique de l'image

La nature du support et son format nous renseignent par

le contact et la vue (et même l'odeur !) sur sa source, son statut, son identité et sur les techniques de fabrication de l'image. Même isolée, extraite de son corpus d'origine (livre, magazine, collection, film...), l'image est un objet, un signifiant, dont l'aspect délivre des informations. Le tramage de la photo de presse, le papyrus, le parchemin, le papier chiffon ou glacé, le papier bible,

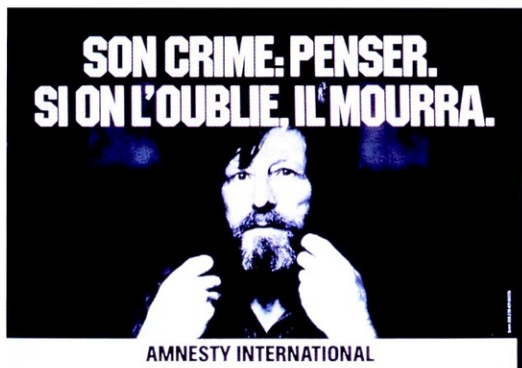


James Montgomery Flagg, affiche de recrutement dans l'armée américaine en faveur de l'engagement.



Campagne d'affichage de Mikli, 2002.

Retournant (détournant) l'œil, vecteur de la vision et métaphore sexuelle, la publicité transgresse le tabou et affiche l'érotisme du voyeur en imitant l'art (*L'Origine du monde* de Gustave Courbet, 1866).



Campagne d'affichage d'Amnesty International, 1981.

le carton de la carte postale ancienne, le dentelage du timbre, la texture de l'autochrome ou la plaque du daguerréotype, la définition défectueuse de la photocopie, le format standard de la page de tel quotidien, le format d'un photogramme, le jaunissement d'un tirage... : toutes ces données, visuelles et tactiles, sont les signifiants matériels de signifiés sociaux

et culturels. Ils déterminent notre rapport à l'image, en tant que signes codés de la production technique et sociale des images.

Il y a une histoire du support comme des techniques. Plus les connaissances du lecteur sont étendues, plus l'identification de la source et du support est précise, plus elles interviennent dans la lecture contextuelle de l'image.

c. Une lecture d'une image

● Le référent

Dans le signe linguistique, le rapport entre signifiant et signifié est *arbitraire*. Entre l'objet sonore [pwas] et le signifié du mot *poisson*, la relation est conventionnellement établie par l'usage. Le référent – l'animal aquatique du monde vivant – est une réalité, extérieure à la langue, matérialisée par le signe linguistique. Dans le signe iconique, entre le signifiant graphique (ou photographique)  et le signifié *poisson*, la relation est *motivée*, fondée sur le code de représentation analogique.

Prenons le cas de la photographie d'un poisson. Le *réfèrent* est un poisson singulier, c'est *ce* poisson-ci, celui qui a fait l'objet de la photographie et dont la réalité matérielle est venue transformer les éléments chimiques de la pellicule sensible. Prenons le cas d'un portrait en peinture : *Monsieur Bertin* d'Ingres. Le signifié du tableau renvoie à un homme réel, riche négociant, modèle du peintre au XIX^e siècle.

Cette dimension particulière du référent de l'image vaut surtout pour le photographe, le peintre, pour les proches, l'amateur, l'historien... Le plus souvent, le *réfèrent iconique* a une signification plus large, il renvoie à une catégorie du réel : pour nous, c'est *un* poisson, *un* bourgeois du XIX^e siècle, un arbre, une petite fille, un cow-boy. Cette distinction est sensible dans la différence entre photo (ou

film) familiale, à usage privé, et image sociale, à usage collectif.

Ainsi, l'image du poisson pourra avoir plusieurs signifiés : le poisson pêché aux dernières vacances, la pêche miraculeuse et le symbole des premiers chrétiens, le signe astrologique... Suivant le contexte, il prendra une valeur sentimentale, documentaire, anecdotique ou symbolique : dans *Le Vieil Homme et la Mer* d'Ernest Hemingway, le poisson incarne la mort. L'histoire individuelle du lecteur et son appartenance socioculturelle entrent en jeu dans la lecture du référent.

Sens dénoté et sens connoté, selon une terminologie maintenant répandue, sont combinés dans l'acte de lecture.

● Le sens dénoté

C'est la reconnaissance la plus neutre du signe iconique : je perçois, je reconnais, je nomme. La dénotation met en œuvre, à des niveaux très élémentaires et fondamentaux, le *code de perception* des formes, les *codes de représentations analogiques* et le *code de nomination*.

Certaines images restent totalement énigmatiques : la dénotation est alors un constat de forme, d'aspect (support, lignes, masses, couleurs...). Mais, même dans ce cas, nous cherchons à repérer des formes par comparaison et rapprochement avec des modèles connus. C'est le principe des jeux de mises en scène bizarres qui cherchent à entraver la dénotation : changements d'échelle, angles imprévus, anamorphoses, camouflages...

Cependant, on peut essayer de dénoter et de nommer en toute neutralité les signes visuels de l'image, sans y parvenir jamais tout à fait. La nomination engage déjà une lecture, c'est-à-dire une interprétation qui déborde le sens dénoté.

● Le sens connoté

L'image est polysémique, elle ouvre au lecteur un champ d'interprétations : au sens dénoté viennent se superposer et s'associer des significations supplémentaires. Elles dépendent d'une part du lecteur, de sa mémoire, de sa culture, de sa pratique sociale, de son inconscient et de son imaginaire. Elles dépendent aussi des données visuelles de l'image : de sa composition ou organisation formelle et de la répartition des signes dans l'espace de repré-

sentation (objets, personnages, mise en scène...). L'analyse connotative explicite les sens latents attribués à l'image.

d. Les codes et répertoires culturels

Notre représentation du monde est fondée sur des valeurs profondément intégrées à notre univers mental. C'est toute notre culture – mœurs, croyances, institutions, lois, morale, philosophie... – qui définit notre rapport au monde sous forme de systèmes de pensées, d'idéologies, de *codes*, ensemble de signes organisés communs aux membres d'un même groupe culturel.

Rappelons les plus importants (voir chap. 1 et 2) :

Code perceptif : expressivité structurelle des lignes, formes et couleurs ; code de représentation analogique.

Code perspectif et spatialisations.

Codes socioculturels :

Codes gestuels et comportementaux, code de proximité : ils régissent notre interprétation des signes individuels et collectifs que sont rituels, protocoles, attitudes, postures, distances... qui traduisent statut, identité, sentiment, émotion, pensée, rapports de force... La culture codifie l'expression gestuelle : la douleur, la joie, la prière, l'allégeance (mains jointes, agenouillement), la reddition (bras levés), la révolte (poing fermé). Elle ritualise les postures concernant la mort, la naissance, le travail, la nourriture, l'amour, les règles de politesse...

La notion de code

L'idée de code est complexe. Il s'agit en linguistique d'un système de signes dont les règles d'agencement sont fixes. Dans le domaine iconographique, la notion de code fait l'objet de débats théoriques. En effet, les signes iconiques n'obéissent pas à proprement parler à une « grammaire », bien que leurs relations soient réglées. Leur agencement, leur repérage et leur organisation en message sont en partie déterminés par les codes dominants et, en partie, par les options individuelles.

Codes techniques et ornementaux du corps et de l'espace, dans leur dimension historique, esthétique et sociale : maquillages, tatouages, vêtements, uniformes, mobiliers, instruments, techniques,



*Jeux Olympiques de Berlin, 4 août 1936.
Photographie.*

Le bras tendu du salut fasciste.

architectures, organisations urbaines, répartitions topologiques du pouvoir, des fonctions, des valeurs...

Codes symboliques et signalisations : emblèmes, blasons, chiffres, pictogrammes et idéogrammes, symboles à valeur religieuse, politique, philosophique, scientifique..., codes de circulation de la route, de l'air, de la mer...



Éric Rohmer, *La Marquise d'O*, 1975.
Photogramme.



Raymond Depardon, Jeux Olympiques de Mexico, 1968. Photographie.

Le poing contre la discrimination raciale.

Les signes iconiques renvoient de manière latente à tous ces codes intériorisés et réactivés par la lecture de l'image, plus ou moins riche suivant le répertoire culturel du lecteur et la maîtrise plus ou moins consciente qu'il en a. Dans la mise en scène de l'image publicitaire, les codes sont mis en jeu de manière délibérée. Dans la photographie d'auteur, la dimension esthétique explore plus librement la polysémie potentielle des signes.

Nombre d'images renvoient explicitement ou implicitement à des modèles de la mémoire collective, véritables citations qui hantent peinture, photographie et cinéma (voir chap. 12).



Johann Heinrich Füssli, *Le Caubemar*, 1782.
Huile sur toile.

L'imagerie publicitaire emprunte à la banque de l'art



La citation est fréquente en publicité : *La Laitière* de Vermeer chez Chambourcy ; *Carmen*, pour la SEITA ; le cow-boy de Marlboro... Ces images empruntent directement au fonds littéraire et iconographique dont elles se créditent formellement et symboliquement. Plus subtile, la référence prend forme de parodie, hommage, détournement humoristique ou variations ludiques qui déclinent à l'infini des scènes assimilées par la culture, selon les grands genres de représentations : nature morte, portrait, paysage, conte, légende, mythe, histoire...

Campagnes publicitaires
de Perrier, 1989,
à la manière d'Arcimboldo.



Man Ray, *Violon d'Ingres*, 1925. Photographie.
Publicité Contrex, 2002.

Cendrillon, Picsou et Cie...

L'effet citation joue à plusieurs niveaux dans cette publicité du Crédit Agricole. Ainsi, la tradition du conte est citée comme argument publicitaire dans la mise en scène ludique du canard. Le merveilleux féérique métamorphose le réel ingrat et prosaïque : Cendrillon dont la citrouille devient carrosse (ici luxueuse limousine), ou le Vilain Petit Canard d'Andersen, devenu cygne (ici le

canard « blanchi » de son origine fangeuse par le bain d'or et transformé en V.I.P.). Du côté de la bande dessinée, c'est Donald Duck, et surtout Picsou, le milliardaire de Walt Disney. Enfin, la mise en scène emprunte au genre de la fable et à son bestiaire conventionnellement humanisé qui délivre l'adage et la sagesse populaire.

Alors que dans la langue l'organisation des signes permet à la rhétorique et la stylistique d'analyser la place et la fonction de chaque signe dans tel énoncé, le message de l'image dépend de sa composition et de notre interprétation des sens connotés. Certains signes et techniques d'expression inscrits dans la langue, sont présents et actifs dans l'image.

a. Les figures de rhétorique

L'image a souvent une valeur *métonymique* : l'image cadre, et donc fractionne le monde. L'image reste toujours le fragment d'un espace plus grand. À plus forte raison quand il s'agit d'un gros plan qui isole une partie de corps, de visage ou un objet. Nous postulons un tout dont cette partie est extraite, notre imagination en reconstitue unité et cohérence. Le fragment prend valeur du tout, affectif, moral, intellectuel : ces mains tavelées par le travail appartiennent à un corps paysan, usé, à une classe sociale précise ; cette bouche rouge

appartient à un visage maquillé, à un corps exhibé, désirable... L'image est *métonymique*, mais attention : dans l'image, la partie est peut-être bien le tout... La pomme, coupée par le bord du cadre, n'est peut-être bien qu'une moitié de pomme, et rien de plus. Au-delà de cette maison de western, pas de village, mais les portants du décor de studio...

L'image a aussi valeur *métaphorique*, dans la mesure où cette figure joue sur la comparaison et l'analogie, et établit un transfert de sens entre concret et abstrait. La valeur *symbolique* des objets et des êtres se réfère également aux images contenues dans la langue. Métaphore, *métonymie*, comparaison, accumulation, litote, ironie, allégorie et personnification sont présentes dans la lecture de l'image, et particulièrement dans l'image publicitaire qui a pour fonction de tenir un discours argumentatif, de convaincre le destinataire par la séduction, technique de persuasion qui a besoin de détours ludiques ou esthétiques...



Russell Lee, *Les mains d'une fermière de l'Iowa*, Woodbury, County, Iowa, 1936. Photographie.

Le canard rhétorique

Confortablement installé à l'arrière de la voiture, le canard représente un V.I.P. (personnification), agent classique de la vie économique. L'homme d'affaires ne perd pas une minute, il travaille pendant les trajets ; il lit, s'informe : décapitée, seule sa tête émerge de la fenêtre (« ce canard, c'est une tête ! » : métonymie). Héros moderne, il conquiert allégoriquement le marché international par deux armes : la *valeur intellectuelle*, dont témoigne le journal d'affaires (métonymie) de lecture ingrate, qui renvoie au jeu des puissances d'argent inscrites dans les colonnes de cotations boursières ; l'effort, indiqué par l'heure matinale – éclairage rasant latéral – : le monde appartient « à ceux qui se lèvent tôt »... Sa victoire, c'est le luxe de la voiture, signe extérieur de réussite sociale, donc de richesse (symbole). Cet ensemble est conforté par d'autres signes (accumulation) : la tour Eiffel (symbole) désigne Paris, centre de décision et plaque tournante internationale. Compétence et effort réhabilitent la manipulation intéressée de l'argent que condamne la mentalité chrétienne. Le message réconcilie métaphoriquement les contraires : ville et campagne, intérêt et morale.

b. Le rôle de l'inconscient

L'appareil symbolique du discours se réfère au fonds inconscient, c'est-à-dire aux formes les plus archaïques de notre perception du monde, les plus refoulées par les interdits sociaux et culturels, transmises par l'éducation, sublimées dans l'activité sociale et privée. Dans la langue, ces figures sont des ruses qui permettent de transmettre, par-delà le sens *manifeste* (explicite) d'une scène, d'un récit ou d'un objet, un sens *latent* (implicite). Elles jouent un rôle dans la lecture de l'image ; nous ne sommes pas toujours capables de le mesurer, comme nous n'identifions pas toujours la signification de nos rêves. Certaines images éveillent en nous désir, trouble, angoisse et phobie qui ressemblent à ce que véhiculent les rêves.

Les apports de la psychanalyse nous permettent de mieux comprendre comment le rêve – dont la matière est de l'image – se constitue en véritable langage, système de représentations essentiellement fondé sur le *déplacement* (une image, un objet, un être, pour un autre) et la *condensation* (représentation synthétique

dans une image de plusieurs éléments hétérogènes).

Notre vie psychique profonde, l'inconscient, est le *refoulé* de toutes les pulsions antisociales : au nom du principe de plaisir, nous tendons à vouloir satisfaire ces pulsions. Le principe de réalité et les règles de sociabilité s'y opposent. Conflit générateur de désirs et de fantasmes que le rêve, sous forme déguisée, laisse émerger. La sexualité domine dans cette dimension de notre vie psychique. L'image offre une *scène pour notre imaginaire* individuel, nos névroses, nos tendances perverses et nos angoisses. La publicité du Crédit Agricole réalise notre désir de puissance et de jouissance.

c. Le rôle des mythes

Les mythes (« paroles », en grec) sont d'abord des récits oraux transmis et transformés, qui ont pour fonction de raconter l'origine du monde, des hommes, de la société et d'en organiser l'ordre et les valeurs. Connaissance non scientifique, ils nous permettent de comprendre comment, dans la pensée archaïque, les hommes ont inventé les réponses à ce qui leur apparaissait comme un chaos.

Dans les mythes, les éléments et les grandes forces naturelles sont personnifiés sur le modèle anthropomorphique, et sacralisés : temps, espace, formes du paysage, eau, ciel, profondeurs de la terre, minéral, végétal, animal et humains s'organisent dans des rapports symboliques.

Avec les psychanalystes comme Freud, puis Jung, ou des philosophes comme Bachelard, Dumézil et Vernant et des ethnologues comme Lévi-Strauss, le sens des mythes fait l'objet d'analyses éclairantes. De grandes figures telles que Éros et Thanatos (Amour et Mort), Dionisos et Apollon, exprimant des contradictions profondes de l'homme, prennent la forme de personnages, s'organisent en scènes et récits qui hantent l'imaginaire collectif sous forme d'*archétypes*.

Le rapport nature/culture structure ces systèmes de représentations symboliques. L'idéologie romantique développe la nostalgie d'une origine mythique, image de l'Éden, paradis perdu de l'enfance et de l'innocence ; l'idéologie rationaliste développe le mythe du progrès, lutte contre la sauvagerie primitive pour accé-

der à l'humanité technique, spirituelle et artistique. Pour l'un, tout retour à l'origine est bon ; pour l'autre, il est en régression. Ces modèles, récits, figures et images sont profondément intégrés dans notre inconscient collectif – symboles universellement partagés pour

Freud et résultats d'expériences primitives synthétisées en représentations pour Jung. L'image picturale, photographique et le cinéma ne cessent de brasser et de décliner ces schémas fondamentaux, au même titre que la littérature : contes, légendes, romans, théâtre, poésie...

Figures mythiques

L'image de la Mère, par analogie anthropomorphe, est associée à la terre profonde, féconde (ventre, œuf primordial) et à l'eau originelle (lacs, marécages, sources...) où s'exprime l'idée de genèse, d'enfement et de vie. La figure du Père, phallique, est liée au feu, à l'éclair, à l'érection triomphante des formes verticales, à la Loi...

La répartition sexuelle se définit suivant des couples symboliques de significations : du côté du féminin, le « dedans », organique, domestique ; la sédentarité, l'immobilité passive, plastique ; le secret et l'opacité nocturnes ; mais aussi le désordre des instincts, l'irrationnel : figures de l'Amazone et de la Méduse castratrices ; de la sorcière familière de Satan, instigatrice du péché. Sacralisée en tant que Vierge, ou Mère, elle est aussi symbole d'Éros, figure de désir et de perdition (Vénus et Pandore) ;

du côté du masculin, le « dehors », le voyage, la découverte et la conquête, l'invention, la puissance créatrice ; la lumière, la raison, le pouvoir, la révolte (Prométhée).

On trouve ces figures mythiques dans les textes sacrés, les théogonies et cosmologies ; dans des mythes plus récents comme ceux de Don Juan et de Faust.

La structure familiale a une anthropologie mythique : dans la tribu primitive, les fils, rivaux du père, doivent tuer celui-ci pour accéder au pouvoir. L'interdit de l'inceste régule les rapports sociaux et protège les valeurs vitales qui assurent la survie de l'espèce. La transgression des interdits est désormais une faute, introduisant l'idée de la culpabilité. Le mauvais père, la mauvaise mère et le mauvais fils sont du côté de l'interdit. Le mythe d'Œdipe à lui seul réunit un grand nombre des composantes de cet imaginaire collectif.

3 MESSAGE VERBAL ET MESSAGE ICONIQUE

a. Légende, titre, slogan

Le texte entretient avec l'image une relation complexe. Souvent, l'image a un statut d'illustration du texte, par exemple littéraire, journalistique ou didactique. Le document, le dessin et la photo, donnent à voir ce que « dit » le texte. Redondante, ou complémentaire, l'image reste seconde, au service du texte.

Longtemps, l'image n'a été admise dans la civilisation chrétienne que pour sa fonction pédagogique, instruisant l'analphabète du contenu des textes sacrés, de la vie des saints, des techniques de la vie domestique... Dans le monde moderne, l'image a conquis son autonomie, mais reste dans un rapport de dépendance avec le message linguistique.

● L'ancrage

Essentiellement sous forme de légende, titre, slogan..., la fonction de l'accompagnement linguistique de l'image tend à réduire sa polysémie en répondant à la question : qu'est-ce que c'est ?

Le titre d'un tableau nous renseigne platement sur son genre : nature morte, portrait, composition... Ou sur la nature de la représentation : Flagellation du Christ, Descente de croix, Nativité... Il a le plus souvent une fonction d'*ancrage*, décrite par Roland Barthes : il guide, canalise, arrête, parmi toutes les significations possibles, un sens, empêchant l'interprétation subjective (projection). Dénominatifs, le titre et la légende dictent le sens unique de lecture de l'image.

La légende de la photo de presse arbitre le sens

du message politique et social ; elle lui donne sa dimension dramatique, comme dans le fait divers. La langue est en position de force par rapport à l'image dont elle peut « dévoyer » les significations. Non que l'image soit plastique au point de signifier « n'importe quoi », mais sa polysémie ouvre la porte aux interprétations imposées par le message verbal.

Image et légende

Par exemple dans le tableau de Masolino et Masaccio, Saint Pierre guérit un estropié et ressuscite Tabitha (chap. 8), la légende, narrative, évacue de notre lecture les deux fameux personnages mondains, relégués au rôle de figurants, et privilégie les actions du saint, coordonnant (et) de gauche à droite les actions en lecture latérale.

Autre exemple : telle image représente-t-elle une constellation d'étoiles ou le virus de la poliomyélite ? Hors contexte (manuel de sciences, ouvrage d'astronomie), comment trancher ? La légende ancre le sens.

Dans l'image publicitaire, cette fonction d'ancrage est encore plus grande : elle sélectionne le sens du message et sa destination. Ainsi, privé de son slogan, le canard du Crédit Agricole peut aussi bien servir de poster dans une chambre d'enfant. Le message informatif qui l'accompagne a une valeur d'ancrage très forte.

Le relais

Le message verbal peut aussi apporter ce qu'à elle seule l'image ne dit pas, ajouter une voix, un bruit ou un commentaire extérieurs aux signes iconiques. Il a une fonction de *relais* ; dans la bande dessinée, par exemple, il prend en charge les éléments de narration absents de l'image : « Deux jours plus tard... ». Il rapporte toutes les informations sonores, bruits, onomatopées, dialogues entre personnages... Dans le roman-photo, genre populaire et bon marché, le texte prolifère souvent. Ce type de récit en images fait faire l'économie des « temps morts » de la lecture : les descriptions. Le texte prend en charge l'action, nous renseigne sommairement sur les sentiments, les pensées des personnages, et transmet les dialogues.

Quand le texte est décalé par rapport à l'image, il acquiert une fonction poétique et

incite le lecteur à un travail d'imagination. Ainsi les titres des tableaux de Magritte, ou les légendes des tableaux de Schlosser, extraits de dialogues « off », naturalistes, étranges... Enfin, le texte entretient avec l'image un rapport qui joue sur le signifiant de la langue, sur la dimension poétique du langage, sur ses connotations et sur les figures de rhétorique classiques.

La réduction de la polysémie

La polysémie se trouve réduite par la présence d'une légende, d'un titre ou d'un slogan. Le montage d'images fixes en séquence peut avoir un effet semblable. Ainsi, dans la page d'un journal ou d'un livre, des images voisines peuvent se contaminer et orienter leur sens de lecture, en mettant en jeu des associations d'idées ou des figures de rhétorique.

Des sous et des choux

Dans le slogan du Crédit Agricole, « Le flair des affaires », la particularité réputée instinctive de l'animal est valorisée comme facteur de réussite financière, par un jeu d'homophonie. Remarquons que le canard s'est emparé du « flair », apanage du prédateur, preuve de son aptitude à s'adapter. Le voilà capable de dévorer le lion du Crédit Lyonnais.

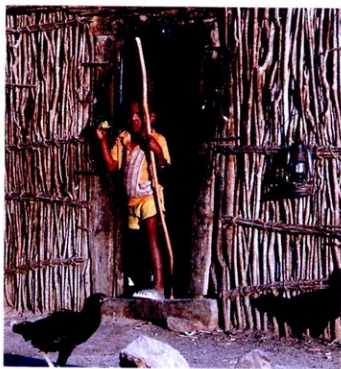
Dans une autre variante de la même campagne, le slogan « Vos sous font des affaires au Crédit Agricole » imite une voix « off » attribuée au canard. Le terme « sous » désigne l'argent dans le langage populaire. Il se trouve transformé en « affaires », abstraction euphémique qui ennoblit la formule et en neutralise la dimension triviale. L'expression « faire des affaires » appelle par analogie morphologique et sémantique l'équivalent « faire des petits », qui évoque le don naturel de fécondité. Un autre slogan du Crédit Agricole, « Comment cultiver vos sous », rappelle par l'homophonie « sous » et « choux » le refrain populaire « Savez-vous planter des choux ? ». Jeux d'équivalences, de glissements phonétiques et sémantiques qui concourent au message iconique : le « bon sens paysan (confiance en la nature généreuse, sens du profit et de l'épargne) » régit au Crédit Agricole. Enfin, le « canard » dans le registre familier désigne le journal. Le mot transgresse ludiquement le sérieux attaché au journal d'affaires et trouve son équivalence dans la mise en scène parodique et ludique de l'homme d'affaires.



La photo 1 représente un étal de volailles sur un marché. Elle a surtout valeur documentaire. Maintenant, associons-la avec deux autres photos en séquence

Photo 1 + photo 2 : le trait commun est la volaille, surabondante et saturant l'image en 1, rare et isolée en 2 : relations de contraste et d'oppositions culturelles, économiques. Le poulet, par métonymie, renvoie à la nourriture abondante, par symbole à l'idée de survie. Abondance et pénurie s'opposent sur fond de relation Nord/Sud, pays nantis/pays sous-développés, élevage industriel/élevage traditionnel...

Photo 1 + photo 3 : le trait dominant commun aux deux photos est l'accumulation. Par déplacement analogique entre le mur de volailles et la foule humaine, l'analogie se prolonge : la méta-



2

phore volailles = hommes connote l'idée de batterie d'élevage, d'abattoir à la chaîne, de mort industrielle, d'univers répressif, ou à l'idée de surpopulation, d'anonymat et de perte de l'individualité ; plus largement, à l'idée de destin naturel : nous sommes tous mortels.

Le discours s'organise entre les images, en fonction de données formelles et de traits pertinents sélectionnés dans l'une et l'autre image, par référence au répertoire du lecteur, et emprunte aux figures stéréotypées véhiculées par les codes dominants de la société. Orientée par la deuxième image, l'image 1 admet, dans chaque séquence, une lecture différente comme si elle était légendée deux fois. Dans la première : « Ici, trop de nourriture, ailleurs on meurt de faim ». Dans la seconde : « L'anonymat de la multitude promise à la mort. »



1



3

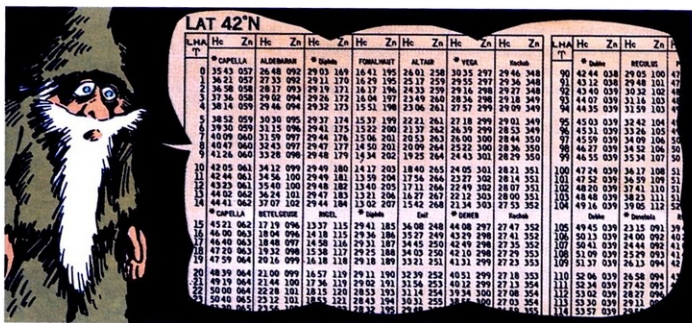
b. La bulle en liberté

La rencontre la plus féconde entre iconique et verbal se fait sans doute dans la bande dessinée. Le message verbal s'iconise et le dessin rend visuellement dynamique la valeur sémantique de la langue. Ainsi, la forme des lettres, la typographie, l'écriture manuscrite, la calligraphie... et la forme de l'espace dans lequel s'inscrit le message verbal et sonore : vignette et « bulle » ont une valeur expressive. Transgressant les justifications conventionnelles, l'échelle, la couleur, la ligne et la masse du message verbal participent au message iconique en s'en appropriant les signes : ponctuations codées (étoiles, chandelles, têtes de mort, spirales, formes géométriques, symboliques...), formes des « bulles » (intertitres de style, nuages, constellations de formes mimétiques ou symboliques), expressivité du trait, analogies perceptives.



Gotlib, *Un peu de poésie que diable*, « La Rubrique-à-brac », tome 5, 1988. Dargaud-Gotlib.

Le phylactère enrubanné, équivalent visuel de la déclamation (voix) et du lyrisme (texte).



Fred, *Philemon à l'heure du second « T »*, 1986. Dargaud-Fred.



Greg, *Achille Talon à un gros nez*, 1982. Dargaud-Greg.

Une méthode d'analyse formelle de l'image fixe

1. La géométrie de l'image :

Elle comporte :

Le cadre : rectangle, carré, ovale, cercle... Sa forme détermine une surface (reproductible à l'échelle en réduction ou agrandissement) à l'aide d'une grille ou d'un quadrillage régulier qui permet de prendre les repères de grandeur et de situer les formes et figures.

Le cadre se prête à la production de lignes géométriques qui le structurent : ensemble de diagonales pour le rectangle (forme dominante), et de droites horizontales et verticales tracées à leurs intersections qui définissent des zones géographiques : moitié, quart, supérieur, inférieur, droite, gauche. Cette géométrisation de l'espace permet de situer la répartition des formes, rassemblées ou éparées dans telle ou telle partie de l'image, en son centre, vers le haut ou vers le bas. La recherche d'une structure géométrique parfaite permettant d'atteindre l'harmonie divine préoccupe artistes et mathématiciens, géomètres et philosophes, recherchant dans la nature la clef de la perfection. Le **nombre d'or**, présent dans les *Éléments de géométrie* d'Euclide, définit les pentagones réguliers – inscrits dans le cercle – et délivre ce nombre, rapport du côté convexe à sa diagonale. Largement utilisé en peinture et en architecture au Moyen Âge (roses de cathédrales...), démythifié par les mathématiciens et illustré par Vinci, le nombre d'or perd son aspect magique pour ne

plus désigner qu'une figure géométrique parfaite et harmonieuse dans ses rapports.

Les lignes de fuite : dans la perspective classique, elles peuvent être tracées sur un calque dans l'image, ou virtuellement reconstituées en prolongeant les segments ou directions indiquées. Elles déterminent le *point de fuite*, même s'il se situe hors de l'espace de représentation ; celui-ci permet de situer la ligne d'horizon même si elle n'est pas visible et renvoie au point de vue.

Les axes et structures qui constituent l'armature schématique des motifs et formes iconiques : verticales, horizontales, obliques, courbes, droites brisées, spirales...

Les masses, surfaces définies en à-plat par les contours de formes, en fonction des valeurs (gamme des gris du noir au blanc) et des couleurs ; en fonction du rapport des ombres et de la lumière.

Les aspects morphologiques de l'image : échelle de la représentation (grosceur du « plan »), point de vue : angle (frontal, en plongée, contre-plongée...), effets du champ et du hors-champ, de la profondeur de champ...

2. Les aspects sémiologiques de l'image développés dans le chapitre : codes sociaux, codes symboliques, rhétorique des signes, connotations et référents culturels, code esthétique. Valeurs d'implication : identification, projection du spectateur...

1 Signes cartographiques

Une carte touristique légendée de l'I.G.N.

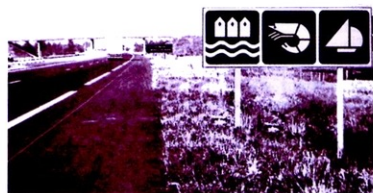
- Observez, relevez et classez les différents signes du langage cartographique suivant leur degré d'iconicité : pictogrammes, idéogrammes et symboles.
- Étudiez la technique des variables graphiques : pour la figuration des reliefs, estompes, ombrages suggestifs, teintes hypsométriques, courbes de niveaux, hachures, représentations à l'effet (cf. doc. ci-joint).
- Comparez cette technique conventionnelle contemporaine avec les signes cartographiques des cartes anciennes

Implantation	ponctuelle	linéaire	zonale
Forme III	● ● ● ● ✈ ● ● ● ■ ■ ■ ■	— — — — — — — — — — — —	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Taille OOH	● ● ● ● ● ● ● ● ■ ■ ■ ■	— — — — — — — — — — — —	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Orientation IIIH	— — — — — — — — — — — —	— — — — — — — — — — — —	— — — — — — — — — — — —
Couleur IIIH	Usage des couleurs pures du spectre ou de leurs combinaisons Combinaison des trois couleurs primaires cyan, jaune, magenta (trichromie)		
Valeur OH	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	— — — — — — — — — — — —	— — — — — — — — — — — —
Grain IIIH	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	— — — — — — — — — — — —	— — — — — — — — — — — —
Valeur de la perception ≡ associative ≡ sélective ○ ordonnée Q quantitative — Variables rétinienne (d'après J. Bertin).			

Fernand Joly, *La Cartographie*,
« Que sais-je ? n° 937 », 3^e éd., 1999, PUF.

2 Signes et codes visuels

- Recherchez des documents illustrant les signalisations du code de la route, des signes conventionnels de guides hôteliers et touristiques, de codes héraldiques, des codes de navigation aérienne, maritime, fluviale...
- Dégagez les règles du code : formes géométriques, orientations, couleurs, gestuelles...



Widmer, *Symboles cartographiques*, 1972.

3 Codes vestimentaires

Appareil photo, documents (revues, magazines, journaux...).

- Relevez, archivez ou photographiez des exemples de vêtements marquant l'appartenance sociale, religieuse, professionnelle, militaire, sexuelle, par classes d'âge... Définissez les accessoires, bijoux, coiffures, maquillages...

- Répertoriez et classez-les en explicitant les signes codés socialement.

Vous pourrez compléter l'exercice en prenant la mode pour sujet d'étude, ou un exemple d'ethnologie, ou une période de l'histoire, par exemple le vêtement dans la photographie sociale au XIX^e siècle, dans la carte postale...

4. Codes comportementaux

Camescope.

◉ Mettez en scène et filmez différents rituels de rencontre exprimant des rapports variés entre partenaires : manière de s'aborder, de se saluer, d'entrer en contact (codes de proxémie, codes gestuels).

◉ Étudiez ou filmez l'organisation d'une table pour un repas, du pique-nique au repas de cérémonie... Rituels de répartition spatiale des couverts, des ornements, de l'ordre des plats, des accessoires, du temps de déroulement, de la répartition spatiale des convives, de leurs postures, des gestes et comportements liés à la situation...

◉ Vous pourrez comparer avec les indications d'un livre ancien de « savoir-vivre » ou avec des rituels de repas dans d'autres cultures ou dans d'autres pays. La technique de tournage est celle de l'auto-mise en scène et du documentaire. Réfléchissez à la stratégie à adopter.

5 Codes gestuels de communication

Appareil photo ou camescope.

◉ Décrivez, mettez en scène et photographiez (ou filmez) les gestes codés pour : faire du stop, demander la parole, dire « au revoir », « j'ai soif », « j'ai faim », pour prier, menacer, appeler, renvoyer... Variez les possibilités et commentez.

◉ Décrivez, mimez et photographiez (ou filmez) les expressions corporelles, gestuelles et de physiognomie pour traduire des sentiments : joie, peur, refus, mépris, souci, fatigue, dégoût, étonnement, attention, attendrissement, souffrance... Dégagez-en, sous forme de dessins très schématiques, les traits significatifs.

6 Codes de communication et langage

◉ Répertoirez les systèmes de signes se substituant à la langue : langage des sourds-muets, morse, codes secrets ; langage informatique, musical, mathématique, scientifique... Étudiez-en les règles.

◉ Vous pourrez compléter cette étude par une recherche sur la différence entre langage humain et langage animal (cf. *Éléments de linguistique générale* d'Émile Benveniste et *Essai sur le comportement animal et humain* de Konrad Lorenz).

7 Les symboles

Papier, crayons, couleurs.

◉ Recherchez des images reproduisant les symboles et emblèmes des pays, des partis politiques, des religions, des groupes sportifs, des associations, des sexes... Étudiez leur forme, leur signification et leur origine. Imaginez des symboles exprimant la rencontre, la solitude, la joie, la liberté, l'esclavage, la richesse...

8 Symbolique des couleurs et des formes

◉ Proposez une couleur et faites la liste des associations d'idées qu'elle suggère. Classez-les (champ lexical et sémantique).

◉ Proposez une forme géométrique simple (cercle, spirale, triangle, ligne brisée...) et faites le même travail de recherche lexicale et de classement.

◉ Recherchez des exemples d'utilisation de ces formes et couleurs dans la publicité, en peinture, en photographie...

9 Symbolique du rêve

Texte de Sigmund Freud.

Le rêve possède donc, pour les organes sexuels de l'homme, une foule de représentations qu'on peut appeler symboliques et dans lesquelles le facteur commun de la comparaison est le plus souvent évident. Pour l'appareil génital de l'homme, dans son ensemble, c'est surtout le nombre sacré 3 qui présente une importance symbolique. La partie principale, et pour les deux sexes la plus intéressante, de l'appareil génital de l'homme, la verge, trouve d'abord ses substitutions symboliques dans des objets qui lui ressemblent par la forme, à savoir : cannes, parapluies, tiges, arbres, etc. ; ensuite dans des objets qui ont en commun avec la verge de pouvoir pénétrer à l'intérieur d'un corps et causer des blessures : armes pointues de toutes sortes, telles que couteaux, poignards, lames, sabres, ou encore armes à feu, telles que fusils, pistolets et, plus particulièrement, l'arme qui par sa forme se prête tout spécialement à cette comparaison, c'est-à-dire le revolver. Dans les cauchemars des jeunes filles la poursuite par un homme armé d'un couteau ou d'une arme à feu joue un grand rôle. C'est là peut-être le cas le plus fréquent du symbolisme des rêves, et son interprétation ne présente aucune difficulté. Non moins compréhensible est la représentation du membre masculin par des objets d'où s'échappe un liquide : robinets à eau, aiguères, sources jaillissantes, et par d'autres qui sont susceptibles de s'allonger tels que lampes à suspension, crayons à coulisse, etc. Le fait que les crayons, les porte-plumes, les limes à ongles, les marteaux et autres instruments sont incontestablement des représentations symboliques de l'organe sexuel masculin tient à son tour à une conception facilement compréhensible de cet organe.

L'appareil génital de la femme est représenté symboliquement par tous les objets dont la caractéristique consiste en ce qu'ils circonscrivent une cavité dans laquelle quelque chose peut être logé : mines, fosses, cavernes, vases et bouteilles, boîtes de toutes formes, coffres, caisses, poches, etc. Le bateau fait également partie de cette série. Certains symboles tels qu'armoires, fours et surtout chambres se rapportent à l'utérus plutôt qu'à l'appareil sexuel

proprement dit. Le symbole chambre touche ici à celui de maison, porte et portail devenant à leur tour des symboles désignant l'accès de l'orifice sexuel. Ont encore une signification symbolique certains matériaux, tels que le bois et le papier, ainsi que les objets faits avec ces matériaux, tels que table et livre. Parmi les animaux, les escargots et les coquillages sont incontestablement des symboles féminins. Citons encore, parmi les organes du corps, la bouche comme symbole de l'orifice génital et, parmi les édifices, l'église et la chapelle. Ainsi vous le voyez, tous ces symboles ne sont pas également intelligibles.

On doit considérer comme faisant partie de l'appareil génital les seins qui, de même que les autres hémisphères, plus grands, du corps féminin, trouvent leur représentation symbolique dans les pommes, les pêches, les fruits en général. Les poils qui garnissent l'appareil génital chez les deux sexes sont décrits par le rêve sous l'aspect d'une forêt, d'un bosquet. La topographie compliquée de l'appareil génital de la femme fait qu'on se le représente souvent comme un paysage, avec rocher, forêt, eau, alors que l'imposant mécanisme de l'appareil génital de l'homme est symbolisé sous la forme de toutes sortes de machines compliquées, difficiles à décrire.

Nous avons déjà mentionné le paysage, en tant que représentation de l'appareil génital de la femme. Montagne et rocher sont des symboles du membre masculin, jardin est un symbole fréquent des organes génitaux de la femme. Le fruit désigne, non l'enfant, mais le sein. Les animaux sauvages servent à représenter d'abord des hommes passionnés, ensuite les mauvais instincts, les passions. Boutons et fleurs désignent les organes génitaux de la femme, et plus spécialement la virginité. Rappelez-vous à ce propos que les boutons sont effectivement les organes génitaux des plantes. Nous connaissons déjà le symbole chambre. La représentation se développant, les fenêtres, les entrées et sorties de la chambre acquièrent la signification d'ouvertures, d'orifices du corps. Chambre ouverte, chambre close font partie du même symbolisme, et la clef qui ouvre est incontestablement un symbole masculin.

Sigmund Freud, *Introduction à la psychanalyse*, 1916.

Éditions Payot, 1961.

► Recherchez, dans des images de publicité et de cinéma, des photographies, des peintures et des mises en scène comportant des formes liées à la symbolique sexuelle. Quelle est leur fonction dans le message ?

10 Le bestiaire iconographique et littéraire

Reproductions de tableaux, d'affiches, gravures, illustrations, contes, fables, fabliaux...

► Répertoirez les figures animales et leurs caractères traditionnels. Le champ de recherche est large. La symbolique animale est liée à des valeurs morales, religieuses,



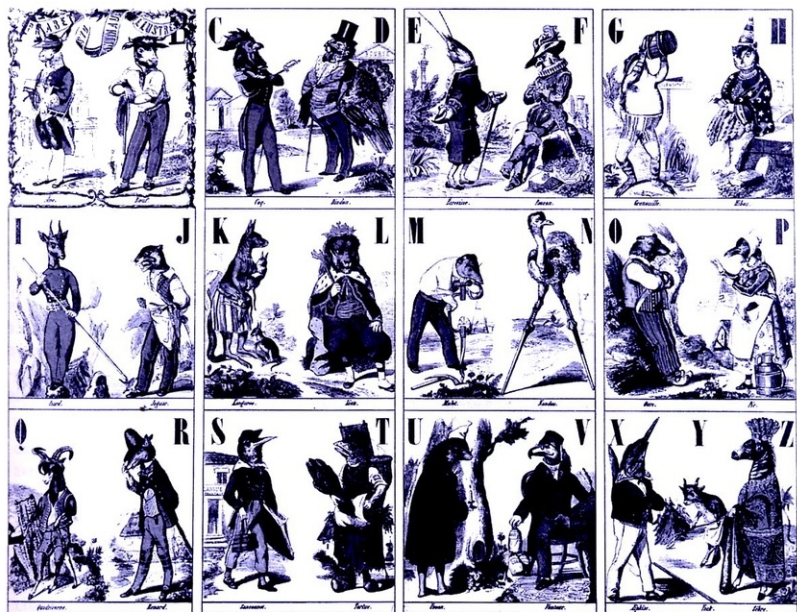
XX.
Orgueil et bassesse.

Grandville, *Les Métamorphoses du jour*, « Orgueil et Bessesse ». Gravure.

politiques ou psychologiques. Le serpent, le bouc, le cochon, le crapaud, la colombe, le paon, le chat, l'agneau... se distribuent suivant des thèmes d'opposition : le beau/le laid ; le bien/le mal ; le fort/le faible... Cherchez les réseaux de significations et leurs interrelations.

ALPHABET DES ANIMAUX ILLUSTRÉS.

N. 55.



Grandville, *Alphabet des animaux illustrés*, vers 1830. Gravure.

Iconographie : scènes mythologiques, chapiteaux romans et gothiques, miniatures, enluminures, peintures (Bosch, Carpaccio, Goya, Füssli, Picasso), littérature (Perrault, Grimm, Andersen, La Fontaine, Kipling). Pensez à la bande dessinée dont les héros sont des animaux.

Vous pouvez vous limiter à un thème animal : le chat ou le serpent...

11 Le bestiaire dans la publicité

Documents publicitaires.

- Classez et analysez les valeurs psychologiques, sociologiques et économiques liées à l'animal : de qui, de quoi sont-ils le substitut ? Le symbole ?

L'animal dans la publicité : le crocodile de Lacoste, l'éléphant du thé, le lion de Peugeot et du Crédit Lyonnais, le canard du Crédit Agricole, le cochon de Naf-Naf, l'écureuil de la Caisse d'Épargne...

12 Les images-citations

Publicités, spots publicitaires enregistrés en vidéo.

- Recherchez dans des revues, dans la rue ou à la télévision, des publicités se référant à des récits, des tableaux ou des films que vous connaissez.

- Classez-les selon le genre (littéraire ou iconographique), la situation, la scène... et analysez la manière dont ils sont traités : hommage, actualisation, parodie, détournement. Exemples : *La Laitière* de Vermeer pour Chambourcy ; la nature morte des confitures Bonne Maman ; Carmen pour Gitane ; *Le Mépris* de Godard pour Jill ; Picasso pour Citroën ; *Le Petit Chaperon rouge* pour Chanel...

13 Détournement

Document iconographique, papier, colle, ciseaux, camescope.

- Choisissez un tableau, une sculpture et détournez-les en affiche publicitaire.

- Choisissez un conte, une fable, un héros de légende ou de mythe, utilisez-les dans un scénario de spot publicitaire de votre invention. Soumettez ces réalisations à la critique du groupe et explicitez les procédés utilisés dans le détournement.

14. Connotations linguistiques

- Décrivez : âge, sexe, physionomie, métier, caractère... de quelqu'un qui se nommerait par exemple : Varech, Pléonasme, Éthylène, Fragrance, Embolie...

- Ou bien décrivez les villes suivantes : Vladivostok, Sorèze, Morogoro, Samarkand, Miglos, Paplidalstak, Bellulo, Ventadour, Kernascleden...

- Vous partirez des connotations et des associations d'idées suggérées par l'aspect sonore et graphique du mot. Notez vos impressions, utilisez les mots dans le texte de description.

- Étudiez les aspects du signifiant qui ont déterminé les signifiés. Faites la part de ce qui relève de la forme du mot, de votre expérience personnelle, de vos connaissances, de vos réminiscences culturelles, de votre imaginaire.



Jean Mohr, *Haute-Savoie*, 1980. Photographie.

15 Sens dénoté/ sens connoté

Photographie de Jean Mohr.

❖ Que vous suggère cette image ? Rédigez en une vingtaine de lignes les informations que vous en dégagez.

❖ Analysez techniquement la composition de cette image (aidez-vous de papier-calque). Comparez vos lectures : faites la liste de ce qui est effectivement représenté dans l'image (dénotation) et ce que vous avez apporté (connotation).

L'analyse méthodique comprend :

a) Composition formelle : point de vue, cadrage, profondeur, grosseur du plan, lumière/ombre, formes, lignes de composition.

b) Connotations liées au champ, au hors-champ, au référent social, économique et humain.

16 Connotations

Extrait d'un texte de Michel Leiris.

Galilée : au masculin, le Toscan ; au féminin, la terre à moitié mythique dont les Évangiles me parlaient.

Galilée, au nom de cruche ou de pot de terre cuite, à cause peut-être de Gallé – cet autre Palissy – et de ses vases si longtemps réputés : cadeaux pour mariages, anniversaires, Jours de l'An, etc.

Galilée, au bruit craquetant de jarre qui craquelle : Galilée plus proche – avec ce bégaiement dont il a l'air d'être affligé – des fêlures physiques et mentales entraînées par l'âge (vision dédoublée, déclics d'arthrose, engoncements et balbutiements cérébraux) que du trop appris par cœur Vase brisé.

Michel Leiris, *Frêle Bruit – La Règle du jeu*, IV
1976. Éditions Gallimard

◊ Cherchez comment s'organisent dans ce texte les associations d'idées et les connotations dans l'évocation du nom de Galilée (qui est-ce ?).

17 Anagramme

◊ Réalisez des anagrammes avec les lettres de votre nom et prénom. Parmi les possibilités qui s'offrent, laquelle retenez-vous ? Quelles connotations privilégiez-vous ?... Cherchez des anagrammes de noms de villes, d'écrivains, de musiciens, de vos professeurs... Définissez ce qu'évoquent pour vous ces noms.

18 Thèmes publicitaires

Archivage de documents, spots publicitaires enregistrés.

◊ Choisissez un des thèmes suivants : la femme, l'homme, l'enfant, la nature, la ville, le progrès technique, le passé, l'avenir, l'eau, le feu...

◊ Recherchez et archivez des images publicitaires de journaux, de revues et de magazines de télévision. Étudiez la manière dont ce thème est traité. Rédigez vos remarques en explicitant les connotations liées à ces représentations. À quelle image mythique se réfèrent-elles ? Quelle conception idéologique mettent-elles en jeu ? Illustrez votre propos par des exemples précis.

19 Analyse d'un spot publicitaire ou d'un clip

Magnétoscope.

◊ Enregistrez et visionnez plusieurs fois un spot ou un clip de votre choix. Analysez-le techniquement en tenant compte des

aspects propres au cinéma : nombre de plans, grosseur des plans, cadrages, mouvements de caméra, effets spéciaux, couleur, montage, rythme...

◊ Quelle est la stratégie promotionnelle ? Définissez la mise en scène du produit. Faites une étude comparée de plusieurs documents différents.

Le spot ou le clip sont des genres spécifiques : la séquence est brève, le montage rapide et l'esthétique performante. Il représente de gros investissements. Vous pourrez vous intéresser à ses aspects économiques, aux métiers de la publicité, au financement des réalisations, à la place de la publicité dans les budgets de la presse et de la télévision, et au rôle du clip dans le marché du disque.

20 Communication

Un journal quotidien.

◊ Définissez l'émetteur : recherchez dans le journal toutes les indications que vous pouvez trouver concernant la source de l'information et l'identité des émetteurs des textes et des images (photographies de presse et dessins).

◊ Repérez la diversité des sources et du traitement de l'information : agences de presse (lesquelles ?) ; envoyés spéciaux, correspondants ; agences de photos (lesquelles ?) ; lecteurs du courrier et des petites annonces ; Office national de la météorologie ; annonceurs publics et privés, état-civil, associations, éditeurs, théâtres, cinémas, chroniqueurs, pigistes, auteurs de tribunes libres, critiques...

◊ Identifiez les destinataires sur un large échantillon de magazines : à qui s'adressent *Nous Deux*, *Marie-Claire*, *Capital*, *Système D*, *Détective*, *Le Chasseur français*, *Géo*, *Historia*, *Têtu*, *Les Échos*, *L'Équipe*, *Vogue*, *Nova*, *Les Inrockuptibles*, *Mutinne*, *Jalouse*... ? Décrivez avec le plus de précision possible l'identité, l'âge, le statut social, l'activité... du destinataire type de la publication choisie en argumentant : types de publicités, thèmes et sujets traités, rubriques, annonces, courrier, illustrations, esthétique et mise en page, papier, couverture...

21 Détournement

Publicités, bandes dessinées.

- ◊ Éliminez slogan, légende, commentaire, bulles, textes d'une image publicitaire et d'une planche de bande dessinée. Inventez-en d'autres qui en détournent le message. Explicitez les procédés de détournement.

22 Monosémie/ polysémie : mise en séquence

Documents photographiques découpés dans des revues ou réalisés, appareil photographique.

- ◊ Choisissez une photographie à caractère polysémique, ou réalisez-la.
- ◊ Réduisez sa polysémie en la faisant précéder et suivre (séquence) d'une autre photographie (découpée ou réalisée). Réservez votre montage.

- ◊ Échangez avec un partenaire vos photographies initiales respectives. Par le même procédé de mise en séquence, réduisez-en la polysémie.

- ◊ Comparez et analysez les montages. Expliquez quels signes vous avez privilégiés, quels signes ont été écartés. Définissez les figures de rhétorique mises en jeu par les rapprochements d'images.

23 Monosémie/ polysémie : la légende

Photogramme d'un film de Jean-Luc Godard.

- ◊ Quels sentiments exprime ce visage ? Rédigez en quelques lignes.
- ◊ Proposez une légende brève, un titre et donnez la parole au personnage en style direct (que dit-elle, que pense-t-elle ?).
- ◊ Confrontez vos lectures et légendes.



Jean-Luc Godard, *Sauve qui peut (la vie)*, 1980. Photogramme.

ESPACE ET IMAGE

Le pays de Tendre est un royaume fictif dont l'image nous offre une représentation cartographique. Cadrée comme un tableau, elle réunit deux points de vue : en élévation et en perspective. Le *code cartographique* – unités de distance (lieues), toponymie, signes graphiques des reliefs... – et le *code perspectif* – architectures, personnages, végétation – s'unissent pour figurer un territoire spatialisé symboliquement : zone centrale et confins, axe et directions, itinéraires de voyage.

Cet espace « géographie » la progression amoureuse selon divers trajets ; il se lit comme un *texte*, inspiré de la peinture des sentiments, qu'inaugurent les romans de la préciosité. En axe vertébral, le fleuve incline du bourg Nouvelle Amitié (la Rencontre) à celui de Tendre, avant de recevoir les affluents de Reconnaissance et Estime dont l'estuaire s'ouvre sur la Mer Dangereuse qui offre alors, au voyageur aventureux de l'amour, les Terres Inconnues, hérissées d'écueils menaçants. Entre temps, suivant son trajet, l'amoureux parcourt des villages-relais, autant d'étapes de la séduction, à moins qu'il ne s'échoue aux confins, dans l'eau morte de l'Indifférence ou, perché sur le rocher d'Orgueil, au-dessus de la mer tumultueuse de l'Inimitié.

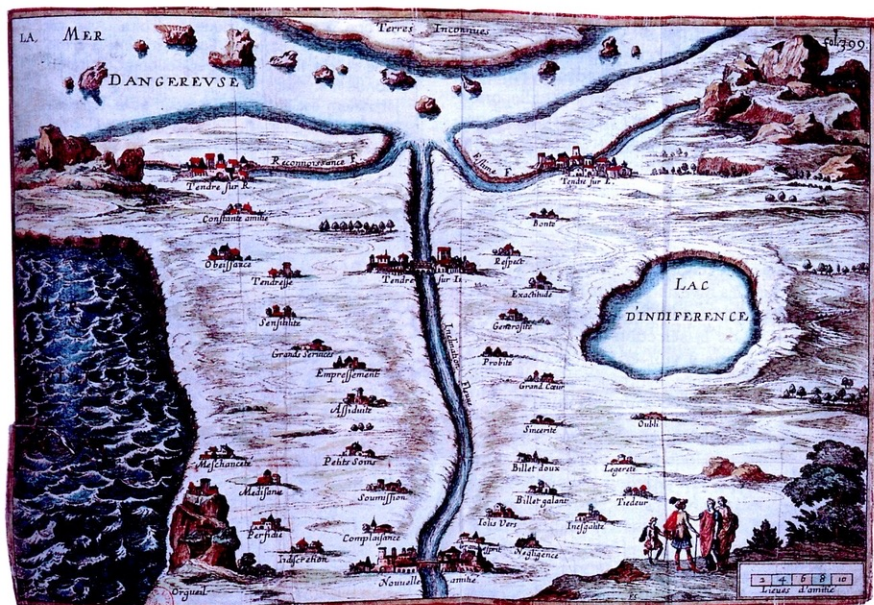
Cette carte est allégorique : elle propose un discours métaphorique lié à un idéal social et culturel, à une conception de l'homme et de la femme, à une esthétique et une morale, caractéristiques du XVII^e siècle.

I LA CARTE, IMAGE DU MONDE

2 LA CARTE ET L'IMAGINAIRE

3 COSMOGONIE ET CITÉ PRIMITIVE

4 SYMBOLIQUE DE L'ESPACE ET REPRÉSENTATION DU MONDE



I LA CARTE, IMAGE DU MONDE

a. La carte, objet iconique

La carte *iconise* l'espace à partir de la manière dont l'homme le perçoit, mais aussi tel qu'il le conçoit, au travers des données culturelles et de son imaginaire.

● La topographie

Elle intègre les observations formelles et matérielles : aspect géographique, nature des terrains, des côtes, des reliefs, les étendues, les distances ; elle localise et évalue les orientations, informe sur les objets, les formes et les relations contenus dans l'espace, suivant un réseau de coordonnées.

● Schématisation et codes

Cette technique schématise l'espace ou l'idée que l'on s'en fait par un dessin qui utilise une véritable sémiologie graphique. Très vite, les signes se sont organisés en codes de représentation : variables visuelles (forme, taille, orientation, couleur, valeur des procédés graphiques), idéogrammes et pictogrammes, symboles dont l'organisation a une puissance expressive.

● Lectures de la carte

La carte est légendée, elle donne lieu à des lectures dont les niveaux varient en fonction de la complexité des codes, de la densité de l'information et de la sélection des référents. Une carte se donne à voir et à lire : observation, analyse, inventaire, synthèse ; autant de processus intellectuels et culturels mis en jeu.

b. Le cartographe, auteur d'images

● Le centre de la carte

La carte se lit d'un point de vue. Elle « cadre » un espace, en choisit le centre et les marges, détermine un « hors-carte ». Le point de vue, spatial et idéologique, n'est jamais neutre. La révolution de l'héliocentrisme copernicien,

Les cartes de foi au Moyen Âge



Le Monde, 1480.

Les cartes de foi correspondent à une vision théologique du monde. Ces « T dans l'O » (T = mer et fleuves ; croix dans l'O) définissent trois zones symboliques (comme la Trinité) : Europe à gauche, Afrique à droite, Asie en haut (place du paradis). Elles associent la croix et le cercle, figure de la perfection et limite du monde fini. Jérusalem est au centre. Bagdad et le Tigre en bas.



Carte circulaire du monde, manuscrit persan de Al Istakhri du ^{xv}^e et ^{xvi}^e siècle d'après un original arabe de 1193.

Au centre la Mecque, à droite la Méditerranée, à gauche le golfe Persique, en haut Bagdad et le Tigre, en bas l'Euphrate et la mer Caspienne.

les grands voyages et les découvertes de la Renaissance provoquent une transformation profonde de la cartographie. Mais les cartes gardent le plus souvent l'Europe pour centre. C'est le cas des cartes modernes qui traduisent l'hégémonie européenne quand elles choisissent pour repère central le méridien de Greenwich.



Carte du monde, XVI^e siècle.

● La projection et le choix de l'échelle

Les Grecs opèrent une mathématisation du monde et réalisent des « cartes » qui privilégient déjà l'aspect sphérique de la terre (encore hypothétique). Le vrai premier « cartographe », Ptolémée, règle en partie le problème de la mise à plat d'un monde en trois dimensions (carte du monde avec latitude et longitude).

La projection n'est pas seulement un problème de géométrie dans l'espace, de perspective, mais aussi un problème idéologique de représentation. Aucune projection n'est parfaite. La projection de Mercator (1569) a donné à des générations de cartographes l'illusion de la fidélité au réel. Or les pôles y sont projetés à l'infini, les régions polaires disparaissent, les latitudes hautes et moyennes sont surdimensionnées, comme anamorphosées, donnant une configuration planétaire qui, bien que « fausse », devait convenir profondément à l'idée que les Occidentaux se faisaient du monde.

Toute projection résulte d'un choix qui provoque des déformations significatives. Ce parti pris de « déformer » la carte vers l'Asie ou vers les pôles donne des visions différentes du monde.

De même le choix de l'échelle. Au 1/5 000^e ou au 1/1 000 000^e, l'espace représenté inclut ou exclut des espaces différents, les relativise et conduit à une lecture autre.

Les vues de satellite, la télédétection, la résonance magnétique et le traitement informatique des données offrent des images de plus en plus sophistiquées et précises, mais n'en restent pas moins des représentations de la réalité. Le cartographe est un auteur d'images à part entière.

c. La carte, image sociale

Facilitant voyages et conquêtes, colonisations et guerres, informant sur les routes et les chemins, sur les itinéraires de pèlerinages, essentielle au marchand, au marin, au soldat, à l'administration, elle est à la fois la mémoire des lieux et le contrôle du territoire, elle sert par exemple à implanter une usine ou organiser une guérilla. D'ailleurs, les rois ont leur cartographe et leur cabinet des cartes.

L'image de la carte est aussi le miroir des mutations culturelles, techniques et philosophiques, elle est un moyen d'expression artistique où se marquent la maîtrise des graveurs, des dessinateurs et leur sensibilité esthétique. Les cartes sont aujourd'hui des images diversifiées et spécialisées qui couvrent le domaine des sciences de la nature et de l'homme et débordent le « champ » de la géographie : cartes politiques, climatiques, météorologiques, géologiques, cartes marines et astronomiques... Elles sont un outil de lecture et d'analyse pour l'anthropologue et l'ethnologue, le sociologue, l'agronome, l'historien, le journaliste... mais aussi un outil stratégique pour le militaire et l'espionnage industriel ; ils y déchiffrent des informations : mouvements des populations, mutations démographiques, politiques et religieuses, circulation des armes, de la drogue et des capitaux. La cartographie statistique permet d'établir les tableaux, les cartes de taux, d'indices, les pyramides des âges, les sociogrammes et de traduire, dans un espace pluridimensionnel, ce qui appartient à l'espace physique et aux activités humaines, et même à la pensée et aux habitudes culturelles, en utilisant un langage visuel codifié.

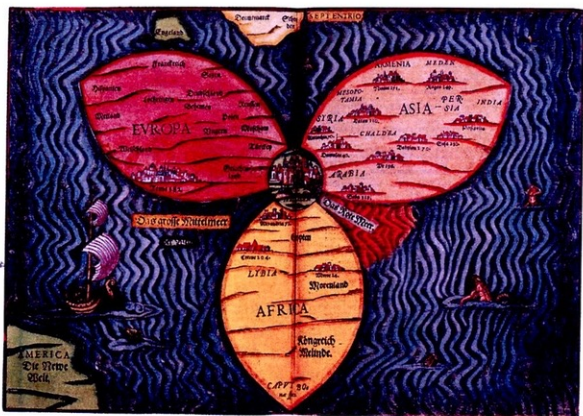
a. La carte et le récit

Île d'Utopia de Thomas More, XVI^e siècle. Gravure.

Sans doute parce qu'elle accompagne, à travers l'histoire, l'exploration de l'inconnu – traits suspendus des côtes inexploitées, pointillés perdus des reliefs, des zones inaccessibles et des territoires interdits –, la carte se prête à toutes les formes de l'imaginaire. Longtemps, le dessin a comblé les lacunes de la connaissance, inventé un prolongement au monde connu, projeté des formes ludiques, mythiques et poétiques. Les utopies ont leurs îles, cartes sans territoires autres qu'imaginaires.

Précédant ou relayant la carte, le récit de voyage d'exploration entretient une parenté étroite avec la cartographie. L'une dessine, l'autre dit l'espace parcouru. Les itinéraires, descriptions du parcours, guides et indicateurs ont pour fil conducteur, entre point de départ et destination, le jalonnement descriptif des repères terrestres et célestes liés à l'expansion humaine : voyage des Argonautes, itinéraire organisateur d'Hercule, pérégrinations d'Ulysse, récits de voyage de Pausanias, d'explorateurs illustres, réels ou imaginaires. De Marco Polo à Bougainville, de Defoe à Swift, du *Tour de France par deux enfants* au *Tour du monde en 80 jours*, le voyageur sillonne un paysage et trace les chemins de la connaissance et de l'imaginaire, dont les frontières sont quelquefois indécises.

Le paysage s'écrit : bornes, contours, jalons, marques, systèmes de repérage et d'indices donnent sens à l'espace. La rapidité fonctionnelle du parcours rectiligne s'oppose à l'errance, aux détournements et aux pertes. Le procédé de la description (pauses dans le voyage comme dans la narration) constitue un jalon, situe et identifie les lieux, les nomme – *toponymie* – alors que le parcours des espaces intermédiaires écrit la distance, c'est-à-dire le temps. Ainsi, entre le dessin et l'écriture, entre le graphisme de la carte – points et traits – et la linéarité de la langue se trame un rapport réciproque : la carte devient récit et le récit engendre la carte.

Heinrich Bünting, *Le Monde entier dans une feuille de trèfle*, 1582.

Le jeu et la règle

Dans les jeux traditionnels, aussi anciens que l'humanité (damiers, circuits, jeux de piste et labyrinthes, jeux de l'oie, échecs, marelles et rondes...), dans la *Carte du Tendre* comme dans les cartes au trésor, l'homme schématise, en représentations symboliques, son occupation de l'espace et la configuration de son rapport au monde. Il ritualise et codifie les parcours : les signes et les allégories ponctuent la route de Perceval, la marche du roi ou du fou sur l'échiquier est réglée, le hasard numérique des dés détermine le déplacement dans les jeux de l'oie ou au Monopoly, comme le programme du logiciel celui des déplacements dans l'espace virtuel des jeux vidéo.

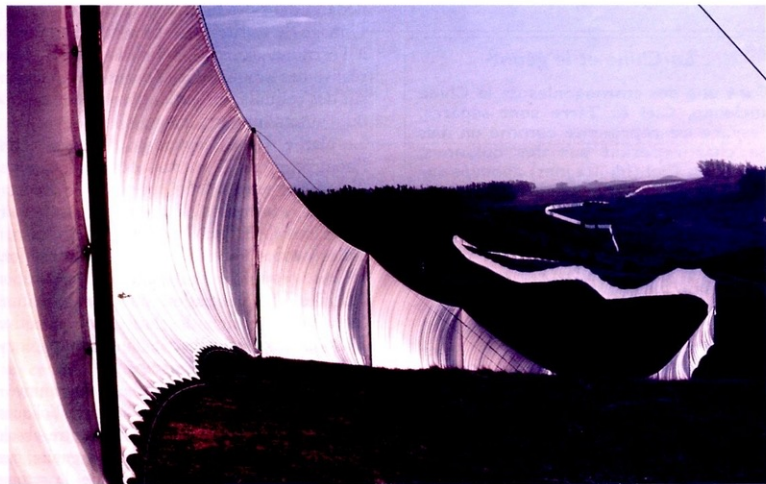


Mola des indiens Cuna (labyrinthe).
Tissus cousus. Panamá.

b. Les recherches contemporaines

Le dadaïsme systématisait le principe du trajet ordonné par la rencontre des accidents du paysage urbain. Guy Debord définit une théorie de « la dérive » qui subvertit la banalité du quotidien pour offrir de l'inconnu dans un paysage surhumanisé. Démarche prolongée par les recherches de plasticiens contempo-

rains tels que Jean Le Gac, Christian Boltanski, Paul-Armand Gette, Christo & Jeanne-Claude, Dennis Oppenheim, Richard Long (les artistes du *land-art* en général) ou On Kawara (cartes postales quotidiennes datées) qui superposent aux signes codifiés de la carte (paysage ou ville), les indications sensorielles d'un corps individuel en alerte, situant et datant ainsi, face aux repérages institutionnels de la société et de la culture, une « histoire » individuelle.



Christo & Jeanne-Claude, *Running Fence, Sonoma et Marin Counties*, 1972-1976. Californie.

Installation in situ.

3 COSMOGONIE ET CITÉ PRIMITIVE

a. La fonction des cosmogonies anciennes

Ces récits décrivent l'origine et la formation du monde : chaos primitif où Terre et Ciel s'accouplent, germination d'un œuf primordial, plongeon cosmogonique, « Verbe » divin présidant à la Création, démembrement d'un corps gigantesque...

Ces récits témoignent du besoin archaïque fondamental de domestiquer temps et espace. L'homme attribue à chaque chose ou à chaque événement sa place dans une structure qui revêt compte de sa forme, de sa nature, de ses dimensions, de sa fonction ou de son sens.

En prenant l'échelle de ce qui l'entoure, en construisant un ordre symbolique (le mythe cosmogonique), l'homme réduit à une logique ses peurs et ses espoirs. Il accède au sacré en même temps qu'il humanise son temps et son espace. Il s'en donne une image à travers textes sacrés, récits et représentations dans lesquels il explique et justifie l'existence et l'ordre du monde.

La Chine et le géant

Dans une des cosmogonies de la Chine ancienne, Ciel et Terre sont séparés, l'espace est représenté comme un dais de char reposant sur des colonnes, Piliers du Ciel (Montagnes) appuyés sur un carré (Terre) qui supporte l'Homme unique, le Fils du Ciel, le Souverain, appelé Bangu ou Pan'kou. Cet homme cosmique donne naissance au monde par le démembrement de son corps en repoussant plus haut le Ciel, en épaississant la Terre sous lui, en formant les fleuves de ses pleurs (Huang he et Chang jiang).

À sa mort, les parties de son corps forment les régions de la Chine ancienne : sa tête, le Shandong ; ses bras, le Shanxi ; ses pieds, le Hunan ; son tronc, les monts Hunan... L'homme, à l'image de Pan'kou, est un microcosme, modèle réduit du macrocosme, vivant au même rythme que lui.

Le centre du monde

Dans *Le Geste et la Parole*, l'anthropologue André Leroi-Gourhan décrit la cité primitive pour la mentalité traditionnelle :

« La cité se trouve alors au centre du monde et sa fixité est en quelque sorte la garantie du pivotement du ciel autour d'elle. Point central du ciel et de la terre, elle est intégrée au dispositif universel dont elle reflète l'image : le soleil se lève à son Est et se couche à son Ouest, à distances égales, et ses habitants sont portés à penser qu'il existe, au-delà de leur auréole des centres moins favorisés, tout près du point d'origine de l'Ouest et du pays de l'ombre, ou près du point d'origine du soleil levant. Son Ouest et son Est sont l'Est et l'Ouest par excellence puisqu'ils marquent l'entrée et la sortie de l'astre dans un microcosme totalement humanisé et symbolique. »

b. La constitution de la Cité primitive

Représenter l'espace réel ou imaginé comme réalité, c'est le penser. C'est surtout se situer dedans, dans des figures à échelle réduite.

L'image du territoire est sans doute antérieure à l'écriture, car, dès la Préhistoire, l'homme réalise des croquis d'itinéraires ou de régions sur des coquillages, sur les parois de la caverne ou d'autres supports légers.

Le plan est lié à l'arpentage. Avec son corps, l'homme prend la mesure des repères et des distances ; cette activité suppose une sédentarisation – au moins saisonnière – et une pratique socialisée de l'espace : hiérarchisation collective des pouvoirs et des rôles, institutions et lois, croyances présidant à la répartition spatiale. L'humanisation du paysage naturel (cultures, territoires de chasse, cité primitive, maisons et villes) s'inscrit dans une représentation d'ensemble du cosmos.

De la maison – abri sous roche, cité primitive – au cosmos, l'homme tisse des liens symboliques. Partant de son lieu d'existence, centre absolu autour duquel gravite l'univers, il organise, face au désordre, l'orientation cardinale, le rythme naturel (jours, saisons, migrations animales...) et le réseau de significations qui les ordonne.

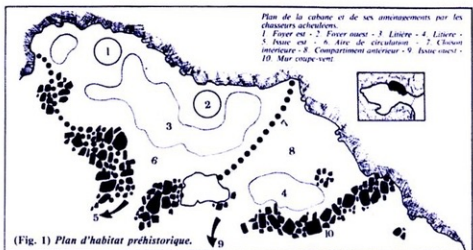
Arpentage et métrologie de l'espace « rayonnent » à partir de ce centre, définissant une image géométrique du monde et de la Cité, enrichie de la dynamique temporelle, appliquant au « dispositif ombilical de la cité, une des propriétés du langage ou plus largement la faculté de symbolisation ».

4 SYMBOLIQUE DE L'ESPACE ET REPRÉSENTATION DU MONDE

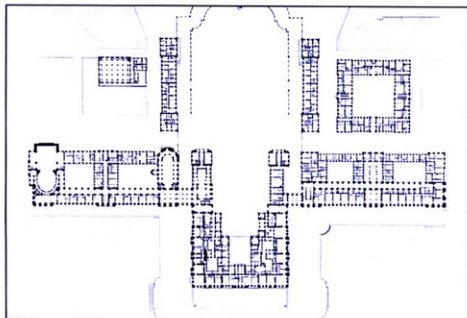
a. Le plan des lieux

Le relevé coté nous permet de comprendre, à travers le dessin, la structure symbolique d'un site préhistorique où se distribuent les lieux du foyer, du sommeil, de la nourriture, du dépotoir, et le système de circulation entre ces différents lieux. De même, les représentations schématiques du temple de Jérusalem, du palais de Mycènes ou du château de Versailles, d'une ferme landaise ou d'un appartement moderne et leur analyse nous révèlent l'organisation symbolique de toute une société, et de ses activités.

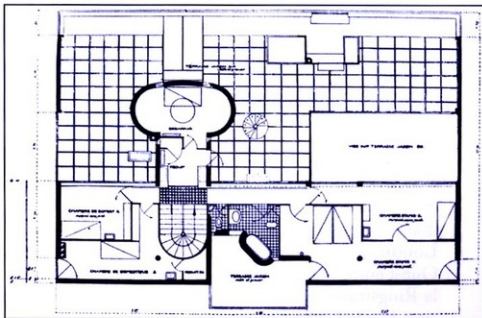
Centre et périphérie, haut et bas s'opposent symboliquement comme Nord et Sud, Est et Ouest. Le centre ou le haut est souvent le lieu du sacré et du pouvoir, assurant la domination et le contrôle, l'omniprésence de l'œil de Dieu, du maître. Ainsi chez les Bororo d'Amérique du Sud ou chez les Sioux Winnebago, ainsi pour les aristocrates arvernes campés sur l'oppidum* de Bibracte ou le seigneur du donjon de la motte féodale concurrençant le clocher. Ainsi le lit de Louis XIV, au centre des bâtiments de Versailles, orienté est-ouest, dans l'axe du soleil, autre symbole royal et divin. La répartition est aussi sexuelle, espace des femmes et des hommes, espace ouvert et fermé, espace central et périphérique. Plus profondément encore, la symbolique de l'espace est liée à tout le système culturel.



Plan d'habitat préhistorique.



Plan du rez-de-chaussée du château de Versailles.

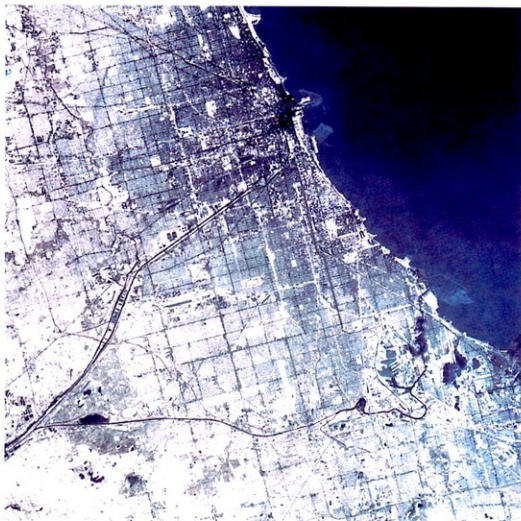


Le Corbusier, Villa à Garches, plan du toit du jardin, 2 chambres d'amis, chambre de domestiques, débarras et grande terrasse jardin.

Symbolique de l'espace dans la Chine antique

« Aux quatre points cardinaux et au centre, pour la Chine antique, correspondent les cinq éléments, les cinq cieux, les cinq sortes d'animaux, de notes de musique, d'odeurs, de nombres, de lieux de sacrifices, d'organes du corps, de couleurs, de saveurs, de divinités. Il devient alors évident que le Sud, l'été, les oiseaux, l'odeur de brûlé, le foyer, les poumons, le rouge, l'amer, le chiffre 7, la note *tcheu* ont des propriétés communes et qu'on peut agir de l'un sur l'autre. L'insertion spatio-temporelle est alors parfaite et la sécurité de l'homme est devenue totale puisque tout est expliqué, saisi, fixé. »

André Leroi-Gourhan.
Le Geste et la parole,
1965.



Vue aérienne. Chicago, USA.



Vue aérienne. Bram, Aude.

b. L'idée des lieux

● L'urbanisme

Les quartiers des villes modernes s'opposent aux structures des villes anciennes. Strates d'une histoire, le paysage urbain ou le paysage rural se lit comme un texte, à travers les signes qui l'organisent et en distribuent l'ordre et la valeur. Le Paris haussmannien marque, comme Londres, la coupure Est/Ouest entre riches et pauvres ; la Ringstrasse de Vienne dessine le cercle symbolique du pouvoir social et culturel. Historiquement, la ville évolue. Suivant les époques, les

différentes classes sociales et les minorités se répartissent en quartiers dans les murs ou hors les murs, dans un mouvement horizontal. La répartition est aussi verticale. L'architecture moderne – et sur-

tout l'apparition de l'ascenseur – inverse la hiérarchie socio-économique. Les lieux s'opposent et se conjuguent en un système complexe que l'urbanisme moderne assume au même

titre que le plan du village primitif : lieux du sacré et du profane, de la mort et de la vie ; de la vie publique et de la vie privée ; lieux du sommeil et du repos, de la veille et de l'activité ; des femmes et des hommes ; du travail, du jeu, du savoir, de l'art, de la mémoire, de la punition, de la folie...

● La notion de « paysage »

Le « paysage » a une histoire : il apparaît dès le XIV^e siècle dans les miniatures et les enluminures, représentations « réalistes » de la ville et de la campagne. Il oppose déjà, dans une symbolique souvent fondée sur l'antagonisme chrétien, la cité humaine – Jérusalem – aimée de Dieu, à la nature sauvage, lieu du Démon.

L'humanisme réhabilite le paysage naturel et les représentations – jusqu'au XIX^e siècle – attribuent aux forêts, collines et cours d'eau des vertus esthétiques idéalisées par les romantiques comme l'image de l'Éden, le grand jardin symbolique originel. L'apparition de la photographie prend en charge cette fonction de représentation paysagère. La première photographie du monde, de Nicéphore Niépce, est un « point de vue » d'une « fenêtre » sur un « paysage » rural.

C'est que le paysage, par-delà ses codes esthétiques et culturels liés à l'histoire des mentalités, est aussi lisible, comme un *texte*. Matériau naturel, support minéral, végétal, il porte les signes inscrits (écriture dans le corps de



Pol de Limbourg, *Très Riches Heures du duc de Berry, Février*, XV^e siècle.
Enluminure.

la terre) du temps et du travail, du voyage... Comme s'organise le « jardin », japonais, arapesh ou à la française, le paysage se lit tel un livre, métaphore qui associe icône et langue, comme le dit dans *Les Cinq Sens* le philosophe Michel Serres à propos de la

campagne gasconne : « [...] l'agriculteur, depuis des milliers d'années, l'a composé lentement pour le peintre qui le fit voir au philosophe, dans les musées et les livres.

Il l'a composé *pagus* par *pagus*. Or, ce même mot latin, de vieille langue agnaire, ainsi

que le verbe *pango*, nous dictent ou nous donnent la page, celle que, ce matin, je laboure en sillons réguliers, au soc du style, petit découpage où se fixe, où se plante, où s'établit l'existence de ce qui écrit, où il la chante. »

● L'espace mental et sa carte

Le plan des lieux, paysage, ville, constructions humaines, constitue une image qui visualise la configuration de l'espace : dispositifs, surfaces,

réseaux de relations sociales et individuelles, techno-économiques et psychologiques, techniques du corps et techniques matérielles, comportements et rituels sociaux, religieux, conceptions politiques... Les grandes autoroutes mussoliniennes, par leurs tracés rectilignes quadrillant le territoire, traduisent un rapport au monde qui s'oppose au tracé sinueux de l'aventure et de la liberté des chemins grecs, comme aux voies dérobées du paysage de bocage, propices à la résistance, à la rébellion contre les pouvoirs centraux... Cette image du paysage est un véritable langage graphique que l'architecte et l'urbaniste utilisent eux aussi, jusque dans les projets et réalisations de cités ou de maisons idéales : projet global de la cité par Brunelleschi, construction utopiques de Boullée, de Ledoux, des Saint-Simoniens, de Garnier et de Le Corbusier ou de Mies van der Rohe.

Les *Lignes d'Erre* du psychologue Fernand Deligny, retraçant les parcours en apparence anarchiques d'enfants autistiques et l'itinéraire d'errance du parricide Pierre Rivière, étudié et restitué dans la carte normande par Michel Foucault, constituent des représentations de l'image mentale du territoire et de son occupation qui intéressent la psychanalyse, au même titre que les représentations de l'image mentale du corps. Ici encore, image et langage de l'espace entretiennent un rapport indissociable.



Caspar David Friedrich, *Homme et Femme au crépuscule*, XIX^e siècle.

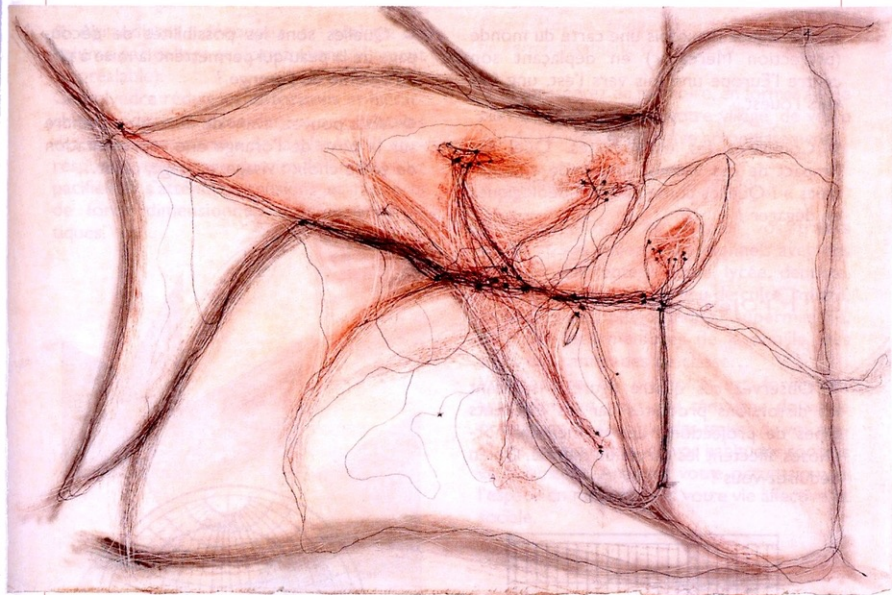
Huile sur toile.



Nicolas Poussin, *L'Été*, XVII^e siècle.

Huile sur toile.

Les lignes d'Erre de Fernand Deligny



Dessin sur papier.

« Pendant des semaines, l'un de nous, qui vivait avec trois ou quatre enfants mutiques, a transcrit scrupuleusement leurs "livres" trajets sur des feuilles de papier transparent posées sur une carte du "territoire" que rien ne limitait. », *Recherches* n° 24.

Tracés à l'horizontale, sur les genoux, par des adultes observant le déplacement d'enfants autistes, ces dessins ne sont ni des documents (cartographie objective ou instrument thérapeutique) ni des œuvres d'art ; ils présentent des structures rhizomatiques dont se sont inspirés Gilles Deleuze et Félix Guattari. L'aspect arachnéen de ces lignes les apparente à une des figures métaphoriques du psychisme, illustrée par exemple par David Cronenberg dans *Spider* (2002).

Fernand Deligny est éducateur, cinéaste, essayiste et artiste. Venu de la méthode Freinet, il invente une pédagogie militante de l'enfance blessée. Il crée *La Grande Cordée* en 1947 à Paris, association

d'accueil d'enfants délinquants et psychotiques et implante un lieu de vie dans les Cévennes vers 1963 où il tourne *Le Moindre Geste* (1963-1964) avec de jeunes autistes. Ce film, financé par Slon, collectif militant fondé par Chris Marker, est monté par Jean-Pierre Daniel, venu lui aussi de l'éducation populaire avec qui il partage la conviction que le cinéma est un art et un projet politique et pédagogique. Leur œuvre s'inscrit dans tout un champ de pensée de l'antipsychiatrie (Françoise Dolto et Maud Mannoni) et d'un cinéma sur l'enfance tel que l'ont pratiqué Roberto Rossellini, François Truffaut, René Allio, Chris Marker et Maurice Pialat.

1 La carte

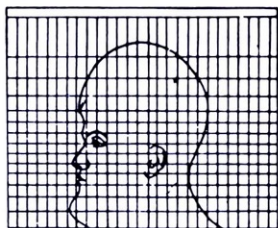
Papier-calque, crayons.

- ◊ Décalez deux fois une carte du monde (projection Mercator) en déplaçant son centre l'Europe une fois vers l'est, une fois vers l'ouest.
- ◊ Comparez les trois cartes. Quel est l'impact de ces visions du monde « décentrées » ? Quelles conséquences idéologiques en dégager ?

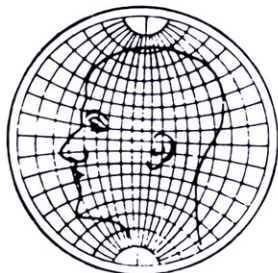
2. Projections

4 types de projection.

- ◊ Observez ces quatre figures visualisant les distorsions produites par les différents types de projections. Les mêmes anamorphoses affectent les cartes du monde. Qu'en déduisez-vous ?



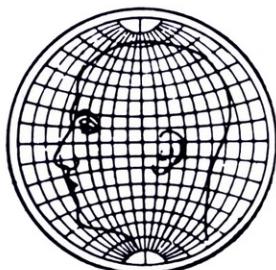
Projection de Mercator



Projection globulaire



Projection orthographique



Projection stéréographique

3 La Terre est orange

Une orange, un couteau, crayons, peinture.

- ◊ Quelles sont les possibilités de découpage de la peau qui permettent la mise à plat du volume de l'orange ?
- ◊ Vous pouvez, avant de découper, peindre sur la peau de l'orange une représentation de votre choix : visage, paysage, objet...

4. Volume

Le monde en projection de Fuller.

► Agrandissez, découpez et réalisez le volume par collage (coloriez éventuellement au préalable).

Ce polyèdre réduit les distorsions et hiérarchise modérément les dimensions relatives des différentes parties de la planète. Il correspond à une image du monde équilibré et pacifié où s'atténuent tensions et rapports de force dimensionnels comme géopolitiques.



Polyèdre à plat. Projection de Fuller.

5 La carte de mémoire

Papier, crayons, photocopies du plan de la ville, de l'arrondissement, du lieu de résidence.

► Représentez de mémoire, en format A4, le plan de votre ville, de votre village, de votre lieu de résidence, de votre arrondissement...

► Comparez avec le plan officiel.

► Inscrivez dans ce dernier vos trajets usuels et vos trajets exceptionnels avec des couleurs différentes : école, lycée, dentiste, médecin, piscine, stade, lieu de culte, square, musée, gare, bibliothèque, supermarché, domiciles des membres de la famille, des amis, des camarades de classe...

Votre carte de mémoire est forcément approximative, mais elle témoigne de votre occupation de l'espace, des trajets de vos pratiques quotidiennes, de vos habitudes sociales et culturelles. Analysez votre occupation de l'espace en rapport avec votre vie affective et sociale.

6 Parcours

Appareil photo, papier, crayons.

► Réalisez sur votre trajet quotidien une dizaine de photographies ponctuant le parcours : réfléchissez au choix des lieux de « ponctuation », à vos motivations.

► Choisissez cadrage, grosseur de plan, point de vue... qui restituent votre perception ordinaire de ces lieux.

► Réalisez le dessin schématique de votre parcours et illustrez-le des ponctuations photographiques. Comment sont-elles réparties dans l'espace du parcours ?

7 Carte imaginaire

Papier, crayons, couleurs.

❖ Inventez la carte d'un lieu urbain, d'un quartier, d'un village imaginaire, comportant les lieux institutionnels ordinaires ou inventés, par exemple : mairie, lieux de culte, stade, musée, cinéma, gare, hôtel, école, aire de jeux, territoire d'aventure, etc. Prévoyez les axes de circulation, les passages secondaires, privés ou publics, les zones construites et les zones végétales, etc.

❖ Comparez vos réalisations : quelle forme prend cet espace imaginaire ? Comment s'y répartissent les lieux repères entre eux ? Quelles conclusions dégager de ces dispositifs ?

8 Itinéraire

Carte de l'I.G.N., vue aérienne du même espace.
(Dossiers de la Documentation photographique).

❖ Choisissez un itinéraire sur la carte de l'I.G.N. Tracez-le en utilisant les voies, principales et secondaires, les routes, les chemins, les sentiers, ou coupez « à travers champs ». Aidez-vous d'une photo aérienne.

❖ Choisissez d'aller à pied, à vélo, en voiture...

❖ Imaginez et relatez par écrit votre parcours. Ce texte de fiction décrira le paysage traversé, ses différents aspects, les perspectives plus ou moins lointaines... Utilisez les informations du langage cartographique : bosquets, champs cultivés, villages, cimetière, église, ruines, etc. Tenez compte des distances et du temps vraisemblable de parcours en fonction du moyen de locomotion choisi. Utilisez vos connaissances en architecture pour l'habitat et les constructions ; en botanique pour l'aspect de la végétation, des cultures... Suivant la saison choisie et l'heure, introduisez des données sensorielles liées au paysage de votre parcours : couleurs, odeurs, bruits, lumières, ciel...

9 Parcours romanesque

Carte, roman, crayons.

❖ À partir de la lecture d'un roman (voyage, itinéraire, aventure...), reconstituez sur une carte conventionnelle si elle existe, ou sur une carte dessinée, le parcours du héros. Indiquez les stations (date, heure, durée) et les déplacements. Par exemple, l'itinéraire d'Angelo dans *Le Hussard sur le toit* de Jean Giono ; de Jean Macquart (l'armée) dans *La Débâcle* d'Émile Zola.

10 Tour de France

G. Bruno, *Le Tour de France par deux enfants*, Éditions Belin.

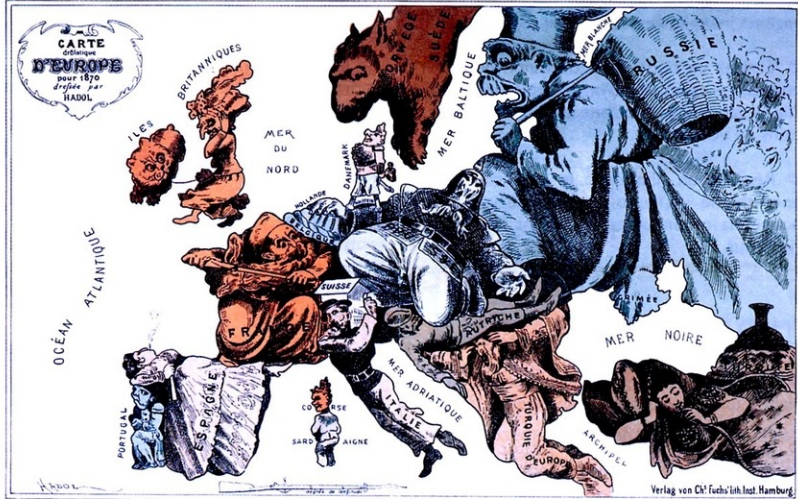
❖ Reconstituez sur une carte le parcours des héros (trajet et temps). Étudiez la signification idéologique de ce parcours : départ de la Lorraine occupée par l'Allemagne... Constituez une typologie des disciplines d'apprentissage associée au parcours géographique. Dégagez le projet de formation et la pédagogie (propres à la deuxième moitié du XIX^e siècle) qui le sous-tendent. Imaginez le tour de France par deux enfants aujourd'hui ; cela peut faire l'objet d'un roman collectif avec photographies et documents que vous rechercherez avec le professeur de géographie.

11 Jeu de piste

❖ Constituez deux groupes. Chacun choisit un itinéraire dans l'espace scolaire, un parcours du « trésor ». Rédigez un « texte-guide ». Formulez-le de manière énigmatique, inventez des unités de mesure de la distance (pas de fourmi, de souris, de géant), jouez sur le langage pour les consignes de directions.

❖ Échangez vos « textes-guides », reconstituez ou accomplissez le parcours et identifiez le but du voyage.

❖ Lisez « Le Scarabée d'or » dans *Histoires extraordinaires*, d'Edgar Poe.



Carte drôlatique d'Europe pour 1870. Gravure sur bois coloriée d'après Hadol, 1914.

12 Carte fantaisie

Gravure d'après Hadol.

Commentez la valeur métaphorique ou symbolique des personnages et animaux dans cette vision de l'Europe en 1870. Quels stéréotypes culturels et nationaux repérez-vous ? De quel point de vue idéologique est-elle conçue ? Quel est le destinataire ? À quels événements historiques et politiques fait-elle référence ?

Inventez une carte fantaisie de l'Europe actuelle ou du bassin méditerranéen.

13 Toponymie

Dictionnaire de toponymie.

Recherchez l'origine des noms de lieux de votre commune, de votre région. Aidez-vous du dictionnaire de toponymie, d'une histoire de la région ou du pays.

Inventez des toponymes et rebaptisez les lieux.

14. L'île au trésor

Texte de Robert Louis Stevenson.

J'ai tracé la carte d'une île ; elle était soigneusement et (je le pensais) magnifiquement coloriée ; sa forme charmaît mon imagination au-delà de toute expression ; elle comportait des ports qui me plaisaient comme des sonnets ; et avec l'inconscience des prédestinés, j'appelai ma réalisation l'île au Trésor.

Robert Louis Stevenson, *L'île au trésor*, 1883.

À partir de cette citation de Stevenson, réalisez la carte de votre « île au trésor », en utilisant les procédés et les codes cartographiques conventionnels ou imaginaires.

○ Inventez une toponymie, des noms de régions inexplorées...

○ Écrivez un texte de fiction individuel ou collectif – récit de voyage, exploration de l'île – dans lequel entrent en jeu les indications de votre carte.

○ Réalisez un film dont le scénario aura pour thème « l'île au trésor ». Si vous ne pouvez la reconstituer, comment l'évoqueriez-vous ?

15 Voyage fantastique

○ Choisissez un organe du corps, ou une plante, un fruit, un objet, une machine...

○ Imaginez-vous très petit et relatez dans un texte narratif votre parcours à l'intérieur de cet espace imaginaire. Aidez-vous de planches anatomiques, de macrophotographies, de planches de botanique, d'un schéma de la machine...

16 Cosmogonies

Textes de Hésiode, La Théogonie ; la Genèse (la Bible).

○ Lisez attentivement et comparez ces deux récits de l'origine du monde. Quel est l'état initial, précédant la formation du monde ? Comment s'organisent les éléments et se distribue l'ordre du monde ? Quelle est la chronologie de la création ? Qui y préside ?

17 La Lune

Papier, crayons, couleurs.

○ Observez la pleine Lune et une photographie de la Lune : éminences, dépressions, mers, cratères, vallées...

○ Dessinez une carte de la Lune à partir de ces données en choisissant des codes

conventionnels ou imaginaires. Inventez la carte de sa « face cachée ». Légendez.

○ Imaginez et dessinez des lunes anthropomorphiques (visages ou corps), en jouant sur le cercle et le croissant. Vous pouvez visionner *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès ou *2001 l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick.

○ Par connotations et associations d'idées, notez les mots ou expressions relatifs à la Lune, puis écrivez un texte qui utilise ces mots (texte poétique ou narratif). Comparez les productions.

○ Faites une recherche bibliographique et iconographique liée à la Lune. Recensez les croyances, superstitions et traditions liées au thème lunaire : folie, sorcellerie, fécondité, agriculture, sexualité, cuisine, variations météorologiques, rythmicités naturelles, physiologiques, ordre et désordre psychologiques, dieux et figures mythologiques... Vous pouvez mener le même type de recherche sur le Soleil.

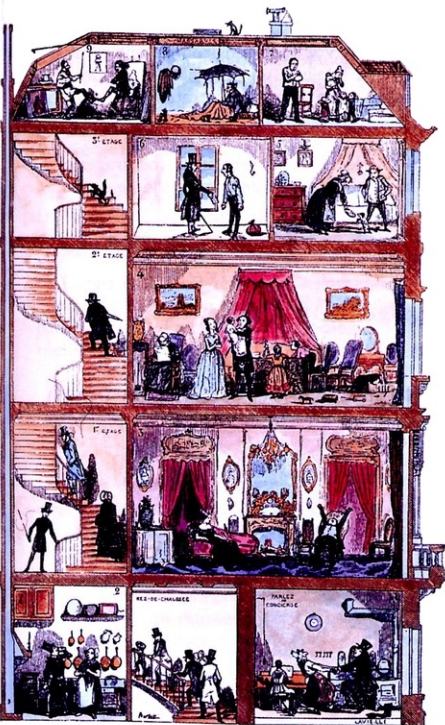
18 Carte du ciel

Carte du ciel astronomique.

○ Comparez les caractéristiques du ciel *astronomique* et du ciel *zodiacal*. Quelle est l'origine de la « toponymie » céleste ? Recherchez l'origine des noms d'étoiles, des planètes, des constellations, l'origine de la répartition zodiacale et sa signification magique...

○ À partir d'un fond de carte céleste sans légende, imaginez, en prenant les étoiles pour repères, des figures célestes et des constellations. Nommez-les et constituez un zodiaque personnel cohérent, en choisissant pour thème de configurations célestes des modèles animaux, végétaux, humains, instrumentaux, alphabétiques.

19 Le plan des lieux



Edmond Texier, *Vue d'un immeuble, frontale en coupe*. Tableau de Paris, 1850.

- Observez cette coupe d'un immeuble parisien du XIX^e siècle.
- Quelles informations sociales, économiques et culturelles apparaissent dans la répartition verticale des appartements ?
- Soyez attentifs aux détails documentaires fournis par les scènes d'intérieur : type de mobilier, décoration, nature de la pièce, nombre ; identité, relations, postures, gestes, vêtements des personnages... Que disent-ils de la famille, du travail, du revenu, des valeurs morales, économiques et esthé-

tiques de la société « verticale » représentée ici ? Rédigez vos remarques en un commentaire composé.

- Lisez *Pot-Bouille* d'Émile Zola ; *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec.

20 Symbolique de l'espace

Jeux.

- Collectez et étudiez les règles de jeux traditionnels, tels que marelles, jeux de pistes, jeu de l'oie, labyrinthes, Monopoly...
- Analysez la signification de ces règles : à quel système de valeurs se réfèrent-elles ? Quel rapport ont-elles avec le système social, la religion, la politique ou la morale ? Quels symboles utilisent-elles ? Quelles configurations spatiales ?
- Dessinez toutes les marelles que vous connaissez. Inventez-en, ainsi que des jeux de parcours et leurs règles.



Jeu de l'oie, *Les Cris de Paris*.

21 Labyrinthe

Papier, crayons, couleurs, maquillage, appareil photo.

- ◊ Lisez le mythe du Minotaure.
- ◊ Dessinez la figure du monstre (visage ou corps) en un tracé qui, comme le Labyrinthe, soit ininterrompu : ne jamais lever le crayon. Vous pouvez croiser le trait, mais ne jamais le superposer. Utilisez éventuellement de la couleur.
- ◊ Inventez un maquillage, une peinture faciale du Minotaure. Photographiez les réalisations.
- ◊ Analysez la symbolique du labyrinthe à l'aide d'une collecte iconographique et littéraire : mosaïques, jardins, plans de palais mycéniens, peinture, cinéma... Thème du tunnel, de la mine, de l'exploration souterraine, spéléologique, anatomique...

22 Lieux de mémoire

Appareil photo.

- ◊ Observez votre environnement rural ou urbain. Réalisez un ensemble de photographies témoignant des strates de l'histoire locale. Renseignez-vous sur cette histoire.
- ◊ Réfléchissez au format de vos tirages et à la mise en espace de votre collecte.

23 Le Tendre contemporain

Papier, couleurs, collage.

- ◊ Sur le modèle du document titre (p. 129), inventez la carte de la séduction de votre temps.



Gabriele Basilico, *Berlin, Allemagne*, 2000. Photographie.

Le photographe cherche les traces de l'histoire dans la ville moderne. La ruine s'inscrit dans le tissu urbain, lieu de mémoire.

24. Récits

○ Constituez une bibliographie littéraire liée aux voyages :

– récits (Pausanias, Jean de Léry, André Thévet, Montaigne ou Chateaubriand) ;

– récits d'exploration ou de conquête (Homère, Thucydide, Marco Polo, Colomb, Cartier, Bougainville, Brake, Cook, La Pérouse...) ;

– récits de fiction (*Robinson Crusoé* de Defoe, *Les Voyages de Gulliver* de Swift) ; errances et dérives (Kerouac, Le Clézio...).

○ Élargissez ces recherches à la poésie, à la bande dessinée et au cinéma (le *Road Movie* par exemple). Établissez une typologie des récits.

25 Recherches

○ Faites des recherches sur :

– les instruments de repère et de mesure de l'espace : leur histoire, leur rapport avec l'histoire des sciences, des techniques (boussole, sextant, astrolabe, compas, cadran solaire, lunette astronomique, longue-vue, etc.). Visitez un musée des sciences et des techniques et collectez des reproductions de ces instruments.

– l'histoire de la cartographie et ses instruments dans l'histoire de la peinture : quelle est la place du savant, de l'homme d'église, du banquier, du marchand, du marin et de la carte dans ces représentations ? (cf. les peintures de Vinci, Dürer, Carpaccio, Holbein, Vermeer, Messine, Duchamp, Picabia, De Chirico, Dalí...) ;

– les représentations de l'Éden, des jardins médiévaux ou « à la française », des jardins

classiques et romantiques, des paysages du XVIII^e et XIX^e siècle, jardins japonais ou maurésques et des jardins contemporains (Chau-mont, Villandry, André Citroën à Paris) ;

– les récits de l'origine, dans différentes civilisations : cosmogonie de Hésiode, représentation aristotélicienne et copernicienne du monde (géocentrisme et héliocentrisme) conséquences philosophiques, religieuses, scientifiques et artistiques de cette transformation des représentations ;

– l'occupation de l'espace à travers l'histoire et les différentes civilisations : plan d'un site préhistorique, plan du palais de Cnossos, d'une villa romaine, du Machu Picchu, du temple de Jérusalem, d'une cathédrale gothique, du palais de Versailles, d'un habitat traditionnel (ferme landaise ou bretonne), d'une maison japonaise, d'un pavillon ou d'une construction de plan courant de type H. L. M., d'un hôpital, d'une prison, d'une école, etc. Constituez un dossier et analysez la répartition de l'espace dans ces constructions humaines, leur orientation, leur fonction symbolique, sociale, domestique, fonctionnelle. Comparez un plan de New York à la médina de Fès...

26 Analyse

○ Analysez un film avec l'espace comme axe d'étude.

Quelle est l'organisation spatiale du récit ? : espace urbain/espace rural ou naturel ; verticalité/horizontalité ; centre/périphérie ; espace masculin/espace féminin ; territoires ouverts/territoires fermés ; occupation dynamique/statique ; dedans/dehors ; trajets, déplacements, stations... ?

- 1 LES REPRÉSENTATIONS DU CORPS
- 2 LES REPRÉSENTATIONS DU VISAGE
- 3 CORPS, MATIÈRE ET IMAGE

Ces yeux nous regardent droit dans les yeux, insistants, sans détour : pas d'échappatoire, pas de distanciation. Frontalement mise en scène, la posture étrange prolonge corps masculin et corps féminin. Regardons les mains. Protectrices, dominatrices, les mains de l'homme, posées, gardent une pathétique délicatesse ; puissantes et résignées, les mains jointes de la femme font la clôture de ce corps double, étroitement noué.

Ce sont des gitans de Slovaquie orientale, gens de la route, sédentarisés par décret dans des camps, recueillis dans leur silence par cette photographie de Josef Koudelka. De 1962 à 1968, celui-ci réalise un ensemble de documents qui, par-delà leur valeur ethnographique, témoignent d'un véritable engagement humaniste contre la violence de l'exclusion.

Les corps se déchiffrent. Le réseau des veines voyage, sculpte les voies nomades de l'âge, de la souffrance, les veines irriguent le corps-paysage, relaient le voyage arrêté. Comme le mur, qui nous offre les traces – écla-boussures, impacts, éclats – de signes d'arpentage et d'itinéraires interdits... « Combien sont-ils au monde qui peuvent photographier comme on console, non comme on aggrave la peine ? », dit Bernard Cuau à propos de Koudelka (*Photopoche*, n° 15).



Josef Koudelka, *Tchécoslovaquie, Gitans*, 1967. Photographie.

I LES REPRÉSENTATIONS DU CORPS

La représentation du corps humain, pas plus que celle de l'espace, ne se limite à la simple imitation de ce que nous en offre la vision naturelle. La variété des images du corps dans l'histoire des représentations témoigne du rapport complexe que l'homme entretient avec lui-même, et de la manière dont il se pense et se définit par rapport au monde.

a. Les premières représentations du corps

Les figures humaines de l'art pariétal offrent une iconographie conventionnelle, soit mimétique, soit schématisée. Ces représentations, dès la naissance de l'humanité, ont une dimension magique. L'image de l'homme y est partagée en catégories sexuelles, dont la répartition topographique sur les parois de la caverne constitue un système organisé du monde. Ces images du corps participent d'un ordre symbolique ; on se soucie moins de représenter avec réalisme que de donner valeur de signe aux figures.



Signes quadrangulaires féminins accompagnés de rangées de points masculins complémentaires.
El Castillo, Santander.

	TYPE	NORMAL	RÉDUIT	INFINI
A				
B				
C				
D				

Fig. 27

	TYPE	NORMAL	RÉDUIT	DÉRIVÉ
A				
B				
C				
D				
E				



Représentations féminines. Courbarelles.

Le corps préhistorique

La femme est le plus souvent représentée sans tête – seins, ventre et pubis compris sommairement dans un cercle que prolongent en s'effilant le torse et les jambes – ou par des signes plus simples évoquant pubis et vulves. Ces figures évoluent en signes schématisés, abstraits : triangles à base inférieure, ovales, rectangles coupés de deux lignes latérales, et signes claviformes (traits ou bâtons portant une protubérance semi-circulaire). Les représentations masculines, plus rares, sont inscrites dans des scènes tragiques de chasse, hommes gisant étendus devant l'animal, par exemple. Ce sont souvent des visages isolés, des faces. Et, surtout, des

silhouettes de profil courbées en avant, dans la position de l'invocation ; des figures au museau animal étiré en longueur, ou masquées comme dans les danses rituelles, ou évoquant une stylisation bestiale. Coiffée de bois de cervidés, mi-humaine, mi-animale, la figure évolue vers des représentations de « fantômes ». Les formes phalliques sont rares et l'on constate la même évolution vers des signes abstraits, comme les signes barbelés, les peignes, les bâtonnets... Autre image du corps : la main négative, empreinte, détournée à la couleur est souvent présente, attestant quelquefois de mutilations, peut-être rituelles.

b. Le corps des dieux

Certaines civilisations – Grèce ancienne, Égypte, Extrême-Orient – admettent la représentation humaine : dans la statuaire, les bas-reliefs, les peintures murales et les vases, hommes et dieux anthropomorphiques cohabitent et échangent leurs caractères avec l'animal.

Mais l'interdiction est inscrite dans les textes sacrés de plusieurs religions. « Tu ne feras aucune image sculptée, rien qui ressemble à ce qui est dans les cieux... ou sur la terre... ou dans les eaux », prescrit la Bible (Exode). L'interdiction persiste dans la plupart des pays musulmans où l'art religieux s'occupe, de manière exclusive, d'explorer le motif décoratif abstrait à valeur symbolique : arabesques des mosaïques, écritures calligraphiques...

Statue du dieu Horus, 3^e période intermédiaire. Bronze (95 cm).

Horus, levant les bras pour verser le vase d'eau de purification à un corps anthropomorphe et une tête animale.



*Parinirvana du Bouddha, XI^e et XII^e siècles. Sculpture (14 m de long).
Temple de Gal Vihara, Polonnaruwa, Sri Lanka.*

Posture codifiée de béatitude, pieds joints, yeux clos, bien en chair, dans une attitude de méditation et d'extase.

Dans les sociétés traditionnelles, la conception de l'homme est celle d'un tout : matière et âme, corps physique et dimension spirituelle sont indissociables. L'image du corps prend un sens de « réalité en soi ». Elle double le sujet représenté : dans la pensée magique, elle peut être manipulée aux dépens du modèle, du référent. La mentalité traditionnelle a conservé cette méfiance à l'égard de l'image : du corps « volé » (dans l'image) au vol de l'identité et de l'âme, l'analogie s'impose. On trouve encore trace de cette pensée dans nos sociétés industrialisées où être « pris » en photo est une appropriation parfois mal admise et constitue pour la loi une atteinte à l'intégrité de la personne.

Le christianisme attribue à l'image une valeur pédagogique d'édification. L'art médiéval, quand il illustre les textes sacrés, accorde à la représentation humaine une échelle inférieure dans la hiérarchie symbolique : l'homme est toujours plus petit que tous les personnages divins. Le Dieu chrétien et les anges deviennent anthropomorphiques. Par leur posture, leur corps exprime des sentiments, des sensations et des états d'âme propres aux mortels. L'incarnation du Christ, le Dieu fait homme, continue à soulever la question polémique de sa représentation, comme en témoigne notamment la réception du film de Martin Scorsese, *La Dernière Tentation du Christ*.

Les grandes scènes conventionnelles de l'iconographie chrétienne – Annonciation, Nativité, Crucifixion... – ritualisent les postures, la gestuelle, la disposition spatiale des acteurs – Christ, Vierge, apôtres, soldats, bergers... – mais empruntent leur expressivité aux modèles de l'image humaine.

Dès le Moyen Âge, l'enluminure et les miniatures intègrent les sujets profanes, les figurants réalistes d'une société qui travaille dans les champs et les villes, guerroye, aime, enfante et meurt : ils s'inscrivent dans un monde « fini » dont les limites sont cellées déterminées par Dieu car le mystère de la création lui appartient (voir les *Très Riches Heures* du duc de Berry, chap. 6, p. 137). Dès que l'image profane du corps prétend devenir plus exacte, les essais de représentations anatomiques sont schématiques, approximatifs, marqués par la croyance, sous la pression de l'interdit de la connaissance.

Le corps et le Mal

Dans l'art médiéval, les figures infernales et sataniques d'une extraordinaire richesse se fondent souvent sur la confusion des ordres naturel, végétal, animal, humain : anomalies corporelles, hybridations monstrueuses, corps suppliciés des sorcières, corps malades de la peste et du choléra, corps punis victimes de la colère de Dieu, corps des damnés. Le monde du Mal est associé au désordre organique, à la négation des hiérarchies naturelles. Cette imagerie cruelle continue d'habiter les représentations les plus contemporaines.



Matthias Grünewald, *Rétable d'Issenheim, La Tentation de saint Antoine*, 1516.
Huile sur toile (détail).

c. Les apports de la Renaissance

À la Renaissance, l'humanisme accorde à la raison le droit d'accéder à l'intelligibilité du monde, et donc de comprendre comment fonctionne le corps humain. Si l'on dissèque à Padoue et à Florence dès le XIV^e siècle, cette investigation ne trouve sa pleine valeur qu'ensuite, avec les recherches scientifiques de la médecine. Paracelse, médecin et magicien, fonde cette connaissance du corps humain sur une conception animiste du monde qui se veut synthèse universelle, fondée sur l'expérimentation. L'homme comprend tout : le monde matériel, les astres et Dieu ; il est matière, esprit et âme. Les trois univers sont en lui, microcosme dans le macrocosme. Ambroise Paré, Vinci et Vésale, au XVI^e siècle, accomplissent la révolution anatomique en s'emparant du scalpel, instrument de la connaissance organique. En forçant les frontières du corps, l'anatomie fonde une nouvelle conception de l'être humain, qui transgresse du même coup les frontières du monde terrestre et du macrocosme, à l'époque même où l'on découvre des terres inconnues. La remise en question copernicienne de l'astronomie et de la cosmographie traditionnelle postule l'existence d'un monde « infini », ouvert à la connaissance. Dès lors, la connaissance du corps et ses représentations se fondent sur l'expérimentation, donnent lieu à des dessins, des planches et des cires anatomiques, diversifiant les points de vue sur une réalité analysable. Les « écorchés » conventionnels, hommes sans peau, révélant les muscles, les nerfs et les réseaux sanguins, tiennent souvent de façon élégante leur dépouille à la main : réalisme et fantastique cruel coexistent dans ces représentations didactiques qui déshabillent le corps ou le morcellent.



Andrea Mantegna, *Le Christ mort*, 1465-1466.
Huile sur toile (68 x 91 cm).

Le fort raccourci perspectif transgresse le code et confine à l'abstraction. Cependant, il confère son humanité corporelle au Dieu.



Rembrandt, *La Leçon d'anatomie du docteur Tulp*, 1632.
Huile sur toile (169,5 x 216 cm).

La main disséquée du cadavre est sa main gauche. Or Rembrandt a peint le dos d'une main droite... Erreur du réalisme ? Le schéma théorique est juste, mais la compassion humaniste de Rembrandt va au cadavre du voleur supplicié.



Jacques Fabien Gautier d'Agoty, *Planche de l'exposition d'anatomie de la structure du corps humain*, 1759.



Valverde, *Écorché brandissant sa peau*, 1559.

« La peau du visage s'apparente à un fantôme ou à une nuage, suggérant que l'esprit est distinct – ou émane – du corps ».

2 LES REPRÉSENTATIONS DU VISAGE

a. Le portrait et l'autoportrait

• Le portrait

On peut considérer originellement comme première trace conservée celle de l'ombre de l'aimé en allé projetée sur le mur, conservée sous forme de silhouette (récit rapporté par Pline l'Ancien). Empreinte amoureuse et mortuaire, elle fétichise la présence de l'absent, sacralise la trace. Elle trouve son prolongement dans les profils des puissants dans les bas-reliefs, les monnaies et les médailles.

En peinture, le portrait s'affirme comme genre indépendant. Genre stable tout au long de l'histoire de l'art, sa fonction a évolué : de religieux et funéraire, lié aux rituels de la mort, commémoratif, il devient marque du donateur quand il mêle celui-ci aux groupes religieux et divins. À la Renaissance, il cesse d'être anonyme ou anecdotique et s'étend des personnages de la Cour, des rois et des nobles à une humanité diverse qui trouve là l'expression de

son identité sociale. L'autonomie du portrait se manifeste dans le fait que l'individu se dégage du groupe : représenté seul, sur un fond quelquefois neutre – toute référence au contexte peut être abandonnée –, il devient le sujet propre de la peinture.

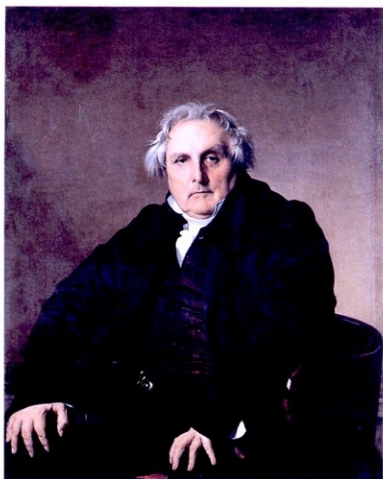
Les accessoires, costumes, bijoux qui enrichissent les représentations (code vestimentaire) disent la dimension particulière de l'individu, de la classe, le situent dans un ordre social et culturel. Plus tard, la bourgeoisie montante n'a qu'un désir : ressembler au modèle dominant, car selon la photographe Gisèle Freund « faire faire son portrait » était un de ces actes symboliques par lesquels les individus de la classe sociale ascendante rendaient visible à eux-mêmes et aux autres leur ascension et se classaient parmi ceux qui jouissaient de la considération sociale ». Ces représentations s'accomplissent au prix de trucages, d'idéalisations dont les portraitistes se font les complices. Le portrait se miniaturise, on le porte sur soi, fétichisant l'image du corps et du visage.



Piero della Francesca, *Frédéric de Montefeltro, due d'Urbino*, 1465. Tempera sur panneau (45,5 x 33 cm).
Profil en médaille.



Jan Vermeer, *Jeune Fille au turban*, 1660-1665. Huile sur toile (46,5 x 40 cm).
Instantanéité et lumière pré-photographiques.



Jean Auguste Dominique Ingres, *Louis-François Bertin*, 1832. Huile sur toile (116 x 95 cm).
Un portrait bourgeois : le souci extrême du détail.



Pablo Picasso, *Portrait de Dora Maar*, 1937. Huile sur toile (92 x 65 cm).
Face et profil : les deux temps du portrait.

● L'autportrait

Genre narcissique, l'autportrait consiste à se prendre soi-même pour objet de la représentation. Au Moyen Âge, le peintre se glisse quelquefois subrepticement dans la représentation, parmi le cortège des apôtres ou à côté du donateur. L'autportrait se constitue comme



Antonin Artaud
17 décembre 1946

Antonin Artaud, *Autoportrait*, 1946. Dessin.

Le visage humain

« Le visage humain est une force vide, un champ de mort.

La vieille revendication révolutionnaire d'une forme qui n'a jamais correspondu à son corps, qui partait pour être autre chose que le corps. C'est ainsi qu'il est absurde de reprocher d'être académique à un peintre qui à l'heure qu'il est s'obstine encore à reproduire les traits du visage humain tels qu'ils sont ; car tels qu'ils sont ils n'ont pas encore trouvé la forme qu'ils indiquent et désignent : et font plus que d'esquisser, mais du matin au soir, et au milieu de dix mille rêves, palonnent comme dans le creuset d'une palpitation passionnelle jamais lassée.

Ce qui veut dire que le visage humain n'a pas encore trouvé sa face et que c'est au peintre à la

genre à part entière en peinture, à partir du moment où, à la Renaissance, l'image du corps humain se modifie. Albrecht Dürer exécute la première peinture du genre en 1493. Dans son *Autoportrait*, l'artisan devient l'artiste : il accède à la dignité de créateur, personnalise son œuvre en y inscrivant ses propres traits. En la *signant*, il s'affirme comme individu créateur, conquête de la philosophie humaniste.

L'autportrait pose le problème de l'image projetée de soi, de la représentation de soi pour les autres. Dans son procédé même, la mise en abyme du geste – je me peins me peignant, je me vois me voyant – renvoie sans fin de la cause à l'effet, par là-même, à l'aliénation, au vertige narcissique, à la mort... Ce qui explique sans doute la férocité de certains autoportraits, leur caractère terrible, comme ceux de Goya, de Van Gogh ou de Bacon.

Faire son autoportrait, c'est se mettre en scène. En peinture, le triangle sujet/miroir/surface picturale représente une aire close dans laquelle le peintre se joue de lui-même en tant que modèle, fuyant et cherchant sans cesse du

lui donner. Mais ce qui veut dire que la face humaine telle qu'elle est se cherche encore avec deux yeux, un nez, une bouche et les deux cavités auriculaires qui répondent aux trous des orbites comme les quatre ouvertures du caveau de la prochaine mort.

Le visage humain porte en effet une espèce de mort perpétuelle sur son visage dont c'est au peintre justement à le sauver en lui rendant ses propres traits.

Depuis mille et mille ans en effet que le visage humain parle et respire on a encore comme l'impression qu'il n'a pas encore commencé à dire ce qu'il est et ce qu'il sait.

Et je ne connais pas un peintre dans l'histoire de l'art, d'Holbein à Ingres, qui, ce visage d'homme, soit parvenu à le faire parler. Les portraits d'Holbein ou d'Ingres sont des murs épais, qui n'expliquent rien de l'antique architecture mortelle qui s'arc-boute sous les arcs de voûte des paupières, ou s'encastre dans le tunnel cylindrique des deux cavités murales des oreilles.

Le seul Van Gogh a su tirer d'une tête humaine un portrait qui soit la fusée explosive du battlement d'un cœur éclaté.

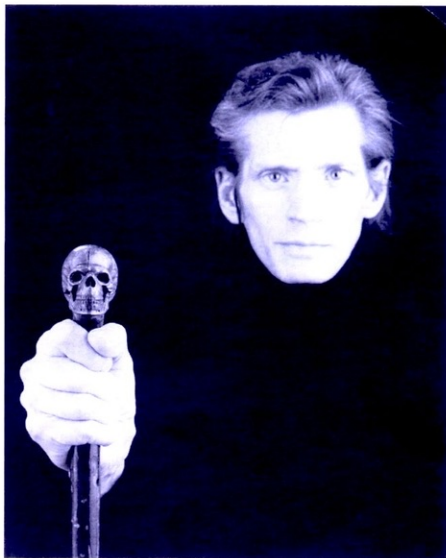
Le sien. »

Antonin Artaud in *Mercur de France*,
n° 1017, 1948. DR.



Albrecht Dürer, *Autoportrait aux gants*, 1498.
Huile sur toile (52 x 41 cm).

Dürer inaugure l'émergence de l'auteur comme sujet de la représentation.



Robert Mapplethorpe, *Autoportrait au crâne*, 1988.
Photographie.

En profondeur, l'estompe du visage vivant projette en avant la netteté du crâne. La mort est à l'œuvre.



Rembrandt, *Autoportrait bouche ouverte et yeux écarquillés*, 1630. Dessin (5,1 x 4,5 cm).

Le graphisme saisit l'instant d'une expression entre surprise et épouvante.



Gilbert Garcin, *S'aimer*, 2002. Photographie.

L'artiste s'expose et froisse son narcissisme à pleins bras.

regard les lieux de son image : la toile, le miroir. En photographie, la mise en scène libère sensiblement le sujet du triangle de l'autoportrait au miroir par la relative autonomie de l'appareil photographique, instance de regard d'un appareil sans photographe, pour qui toutes les mises en scène sont des possibles.

L'expérience la plus commune dans ce domaine est celle du Photomaton, qui a pour enjeu l'identité et qui donne lieu à toutes sortes de transgressions et de détournements ludiques.

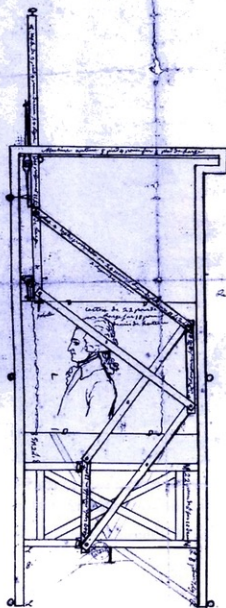
L'image de soi, dans l'autoportrait, est une image socialement reconstituée, à travers les codes culturels dominants en conformité avec un modèle intériorisé. Cette représentation ne répond en rien à ce que l'on appelle en psychanalyse l'*image mentale du corps*. La représentation psychique du volume est une configuration imaginaire liée aux informations sensorielles qui parviennent à notre cerveau. Elle subit des transformations, des distorsions et des mutilations imaginaires en fonction de l'âge, des expériences, des maladies physiques, des névroses de la personne. Cette image mentale est explorée par l'art.

b. Le portrait photographique au XIX^e siècle

● L'image d'une classe sociale : la bourgeoisie

Dans la foulée des profils « à la silhouette », profilages rapides (du nom d'un contrôleur des Finances en 1759, réputé pour sa parcimonie), sont mis au point dès la Révolution les « physionotrace », portraits-empreintes prélevés mécaniquement par une machine qui épouse le profil par contact. Cette technique répond à un besoin d'exactitude dans la représentation individuelle de soi comme marque d'une appartenance sociale.

La petite bourgeoisie du XIX^e siècle veut afficher sa réussite : la photographie, à forte valeur indiciaire, répond à ce besoin. Les premiers



Le physionotrace de Quenedey (machine à dessiner).

photographes sont souvent des peintres, intéressés par cette technique nouvelle qui leur permet de multiplier leur clientèle. Le temps de pose très long suppose une participation du modèle qui établit une relation avec le photographe, relation que Nadar exploite avec génie. Il est le premier artiste qui donne à la physionomie et à l'expression plus d'importance qu'à l'attitude du corps. Ses modèles sont souvent ses amis, ses proches ; ceci explique le caractère confidentiel des portraits qu'il fait d'eux et son refus de les monnayer. Il en est de même pour Carjat et Le Gray, portraitistes contemporains de Nadar.

Mais la photographie acquiert assez vite une valeur marchande, devient une profession et un commerce. Les studios et cabinets se mul-

tiplient, répondant aux exigences de la nouvelle clientèle qui peut accéder financièrement à ce moyen de représentation... Les images deviennent stéréotypées, l'individu « posé » disparaît sous les accessoires symbolisant sa position sociale (colonnes, rideaux, guéridons, tapis...). Les retouches font disparaître les anomalies, les peaux deviennent lisses et sans ombres, légèrement corrigées à la couleur... Prolifèrent alors des images du corps dans des mises en scène socialement ritualisées, reflétant esthétique et morale de toute une société. Disdéri invente le « portrait-carte de visite » à partir d'un négatif sur verre reproductible. Ce procédé permet la multiplication pour un coût modique ; la photographie se démocratise, devient un objet de communication sociale en même temps qu'un produit industriel. Par exemple, Louis Désiré Blanquart-Evrard est le premier éditeur à industrialiser le tirage des calotypes.



Eugène Disdéri, *Prince Nicolas Troubetzkoy*, 1859.
Épreuve contact albuminée.



Nadar, *Ernestine à l'œillet*, 1890.
Photographie.

● Le portrait « scientifique »

Dans la tradition du portrait, se met en place une typologie des caractères et des traits psychiques, illustrée par les planches de Charles Le Brun dès le XVII^e siècle. Elle donne lieu à des schématisations graphiques qui ouvrent la voie à la physiognomonie, « art de connaître les hommes d'après les traits de leur physionomie » selon Lavater (1775). Cette typologie sert de modèle aux peintres de portrait.

Le fantasme du « tout voir » pense trouver une réponse avec la photographie qui explore le champ de l'identité en physiognomonie médicale par exemple. Mais aussi dans les expériences électriques de l'expression des passions sur le visage humain ; en psychiatrie, avec l'observation des symptômes de l'hystérie ; ou en médecine, dans la recherche des prédispositions aux grandes maladies : le corps et le visage photographiés sont censés révéler l'anomalie latente, physique ou morale, les tendances à la tuberculose, à la syphilis, à la folie comme au crime. La photographie participe de près à ces recherches en tant qu'outil d'observation « scientifique », explore ce que l'œil humain est réputé ne pas déceler du secret : traqué par l'objectif, le corps et le visage se lisent comme une « carte » qui dévoile l'identité psychologique, organique.

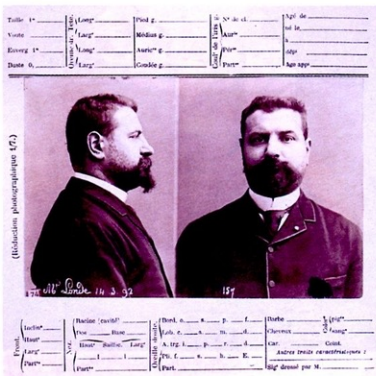
Alphonse Bertillon, fondateur du fichage anthropométrique inscrit dans les institutions policières la fonction inquisitrice du portrait. Pour lui, à l'empreinte digitale, marqueur de l'individu, s'ajoute la photographie, empreinte lumineuse, preuve indicielle de l'identité. Pour l'institution policière ou médicale, l'image retrouve, à travers l'illusion « scientifique », sa fonction magique de dévoilement. Elle prescrit le symptôme de la maladie ou du crime autant qu'elle le constate. Les tentatives de classifications raciales à travers le portrait photographique, jusqu'à une époque récente (nazisme), marquent bien les limites de l'entreprise pseudo-scientifique.



Charles Le Brun, *Études sur la physionomie. Deux têtes d'hommes ressemblant à une belette*, avant 1690. Lavis-plume.



Duchenne de Boulogne, extrait de *Mécanisme de la physiologie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*, 1862.



Alphonse Bertillon, *Anthropométrie du photographe* Albert Londe, vers 1885. Préfecture de Police, Paris.

La caricature

La caricature, art du portrait de charge qui déforme et défigure les caractères d'une physionomie, est d'histoire relativement récente lorsqu'on la distingue des représentations burlesques et grotesques, où faciès animal et humain se confondent souvent. Art graphique par excellence, la caricature joue des limites, transgresse les interdits, parodie le portrait en l'investissant du pouvoir de dérision. Aggression magique du sujet, elle le déstabilise socialement, politiquement. Ludique ou magique, elle atteint le sujet dans son identité, en révèle la dimension sexuelle, morale, intellectuelle à travers des marques physiques : le front, l'œil, le nez, la bouche, les dents deviennent des signes symboliques ou métaphoriques de caractères moraux et affectifs, renforcés par les mutilations ou les appendices...



Plantu, caricature du 13 avril 2000 :
« Je me présente en 2002 ».

● Le portrait social

Dès le dernier quart du XIX^e siècle, les appareils s'allègent et deviennent portatifs, ouvrant la porte à la pratique d'amateurs aisés qui s'adonnent à la photographie familiale. Contemporaine du naturalisme, la photographie apparaît comme un outil de reportage documentaire qui passionne Zola et ses contemporains. La photo-reportage s'intéresse aux manifestations publiques, se tourne vers la réalité sociale. Dès 1872, des anglais comme Thomson et Headingly pensent éduquer la classe aisée en l'informant sur la misère sociale, mais leurs vues des rues chinoises ou londoniennes demeurent esthétisantes. Après 1887, l'invention du flash au magnésium donne accès à l'invisible, aux taudis et aux caves du sous-prolétariat. C'est surtout l'américain Riis qui, dans sa « guerre de dix ans » contre les taudis, traque dans les tavernes, les soupes populaires, les dortoirs publics et les fumeries d'opium, la misère



Jacob A. Riis, *Mère italienne et son enfant, Jersey Street, 1889.*

La réalité de la misère sociale révélée par la lumière crue du flash au magnésium.

des immigrants. Malgré sa xénophobie, il restitue une image terrible des corps misérables sous la lumière sans pitié du magnésium. Alors qu'un courant folkloriste du portrait social met en scène une typologie, rurale et urbaine, annonçant la carte postale, le colonialisme construit son imagerie raciale.

des immigrants. Malgré sa xénophobie, il restitue une image terrible des corps misérables sous la lumière sans pitié du magnésium. Alors qu'un courant folkloriste du portrait social met en scène une typologie, rurale et urbaine, annonçant la carte postale, le colonialisme construit son imagerie raciale.

Aux États-Unis, Hine (1905) fait de ses photographies d'immigrants un réquisitoire engagé. Pour lui, « l'objectif peut aider à l'ascension sociale ». Le portrait social devient l'expression d'une conscience. Stieglitz (*L'Entrepont*, 1907) et surtout Sander en Allemagne (1927) illustrent cette démarche : *Les Hommes du XX^e siècle*, portrait de toute la société de la République de Weimar, a pour technique constante de confronter directement le photographe avec le sujet qui pose au milieu de ses outils et de son décor quotidien. Ses travaux sont confisqués par les nazis en 1934. À la même époque, les américains Walker Evans, Dorothea Lange, Russell Lee, entre autres, entreprennent pour la Farm Security Administration (commande d'État) un large portrait social des chômeurs et de la misère liée à la crise économique. C'est dire la portée humaine et politique du portrait documentaire.

c. Le corps démantelé au XX^e siècle

Au XX^e siècle, après les portraits de Manet et de Cézanne, on assiste à l'émergence d'une nouvelle image du corps, dispersé, ouvert, disloqué. Les peintres et les plasticiens rompent avec la tradition humaniste qui saisit le corps comme une unité achevée, ordonnée, anatomiquement et socialement. L'image moderne du portrait, aussi bien en peinture que dans les



August Sander, *Chef pâtissier*, 1928. Photographie.

autres arts, tend au morcellement tragique ou dérisoire. Les horreurs de la guerre de 1914 qui défigure ou déchiquète les corps (les gueules cassées), en même temps que les interrogations contemporaines de la psychanalyse et de la biologie, tendent à engendrer l'image d'un corps *prothésé* et d'une identité éclatée. En même temps, le coup de force du gros plan, apport essentiel du cinéma, transforme la perception de notre corps en le fragmentant par le cadrage très rapproché. Il constitue une violence faite à l'homogénéité, à l'unité corporelle, en en faisant éclater la représentation. Le cinéma

dissèque le corps en autant de fragments fétiches, les scrute, les palpe et les évalue par le système de montage, selon les codes d'expressivité. Expriment le désir – comme les jambes de femmes chez Truffaut, les seins énormes chez Fellini – ou la terreur – du corps suturé du monstre de Frankenstein aux massacres à la tronçonneuse –, il reconstitue, par l'opération « magique » du montage, un corps morcelé de cinéma, corps imaginaire aux apparences continues. Ainsi Koulechov donne, dans un montage expérimental, l'illusion d'une femme unique en faisant se succéder différents plans

tournés avec des parties de corps de plusieurs actrices. Le fragment le plus filmé au cinéma est le visage, lieu de fixation de l'affectivité et de l'âme, face-paysage que la caméra ne finit pas de scruter pour en décoder les signes : « Jamais un visage ne s'est ainsi penché sur le mien. », dit le cinéaste Jean Epstein. Le visage, sa valeur émotive et son énigme, sont un territoire dont la toponymie s'invente de film en film et constitue un lieu de fixation fantasmatique. Comme l'écrit le philosophe Gilles Deleuze, « Il n'y a pas de gros plan de visage, le visage est en lui-même gros plan, le gros plan est par lui-même visage, et tous les deux sont l'affect, l'image-affection. » Le visage devient une configuration cosmique dans laquelle s'inscrit l'histoire humaine, sur



Dorothea Lange, *Tululake, Siskiyou County, Californie*, 1939.
Photographie.

Vers l'éden de la Californie, sur les routes de l'exode, celles des *Raisins de la colère* de John Steinbeck.



Hans Bellmer, *Les jeux de la poupée*, 1935-1938.
Épreuve coloriée aux sels d'argent collée sur carton.

le mode de l'imaginaire. Nous ne sommes pas loin de la pensée archaïque pour laquelle nature et homme ne font qu'un, synthèse commune à de nombreux mythes.

Tout un système symbolique sous-tend les représentations corporelles fragmentées, présentes aussi dans les figures de rhétorique du langage (jeux de mots érotiques, proverbes, blasons...) dans le roman, la poésie, le conte. La mécanique du sexe, qui préside au genre pornographique, repose sur la consommation optique et le voyeurisme du gros plan, transformant le corps en marchandise.

L'imagerie médicale fournit de nouveaux modes de représentation, inouïs et jamais vus du corps vivant, basés sur l'effraction intime de l'organique : radiographie,

endoscopie, échographie, scanner, images à résonance magnétique.

La fragmentation du corps au cinéma est à la fois fascinante et angoissante. L'œil tranché du *Chien andalou* de Luis Buñuel vaut sans doute pour métaphore de cette pulsion scopique : œil démesuré, grossi par le très gros plan et mutilé par le rasoir qui l'aveugle contre nos

yeux. Il dit le refus que le cinéma peut opposer au désir de « voir » du spectateur, image d'horreur, insoutenable, et pourtant à soutenir si, transgressant l'interdit du dévoilement, le spectateur veut malgré tout aller voir, aller toucher : le désir du cinéma, au risque, comme Œdipe, de s'y faire « couper » (crever) les yeux.



Luis Buñuel, *Un chien andalou*, 1928. Photogramme.

3 CORPS, MATIÈRE ET IMAGE

Les images sollicitent essentiellement la vue du spectateur. Au cinéma, s'ajoute l'ouïe. Or, les perceptions naturelles ne sont pas cloisonnées, le plus souvent des sensations différentes se combinent : la perception est synesthésique. Une image d'eau peut suggérer une sensation de fraîcheur (tactile) ; une image saturée, une sensation de bruit (sonore) ; les sons peuvent produire des couleurs – comme dans le poème « Voyelles » de Rimbaud ; une sensation tactile appelle une équivalence gustative. Ces équivalences se fondent sur notre expérience sensorielle individuelle : tel jaune citronné rappelle le goût acide du fruit, tel satiné évoque la douceur ou le bruit de frou-frou de l'étoffe. Les sensations font également appel aux codes morphologiques et chromatiques en œuvre dans l'image.

a. « Toucher avec les yeux »

La plupart des images, quoique matériellement planes et sans épaisseur, suggèrent des impressions liées au toucher (épaisseur,

densité, légèreté, dureté, fluidité, rugosité, lissé, granulation, température...) et saisies en fonction :

des **supports** utilisés : matières textiles des toiles ; cuirs, bois ; enduits des fresques ; papiers photographiques, papier journal, mat ou glacé... dont l'œil saisit les aspects ;

des **techniques** : peintures, pigments naturels ou synthétiques, poudres, aquarelles et gouaches, craies, pastels, émulsions d'œufs, de résines, d'essences, peintures à l'huile, à l'acrylique, feutres, collages, matières de récupération... En photographie, la matière de l'image dépend de la sensibilité, de la pellicule utilisée qui produit un « piqué au grain » plus ou moins visible à l'œil, de la manipulation de la lumière et des valeurs, du papier employé pour le développement comme chez les pictorialistes, par exemple. La vidéo a aussi produit un corps vidéographique fait de pixels en mouvement ; l'image du corps y est soumise à des effets d'apparition et de disparition dus au caractère évanescent du médium.

b. Corps/toile, corps/page, corps/écran

Dans le portrait de Koudelka (document titre, p. 149), le grain de la peau et le grain de l'image photographique tendent à se confondre, à échanger leur expressivité. On parle encore de grain à propos de papier à dessiner. Le point est le degré minimal de toute icône. Il n'est pas étonnant que la peau, surface épidermique recouvrant le corps, ait pu servir de support à des réalisations plastiques et des recherches esthétiques : écriture, dessin, sculpture du corps. Le maquillage, le tatouage, les décorations rituelles liées au sacré et à la représentation sociale, les scarifications, les mutilations et jusqu'au masque, double du visage, intéressent les recherches plastiques les plus contemporaines. Le corps, comme support de représentation et comme empreinte (les *Anthropométries* d'Yves Klein), concerne autant l'art que l'ethnologue, l'anthropologue et le sociologue.

c. « Entendre avec les yeux » : le cinéma muet et la photographie

D'une image, même fixe et isolée, peut naître une impression sonore. Par exemple, quand la source du son est montrée à l'image : bouche ouverte pour le cri, marteau frappant l'enclume, clocher de village, radio..., ou quand la scène évoque une ambiance sonore : foule, fête foraine, chaîne d'usine... Notre expérience sensorielle du réel « naturalise » spontanément l'image fixe en y projetant des bruits et des sons.

Le cinéma muet a exploré ce domaine de la suggestion sonore, en faisant appel à la participation du spectateur. Mais celui-ci ne peut guère imaginer « entendre » que les bruits suggérés par les éléments visibles dans le champ, ou qui viennent d'en disparaître.

Comme le fait remarquer Michel Chion, le cinéma muet est un cinéma « sourd » : le son n'existe pas, mais nous l'entendons. Les personnages parlent, leur bouche (localisation la plus sûre de la voix) est animée de mouvements. « Ça bouge sans faire de bruit. »



Charles Simonds, *Paysage corps demeure*, 1971. Photographie.



David Wark Griffith, *Intolérance*, 1916.

Photogramme.

Image du cri, cri de l'image le cinéma muet est un cinéma « sourd ».

L'intertitre, entre autres fonctions, sert à « sonoriser » l'image en la complétant par le message verbal, par les dialogues, le commentaire. Le cinéma sonore a la possibilité de faire exister les personnages hors de leur présence à l'image : l'effet « hors-champ » du son renforce l'effet du réel : il peut annoncer la présence d'une voiture, d'un avion, d'un personnage... avant qu'on ne les voie, cautionnant ainsi la cohérence naturaliste de la fiction.



Suzanne Lafont, *Souffleur*, 1992.

Photographie cybachrome.

d. « Voir avec les oreilles »

Jusqu'à l'invention du cinéma sonore, la projection des films muets s'accompagne de musique jouée par des musiciens placés dans la salle. Le son enregistré et synchronisé avec l'image apparaît pour la première fois dans *Jazz Singer* des frères Warner, en 1927. Dès lors, toute production sonore synchrone apporte à l'image un supplément interne de signification, tant les deux perceptions, visuelle et auditive, sont confondues dans notre pratique du cinéma.

Les bruits ont un pouvoir d'expressivité propre lié aux codes culturels du son. Ils produisent des « couleurs » d'atmosphère, des images spatiales : profondeur, altitude, lointain, proximité, amplitude, étouffement ou écho modulés par les techniques d'enregistrement et de traitement du son. Les bruits configurent un espace imaginaire dont l'image mentale peut atteindre

Les rapports image-son : dépendance et autonomie

L'image donne au son ses qualités de réel ou d'imaginaire ; mais, réciproquement, le son peut aussi perturber l'effet de réel de l'image.

Le son entretient deux modes élémentaires de rapport avec l'image :

– soit il est associé à la source sonore visualisée (la bouche, l'avion, le verre brisé) ; on parle alors de son *in* ou *synchrone* ;

– soit la source n'est pas visible dans l'image au moment de son émission : on parle alors de son *hors-champ*. La cause n'est pas visible à l'image mais elle est située imaginairement dans le même temps que l'action montrée et dans un espace contigu (les bruits dans la pièce à côté). On parle de son « *off* », quand la source invisible est située dans un autre temps, un autre lieu : musique, voix d'un narrateur...

Le son signifie : il peut contredire ce que montre l'image, jouer des oppositions – par exemple des bruits de campagne sur des images d'embouteillage – et imposer une lecture de l'événement. La musique peut avoir un effet redondant, accompagner l'action, l'émotion ; ou garder un statut autonome narratif : par exemple le *leitmotiv* chez Hitchcock.

un haut degré de précision que maîtrisent les artistes et ingénieurs du son à la radio, au cinéma comme dans certaines installations.

De même la voix, émission corporelle par excellence. Le grain de la voix, le timbre, l'accent, le rythme du débit, la musicalité... prennent part à la lecture de l'image. Une voix, même sans l'image du corps qui l'émet, nous renseigne sur son sexe, son âge, son origine culturelle, sociale, sur l'espace qu'il occupe, sur sa relation affective, son statut, etc. Le doublage des acteurs fait l'objet de débats théoriques. Il y a certes du fétichisme à vouloir entendre la vraie voix de Welles, de Garbo ou

de Jovet. Mais surtout, la voix est un instrument unique et inimitable, de l'art de l'acteur. Elle participe de l'œuvre cinématographique à part entière. Que devient un film d'Ozu ou de Bergman sans le timbre de la voix des acteurs, sans la musicalité spécifique du japonais ou du suédois ? Sans compter que toute traduction en doublage est une adaptation, forcément approximative, qui risque de trahir l'œuvre, et sur laquelle les réalisateurs, tel Fellini pour *Intervista*, exigent d'avoir droit de regard et d'oreille. C'est dire à quel point la dimension sonore – bruits, voix, musique – fait partie intégrante de la perception au cinéma.

Une voix sans corps : la mère dans *Psychose*



Alfred Hitchcock, *Psychose*, 1960. Photogramme

L'impossibilité de faire correspondre un corps à une voix est génératrice au cinéma d'étrangeté, de fantastique ou d'horreur. Michel Chion a analysé dans *La Voix au cinéma* le personnage de la mère dans *Psychose*. La mère est d'abord une voix, une voix « acousmatique », sans corps visible à l'image, à laquelle le désir se double, petit à petit, de la peur de voir.

La voix est précise : dure, cruelle, insistante, entendue sur un temps assez long, « off » ou hors-champ, à trois reprises : à l'arrivée de Marion au motel, dans la scène du palier lorsque Norman descend à la cave et dans la cellule, lorsqu'il est possédé par la voix de sa mère.

Le corps, lui, est entrevu de façon très fugitive, en silhouette ou dans les bras de Norman. La première apparition de la voix crée le désir d'« aller y

voir », on s'identifie à Marion qui pourrait entrer dans la maison. À la deuxième apparition, on s'attend à voir le corps et sa voix, mais au dernier moment, la caméra change d'angle, on ne perçoit plus qu'une lointaine silhouette sans voix. La troisième est celle du corps empaillé et muet. À la dernière apparition, on entend d'abord la voix de la mère, puis on découvre Norman. La voix de la mère n'a définitivement pas trouvé de corps qui l'accueille. Le faible (Norman) s'est complètement identifié au fort (la mère), il s'est fait vampiriser ; la séparation originelle n'a pas pu se réaliser, le corps de Norman et la voix de la mère ne font qu'un.

La voiture de Marion, arrachée à la vase au dernier plan, renvoie à l'exhumation de la mère, empaillée par Norman. Le cinéma a le pouvoir de faire revivre les morts par les sons et les images.

Exercices

1 Autoportrait

Photomaton 4 poses.

- Prévoyez quatre mises en scène de vous-même, sans vous limiter forcément au visage. Variez les expressions (jusqu'à la grimace), les poses, les accessoires... Faites les Photomatons.
- Affichez les productions et analysez les mises en scène.

2. « Portrait de classe »

Photomaton, colle, papier.

- Travaillez en groupe. Réalisez chacun un Photomaton en choisissant la pose que vous voulez.
- Juxtaposez sur un support papier tous les Photomatons.
- Analysez comment s'y détourne ou s'y reproduit la mise en scène traditionnelle de la photo de classe.

3 La grimace, la caricature

Plâtre de Messerschmidt, appareil photo.

- Choisissez une grimace, une contorsion.
- Faites-vous photographier en recherchant le point de vue le mieux adapté à l'image que vous voulez obtenir.
- Analysez les productions en étant surtout sensible à l'endroit du corps sur lequel vous faites porter l'autodérision.
- Quel bruit le Bâilleur de Messerschmidt produit-il ? Enregistrez des équivalents sonores de la grimace ou de la caricature : déformations vocales, rires, mastications, grognements, etc.



Franz Xaver Messerschmidt, *Le Bâilleur*, 1777-1783. Plâtre (hauteur : 44 cm).

4. Le portrait

Iconographie manuels scolaires, livres de poche, revues...

- Recherchez des reproductions de peintures et des photographies des XIX^e et XX^e siècles sur le thème du portrait.
- Analysez les mises en scène du portrait officiel et des cérémonies : personnages célèbres ou anonymes, photos familiales, collectives et individuelles.
- Quelles images de la société, de la famille et de l'individu s'en dégagent ?

5 Le portrait de l'autre

- Écrivez une série de textes brefs dans lesquels vous attribuerez 3 adjectifs qualificatifs physiques, 3 adjectifs qualificatifs moraux et 3 accessoires à : l'Italien, l'Algérien, l'Espagnol, l'Allemand, l'Anglais, l'Américain, le Russe, le Français, le Sénégalais, le Libyen, le Chinois, le Japonais...

○ Confrontez les portraits.

○ Par l'étude sémantique des adjectifs qualificatifs et la symbolique des accessoires, analysez les portraits en faisant apparaître les stéréotypes liés à l'histoire, à la culture, aux comportements ethnocentristes (qui peuvent aller jusqu'au racisme). Ces images inconscientes sont fondées sur le préjugé.

○ Vous pourrez faire le même exercice en explorant la typologie sociale (le bourgeois, l'ouvrier), sexuelle (la femme, l'homme), des âges (le vieillard, l'enfant)...

Le cinéma et la littérature populaires reproduisent les stéréotypes :

- l'Indien dans le western classique,
- le « sauvage » dans le film d'exploration,
- le « privé » dans le roman ou le film noir,
- l'« extra-terrestre » dans le cinéma d'anticipation.

6 La photographie de groupe

Photos d'équipes sportives ou associatives, gouvernementales, photos de mariage, de chorales, de foules, de manifestations, de meetings, etc.

○ Dégagez les règles et les protocoles de mises en scène codifiées suivant le genre : proxémie, pose, vêtements, accessoires...

7 Portrait-robot

Papiers, crayons.

○ Définissez par écrit un portrait-robot, par exemple : jeune homme, vingt ans, visage plein, cheveux frisés assez longs, yeux rieurs, longs cils, sourcils fournis, nez en trompette, pommettes hautes, lèvres minces entrouvertes, menton carré, mal rasé, col ouvert. Ce n'est qu'un exemple, vous pouvez inventer un portrait, ou vous inspirer d'un portrait littéraire : le père Grandet, Javert, Roquentin, etc.

○ D'après le même texte soumis à tout le groupe, dessinez le portrait correspondant.

○ Affichez les réalisations et confrontez-les.

8 Le portrait de groupe

Appareil photo.

○ Réalisez une « photo de classe » traditionnelle.

○ Imaginez d'autres mises en scène ludiques du groupe et réalisez-les (de dos, avec masques, avec déguisements, avec postures de statuaire, chorégraphiques, etc.).

○ Affichez les photos et analysez le choix des mises en scène : problème des postures – figées dans le cas de la photo standard – que nous cherchons à diversifier pour exprimer théâtralement des types de relation.

9 Portrait filmé

Camescope.

○ Répartissez-vous en petits groupes et choisissez un modèle dans la classe. Réfléchissez à la manière dont vous pouvez faire son portrait en 3 minutes d'images. Écrivez un scénario : arrêtez une mise en scène du modèle, choisissez cadre, plans et mouvements de caméra.

○ Réalisez ce portrait : prise de vues et montage éventuellement.

○ Analysez les productions.

10 Image d'une collectivité

Texte critique original. Loupe.

Les ouvriers d'une fabrique posent pour la photo. Ils se sont rasés, vêtus avec soin, ils ont les mains propres. Chacun tient son outil, prothèse qui qualifie sa fonction, son identité. Savoir-faire et dignité du travail manuel : ils ont l'air heureux. La plupart sourient, tous regardent l'objectif. Sauf un seul qui porte le chapeau, au lieu de la casquette. Il se tient discrètement au bord du cadre, main vide, paupières closes, comme s'il dormait. Il veille. Il n'a pas besoin d'occuper le centre pour signifier qu'il est propriétaire des lieux comme des corps mis en scène, des machines et des outils (la pince, l'étau, l'enclume), qui font office d'accessoires décoratifs sur ce théâtre du travail. Le temps de la photo, tout est suspendu. Le petit enfant juché, présence insolite, tête du doigt le métal : il est l'héritier. Un garçon s'accoude à sa scie, celui-là est ailleurs ; pour un peu, il aurait l'air dandy d'un jeune Proust au salon. Il va se réveiller, et les autres aussi. Ils

vont réintégrer la réalité harassante du travail prolétaire, la cadence des coups, le bruit, la tâche ingrate, la *paye* chiche. Ils n'ont pas encore connu la guerre de 1914, ni rêvé le Front Populaire.

La photo est documentaire : elle informe sur des habits, des techniques et des rapports de classe. Elle met en scène la réalité, la distord. La mémoire ouvrière a son imaginaire, qui n'est pas son histoire. Et la photo pâlit, efface le souvenir mélancolique de ceux qui posèrent là, fictions d'eux-mêmes.

- Recherchez des portraits de groupes (travail, mariage, école, service militaire) de différentes époques. Observez les informations documentaires sur la vie quotidienne et la vie sociale, l'identité et le statut des modèles.
- Repérez les conventions de mises en scène, les postures, les gestes, les indications discrètes, les regards. Aidez-vous de la loupe.
- Écrivez un texte de commentaire ou de fiction à partir d'un détail ou de l'ensemble de votre observation.



Image ouvrière, 1912. Photographie anonyme.

11 L'acteur/ le personnage

Confrontez des personnages littéraires et leur incarnation à l'écran. Par exemple : Harry Baur, Jean Gabin, Lino Ventura en Jean Valjean dans *Les Misérables* ; Gabin en Lantier dans *La Bête humaine* ; Garbo en Anna Karénine ; Danielle Darrieux en Madame de Rênal ; Orson Welles en Othello ; Vivian Leigh en Scarlett ; Gérard Depardieu en Abbé Donissan ; Gérard Philipe ou John Malkovich en Valmont. Quel rapport l'acteur, la star entretiennent-ils avec le personnage ? Quels problèmes pose le choix des vedettes ? Menez une recherche sur les problèmes de casting et les cachets.

12 La peau, le grain

Magazines, ciseaux, colle, papier.

Prélevez dans des magazines des images de peau, de visages, de corps (images publicitaires de produits de beauté, notamment).

Reconstituez un visage ou un corps imaginaire en mosaïque avec ces fragments.

Réalisez le collage. Il peut donner lieu à une composition abstraite ou dériver vers des représentations diverses : paysages, par exemple.

Archivez des images sur le thème du grain, grain de peau, de la photographie (surtout visible dans l'agrandissement), trame des reproductions mécaniques (affiches à partir de photos), photos de presse tramées, sérigraphies... et des échantillons de peinture ou de dessins pointillistes.

13 Grain du mur

Papier machine, murs, crayons gras ou fusain...

Appliquez chacun une feuille fine sur un mur. Réalisez une série de frottages avec un crayon gras ou un fusain, pour en prélever le grain.

Juxtaposez toutes les feuilles pour constituer un panneau mural. Analysez l'image du mur.

Le mur, support d'images : craie, bombages, graffitis, affiches déchirées. Faites un reportage photographique sur les murs de votre quartier ou de votre ville.



Artistes de rue anonymes. Pochoirs et tags.



Artistes de rue anonymes. Tags.

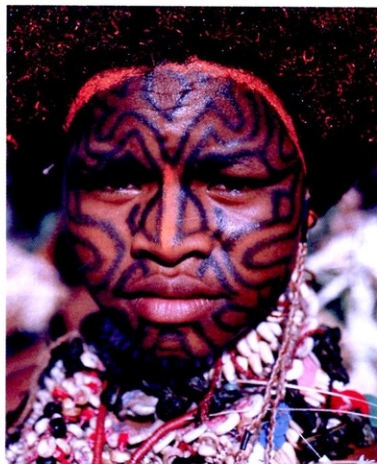


Raymond Hains, *Décollage*, 1989-1990.
Collage.

14. Maquillages

Produits de maquillage de théâtre, papier, couleurs, appareil photographique.

- Inventez un projet de maquillage d'un visage ou d'une main (croquis rapides en couleurs). Réalisez-le et photographiez.



Tatouages tribaux couvrant le visage d'une femme de Papouasie, Nouvelle-Guinée.

- Archivez des images de maquillages à des époques différentes, des tatouages, des scarifications rituelles. Analysez leur fonction, leur signification, l'organisation des couleurs et des formes par rapport au support visage ou corps. Ouvrez le

champ de vos recherches vers l'ethnologie. Étudiez le thème du masque seconde peau.



Masque peint Batéké. Brazzaville, Zaïre.



Masque aztèque du dieu Quetzalcóatl ou Toniatl, vers 1500.
Turquoises et coquillages sur bois.

15 Image macro/son macro

Texte de Fernando Camon.

Microphone, magnétophone, caméscope, magnétoscope.

Le docteur de Venise préférait pratiquer l'analyse de fauteuil à fauteuil, de sorte que j'avais constamment devant les yeux son corps épais et obtus, tel un éboulis sur une route. Il était grand et gros et son corps n'arrêtait pas d'émettre des bruits (craquements, gargouillis, rumeurs gastriques, renvois de masses d'air) qui le plongeaient dans un grand embarras et le contraignaient à inventer des rimes en écho, pour les camoufler et les faire oublier : il toussait, déplaçait des livres, feuilletait des papiers. Ces désagréments étaient dus, entre autres, au fait qu'il n'était disponible que pendant les premières heures de l'après-midi, juste après le déjeuner, et de fait ses quintes de toux répandaient dans la pièce une forte odeur de café, comme les bouffées d'une cafetière. Pendant toute une heure j'étais plongé dans les effluves de sa digestion.

Fernando Camon, *La Maladie humaine*, 1981.

Trad. Y. Hersant. Éditions Gallimard.

❖ Enregistrez une bande sonore à partir de bruits organiques : battements de cœur, frottements de mains, frottements de peau, respirations, déglutitions, mastications, bruits de lèvres, suctions, raclements de gorge, craquements des os, reniflages, grattements...

❖ Écoutez et travaillez le montage son. Imaginez à partir de ces bruits des images de très gros plans. Réalisez un film entièrement composé de très gros plans de parties du corps : mains, paumes, bouches, oreilles, cou, cheveux, pieds... Commentez ces réalisations.

Écoutez différentes pièces de compositeurs représentant les grands courants de la musique contemporaine (électro acoustique, répétitive, post moderne) : Luciano Berio, Karlheinz Stockhausen, Pierre Henry, Pierre Schaeffer, Nicolas Frize, Bernard Parmegiani, John Adams, Philip Glass, Steve Reich, Michael Nyman, etc.

Cherchez des équivalents graphiques et colorés mettant le corps en jeu.

16 Le son et l'image

Photographie privée, magnétophone.

❖ Imaginez puis reconstituez la sonorisation de votre photo.

Notez les bruits, les voix, les silences... Cette recherche met en jeu le souvenir des circonstances de la prise, mais tient aussi compte des indications de l'image suggérant des sons. Fabriquez une bande-son.

17 Analyse du son

Enregistrement vidéo d'une émission, d'un film, magnétoscope.

❖ Analysez un document audiovisuel en vous consacrant au son : musique, bruitages, bruits naturels, voix, doublages, sons synthétiques... Repérez et identifiez les sources sonores : son « in », son « off », et son hors-champ. Étudiez leur traitement, leur fonction

et leur rapport à l'image. Cette analyse est minutieuse, elle suppose plusieurs visionnements et une écoute très attentive.

18 Image du son/ son de l'image

Vieilles bandes dessinées, ciseaux, colle.

❖ Relevez ou découpez toutes les indications graphiques de bruitages. Étudiez et notez la forme des lettres, leur grosseur, leur direction, leur disposition spatiale, leur couleur... Cherchez leur équivalence sonore et leur rapport avec la notation musicale.

❖ Composez avec vos découpages une petite partition exploitant les notions musicales telles que répétitions, oppositions, nuances, hauteurs, rythmes...

❖ Exécutez chaque partition vocalement, puis, à partir de ces séquences, composez une partition collective. Enregistrez-la et analysez le résultat.

Complément : écoutez *Stripsody* de et par Kathy Berberian.

19 Enquête

❖ Enquêtez sur l'utilisation des stéréotypes régionaux, sexuels ou exotiques dans les dépliants touristiques, la publicité : à quels types de corps sont associés les produits (le café, la lessive, la voiture, les cosmétiques, les assurances, la moutarde, etc.) ?

20 Inventaire

❖ Faites un inventaire des figures du Monstre en peinture, photo, cinéma, depuis la mythologie jusqu'aux figures modernes. Dans ce vaste répertoire, choisissez un axe thématique qui peut être mis en lien avec la littérature, l'histoire, la pathologie médicale ou mentale.

▫ Vous pourrez faire de même avec la représentation du corps de l'Autre en littérature : récits de croisades, épopées, récits d'exploration, de conquête, de colonisation. Élargissez à la science-fiction : l'*alien*, l'*extra-terrestre*, etc.

21 Études

Iconographie religieuse ou familiale.

▫ Étudiez une scène conventionnelle de l'iconographie religieuse : Annonciation, Nativité, Crucifixion, Déposition...

▫ Définissez quelles sont les constantes et les variantes.

▫ Vous pourrez mener une recherche semblable sur les mises en scène conventionnelles de l'album ou le film de famille : mariages, vacances, anniversaires, repas, fêtes, etc.



Lorenzo Lotto, *Annonciation*, 1527 Huile sur toile (166 x 114 cm).



Simone Martini, *Annonciation*, 1333.

22 Archivage

❖ Archivez des documents représentant l'image du corps sur des supports différents : parois d'une caverne, murs des fresques, peaux, cuirs, bois, supports végétaux, terres cuites, tissus, sable, ciel, corps...

23 Recherches

❖ Collectez et étudiez des documents relatifs :

au genre de l'autoportrait à travers les époques, ou chez un même peintre :

Rembrandt, Hals, Van Gogh, Bacon, Picasso, Opalka... L'autoportrait en littérature, en photographie, en cinéma, en art.

au portrait en peinture au XIX^e siècle : fonction sociale et politique, relation avec le portrait photographique. Histoire et économie.

à la caricature : le genre, sa fonction, ses règles ; archivage des illustrations : thématique animale par exemple ; ses enjeux politiques, religieux, moraux... Le dessin d'humour, la presse satirique.

❖ Ces recherches peuvent donner lieu à des exposés, des expositions ou des réalisations documentaires en vidéo.



Francis Bacon, *Tryptique*, 1974. Huile sur toile (panneau central).

1 LE TEMPS ET LE MOUVEMENT DANS L'IMAGE FIXE

2 LE TEMPS ET LE MOUVEMENT DANS LA SÉQUENCE D'IMAGES FIXES

Cette vue d'Eugène Atget représente une rue de Paris à la fin du XIX^e siècle, en perspective.

Atget se considère comme un artisan de la photographie au service des artistes. Cette prise de vue a une valeur documentaire : l'architecture, le paysage urbain et son pavage, la plaque de la rue, la boutique du caviste et le graphisme de ses réclames, son enseigne sculptée, la charrette à bras de la livraison, autant d'informations sur une époque. Les contraintes techniques de l'appareil qu'utilise Atget exigent un long temps de pose. Ainsi, contrairement à la netteté de l'architecture, les corps en *mouvement* – au passage fortuit – sont flous.

Alors la photo conquiert une valeur esthétique. Le vivant émeut la plaque sensible en y laissant l'*aura* des hommes qui furent là et bougèrent pendant le temps de la prise, dans un saisissant *effèt-cinéma*. Notre regard est surtout attiré par ces traces fantomatiques des corps au premier plan, dont la chambre a capté le mouvement, et qui restituent une *dimension temporelle* : ces traces produisent un *effèt narratif*, nous imaginons l'histoire des passants, la durée de l'image, son avant, son après.

La photo est réputée « fixer le temps » ; en réalité, elle est toujours le reste d'une absence : celle du temps révolu, *irréversible* dont elle est le témoin mélancolique. Si brève soit l'instantanéité de sa prise, elle constitue une *réserve de temps* offerte à l'imaginaire.



Eugène Atget, *Angle de la rue des Nonnains d'Hyères et de l'Hôtel de Ville*, 1899. Photographie.

a. Le temps d'un mouvement

Si, à ses débuts, la photographie est condamnée au long temps de pose, on cherche rapidement à diminuer son temps d'exposition pour saisir ce qui est mobile dans l'espace, ce qui appartient donc à la durée. Elle offre alors la fabuleuse possibilité de *voir* ce que l'œil n'a jamais vu : la vie arrêtée. Saisis définitivement (du moins le temps de vie du support), le geste, le déplacement, le regard ou une expression fugitive semblent soustraits au temps. Impression fascinante donnée par l'« instantané » photographique qui, aujourd'hui au 1/250^e et même 1/1000^e de seconde, immobilise l'action, le flux de la vie. Or l'instantané – photo d'actualité, reportage sportif, photo familiale – ne nie pas le temps : paradoxalement, il nous donne à voir ce que notre expérience vécue ne nous permet pas de voir du temps.

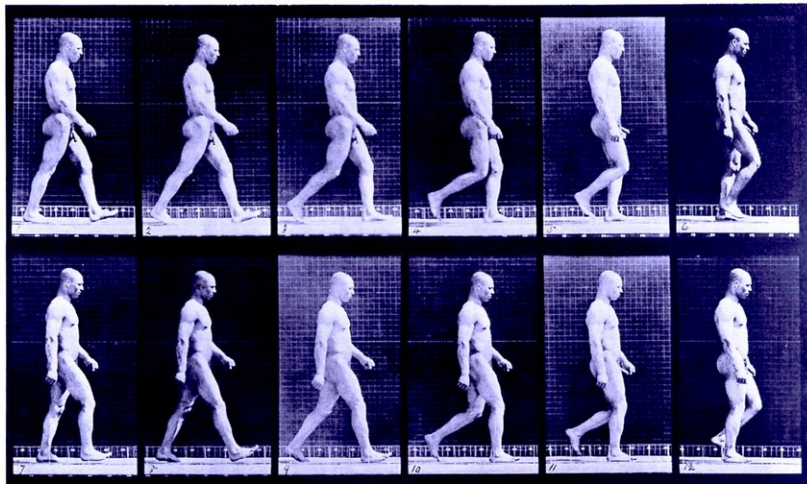
Comment le temps – la durée, le mouvement – s'exprime-t-il dans l'image fixe ?

Au début, la lenteur

La lenteur extrême (15 à 18 heures) de la photosensibilité du bitume de Judée exige un sujet immobile : Niépce photographie une vue du paysage de sa fenêtre. Mais même un paysage est soumis au passage du temps, les ombres tournent, passent le vent et les nuages... Pour obtenir une image (relativement !) visible, Niépce a donc dû exposer à plusieurs jours d'intervalle, à la même heure, sous un ensoleillement semblable. Si bien que la première photographie du monde, loin d'être la saisie d'une réalité homogène et instantanée, résulte de la synthèse d'écarts du temps et d'états successifs du monde réel.

Les primitifs de la photographie, soumis à cet obstacle temporel de la vitesse, sont contraints à des sujets naturels statiques. En atelier, ils immobilisent leurs modèles par des prothèses. Toutes les recherches vont dans le même sens : réduire le temps d'exposition jusqu'à la fraction de seconde (sensibilité et rapidité des supports), et assurer la mobilité de l'opérateur en allégeant l'appareil (15 kg au début).

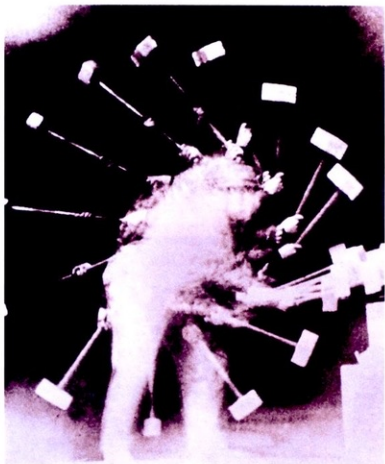
Dès son invention, la photographie relève le défi de la maîtrise du temps et du mouvement.



Eadweard Muybridge, *L'homme qui marche* (série *Animal Locomotion*), 1887. Photographie.

● Analyse et synthèse du mouvement dans l'image fixe

Bien avant la photographie, le problème de la reproduction du mouvement, et donc de sa décomposition, s'est posé aux peintres et aux dessinateurs. Recherches et inventions techniques s'orientent vers des appareils donnant l'illusion du mouvement. Les lanternes magiques et les praxinoscopes utilisent l'effet *phi* (phénomène psychophysologique de la persistance des impressions dans le cerveau). Certains appareils donnent l'impression du mouvement par le défilement rotatif rapide de dessins, l'œil exécutant la *synthèse* grâce à la persistance rétinienne. Mais ces recherches préparent surtout l'invention du cinéma puisqu'elles se préoccupent de décomposer le mouvement pour le restituer par la durée.



Étienne Jules Marey, *Le coup de marteau*, 1895.
Chronophotographie.

La photographie est le premier moyen technique qui rend possible l'analyse du mouvement. Mais l'instantanéité du cliché, à une époque où le temps de pose nécessaire à la prise est encore long, ne révèle pas la structure du mouvement. Muybridge, en 1878, l'obtient en multipliant les instantanés et en mettant en batterie 24 chambres noires dont les inter-

valles de déclenchement varient de 1 seconde à 1/100^e de seconde et qui *analysent* le mouvement. Marey, en concevant son « fusil photographique », réalise des images à 17/20^e de seconde, prouesse technique à l'époque, et obtient une photographie *synthétisant* le mouvement : dix images en une seule, réalisées sur la même plaque. Ces procédés inspirent Marcel Duchamp et les futuristes.

● Le bougé en photographie



Henri Cartier-Bresson, *Derrière la gare Saint-Lazare*, Paris, 1932. Photographie.

Une « bonne » photo serait une photo nette... Cette définition normative, largement répandue, repose sur l'idée que la netteté, garantie réaliste, correspond à la vision naturelle : le « flou » est considéré comme une erreur technique. Le *bougé* est le flou, résultat d'une différence de réglage entre vitesse du mouvement de l'objet photographié et vitesse d'obturation de l'objectif. Il produit une perturbation de la netteté, non de l'ensemble de l'image, mais de ce qui bouge dans le cadre, au moment de la prise. On ne perçoit plus les traits du visage, le

contour de l'objet, mais la *trace* de son déplacement. Le *bougé* rétablit le temps dans l'image fixe : modification d'un état en un autre état. Espace et vitesse figurent dans l'image comme une ébauche, à un degré minimal de narration : « il tourne la tête » ou « la voiture passe ».

La contrainte d'un temps de pose très long, aux débuts de la photographie, a donné lieu à des images de corps flous, comme dans celle d'Atget (document-titre p. 177), avant que l'effet ne soit recherché, en tant que moyen expressif, comme dans les photographies de Jacques Henri Lartigue.

Un autre type de bougé correspond à un mouvement intempestif de l'opérateur pendant la prise de vue : la totalité de l'image est alors concernée par le flou. Cependant, il est possible de suivre un objet en mouvement et de déclencher l'appareil au cours du balayage. On obtient alors un effet de *filé* : sujet net sur un fond constitué de bandes floues.

b. L'action dans l'image fixe

● L'effet « fiction »

Certaines images, par leur sujet, donnent l'impression qu'elles « racontent » quelque chose au spectateur.

C'est le cas quand la photo s'apparente à des situations types du roman ou du cinéma constituées en *scènes*, véritables lieux communs narratifs : scènes d'amour, de rupture, de guerre, de mort ou de naissance, de rencontre, de poursuite... L'image fixe prend valeur de citation, réactivant des modèles de récits qui dynamisent la lecture, à plus forte raison quand elle accompagne un texte littéraire, un récit mythique, légendaire ou historique. Ainsi les « illustrations » de l'actualité à la fin du XIX^e siècle, gravures et dessins de l'imagerie populaire, retraçant la vie publique et les faits divers.

La photographie, par sa nature même, semble attester de l'existence d'une trame narrative qui la sous-tend : « Cela a bien eu lieu, puisque c'est photographié !... » Ces gens attablés ont mangé ensemble, ont fêté quelque chose. Ils ont entre eux des relations familiales, affectives, sociales... Ils ont une histoire, un passé, un devenir (que sont-ils devenus ?). C'est par rapport à notre expérience vécue qu'une scène photographiée se « naturalise », se présente comme un fragment discontinu d'une chaîne d'événements continus. L'« homme passe » renvoie à un avant immédiat où il n'était pas encore dans le champ, et à un futur immédiat dès qu'il en sera sorti. « Il vient d'arriver, il va



Anonyme, Septembre 1909. Photographie.

sortir » sont des formes grammaticales progressives qui traduisent l'action des personnages dans l'image.

Nous l'avons vu, les composantes formelles de l'image – cadre, champ, hors-champ et composition interne – tendent à dramatiser la représentation. Elles introduisent des tensions propres à engendrer la lecture d'une « action ». La dimension spatiale a une expressivité temporelle : corps, objet en amour, ombre projetée, direction d'un geste ou d'un regard ont un sens dynamique.

● Le temps et l'action dans la latéralité

Le code de lecture de gauche à droite a une équivalence temporelle : ce qui est à gauche est antérieur à ce qui est à droite. Effet renforcé quand il y a une fuite des lignes perspectives vers la gauche ou vers la droite de l'image, vers le point de fuite où elles se rejoignent virtuellement. Elles constituent des axes de direction qui dynamisent latéralement le mouvement et la lecture de l'action.

La distribution latérale des personnages ou des objets (symétrie, équilibre, dissymétrie, déséquilibre) a un rôle. Dans l'œuvre de Masolino et Masaccio, *Saint Pierre guérit un estropié et ressuscite Tabitha*, le saint figure deux fois dans le même espace, à gauche et à droite, accomplissant deux actions différentes. L'ubiquité ne peut exister que dans l'espace symbolique de représentation ; en fait, les deux figures du saint se tournent le dos, « s'igno-

rent ». La composition les distribue de chaque côté de l'axe central signalé par le point de fuite, zone occupée par les deux personnages mondains dont la futilité souligne l'étanchéité entre univers mystique et monde profane. La latéralité et sa distribution spatiale cloisonnée expriment la succession temporelle entre les deux actions. La coordination « et » du titre et le sens de lecture occidental, de gauche à droite, surdéterminent l'ordre des scènes.

● Le temps et l'action dans la profondeur

Nous avons vu comment, dans la peinture pariétale, l'étagement vertical et surtout la superposition ou la transparence des plans hiérarchisaient, jusque dans le geste du recouvrement de la peinture, non seulement l'espace mais le temps.

Le code *perspectif* de la Renaissance règle la profondeur par les rapports de grandeur : les plus grandes formes sont les plus proches, les plus petites les plus lointaines. Ce qui est éloigné n'est pas séparé de nous uniquement par la distance, il l'est aussi par le temps que représente cette distance à parcourir. Ainsi se superpose à la profondeur une valeur temporelle : le plus proche est le plus actuel, le plus lointain le plus inactuel, antérieur ou postérieur, par rapport au sujet de la vision. Freud établit la signification de ce rapport spatial des grandeurs dans le cas du rêve, où il devient signe de temporalité.



Masolino et Masaccio, *Saint Pierre guérit un estropié et ressuscite Tabitha*, 1425. Fresque.



Piero della Francesca, *La Flagellation du Christ*, vers 1460.
Peinture sur bois (58,4 x 81,5 cm). Palais ducal, Urbino.

Dans le tableau de Piero della Francesca, *La Flagellation du Christ*, deux groupes coexistent dans le même espace. Au premier plan, des hommes de la Renaissance sont en colloque, leurs riches vêtements les identifient comme des gens de pouvoir. En profondeur, devant Pilate, les soldats flagellent le Christ ligoté à une colonne. Ces deux groupes sont séparés par le cloisonnement savant des compartiments d'espace, les éléments d'architecture (plafond, et colonnes), et pourtant réunis par la perspective du pavement décoré de motifs géométriques complexes. L'homogénéité spatiale exprime en réalité une hétérogénéité temporelle, fondée sur la distribution perspective des plans. L'éloignement signifie l'antériorité de la Flagellation par rapport à l'actualité des hommes contemporains de Piero della Francesca. Ame-

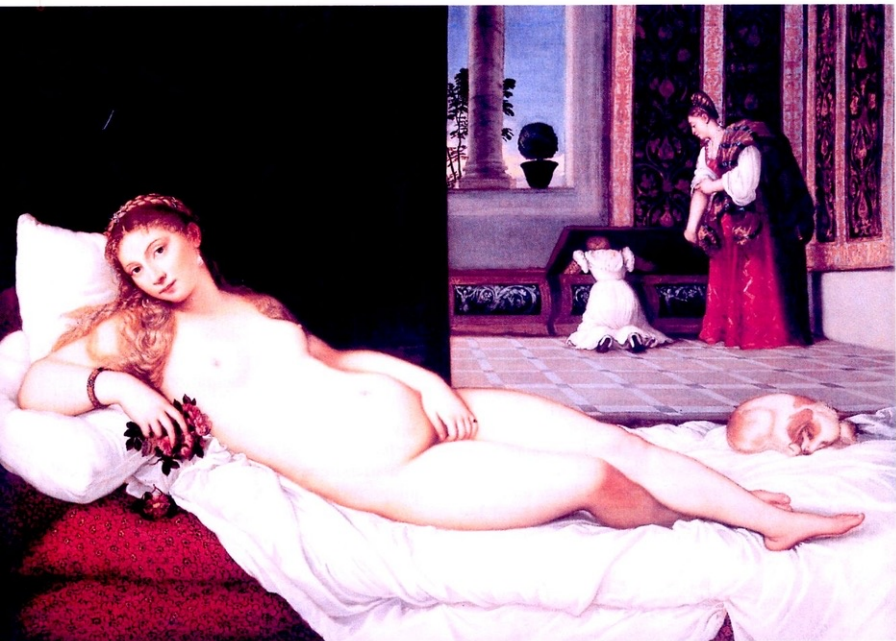
née par la profondeur, la scène évangélique est rendue autonome par rapport à la scène profane et lui semble étanche ; or le peintre convoque cette scène immémoriale pour placer sous son empire les affaires du monde dont s'entretiennent les hommes du premier plan. La même lumière affecte l'ensemble du tableau et réunit les deux scènes. Le réalisme documentaire de l'éclairage, qui rend compte scrupuleusement des ombres portées, permet même d'identifier l'heure et la saison : la Pâque, temps de la Passion.

En mobilisant dans ce tableau toute sa maîtrise scientifique, Piero della Francesca, géomètre et mathématicien, dit en quoi la conception du monde est consubstantielle à l'art et à la réflexion théologique et métaphysique.

Temps et profondeur en peinture : *La Vénus d'Urbino*

Dans *La Vénus d'Urbino* de Titien, le nu occupe le premier plan, sorte d'alcôve isolée du second plan par la cloison, le drapé du rideau. En profondeur, une scène distincte a lieu : une femme agenouillée, de dos, se penche sur un coffre entrouvert ; une servante, debout derrière elle, retrousse ses manches. Aucun échange de regard ne relie les deux groupes : Vénus est tournée vers le spectateur, les deux femmes lui tournent le dos. Ces deux scènes semblent distinctes. Or notre regard les relie, va du premier à l'arrière-plan. L'éloignement peut signifier l'antériorité : la

scène du fond a eu lieu « avant », elle est en quelque sorte l'actualisation du souvenir, sa représentation dans le « présent » du premier plan (la femme agenouillée est-elle celle du nu ?). Ou bien la profondeur traduit une a-temporalité imaginaire : la scène en profondeur est un rêve, un fantasma, représentation d'un espace (et d'un temps) mental. Hypothèse soutenue par l'érotique de la fessée que connotent les positions des deux femmes ; et par l'indication onaniste de la main de Vénus, geste d'ailleurs fréquent dans le thème du nu en peinture.



Titien, *La Vénus d'Urbino*, 1538. Huile sur toile (119 x 165 cm).

Le dispositif spatial est codé, il exprime le temps et structure le « récit » de l'image. La profondeur entre les scènes établit un rapport de tension

(association, attraction/rupture, exclusion), dicte le parcours au regard par les lignes de fuite et les lignes de composition internes.

Le temps de la peinture

En peinture, le recouvrement d'une couleur, d'une matière par une autre, repérable sur la toile, est la trace temporelle de l'exécution : cette couche a été posée après celle-ci, celle-ci vient en oblitérer une autre : ce « temps » de la peinture attesté dans l'espace plastique, surtout

dans la peinture abstraite, offre à l'œil « l'histoire » de son exécution : jeu de rapports de force et de tensions qui ne se lisent pas seulement à la surface du support, mais dans l'« épaisseur », proprement la profondeur de la matière picturale.

2 LE TEMPS ET LE MOUVEMENT DANS LA SÉQUENCE D'IMAGES FIXES

a. Les codes de la mise en séquence

Les séquences de « tableaux » sont une pratique ancienne. Elles correspondent à un morcellement, dans l'espace de représentation, de fragments de récits. Les glyphes aztèques, les bas-reliefs égyptiens ou romans et les vases grecs offrent des exemples de cette technique narrative qui consiste à faire se succéder latéralement dans l'espace, ou à faire coexister dans le même espace symbolique, des moments différents et successifs d'un récit. Les prédelles qui accompagnent certains tableaux primitifs et gothiques cadrent en séquences linéaires les épisodes de vies de saints, ou les scènes de l'histoire sainte...

La *Légende de la profanation de l'hostie* de Paolo Uccello décrit dans un défilement latéral les épisodes d'une histoire édifiante à l'intérieur du même tableau : l'espace est continu, la ligne

d'horizon se prolonge d'une scène à l'autre, reliant spatialement et temporellement les différents épisodes (intérieurs et extérieurs). Mais les unités narratives sont isolées en scènes distinctes qui morcellent le drame (par des éléments verticaux architecturaux conventionnels), les protagonistes se retrouvant de place en place et garantissant l'unité de la fiction.

Dans cette technique de la mise en séquence, l'intervalle de temps plus ou moins long entre chaque unité de représentation constitue une *ellipse* que le lecteur comble à l'aide des éléments contenus dans chaque unité : la continuité spatio-temporelle est prise en charge par les éléments iconiques sous la forme de relais visuels qui permettent de faire le *raccord* : répétition métonymique du même espace qui peut être identifié comme continu d'une unité à l'autre ; citation métonymique des personnages et de



Le temps dans une image fixe : vignette de bande dessinée, Alack Sinner, flic ou privé

La vignette V.I (voir p. 187), extraite d'une bande-dessinée de Muñoz et Sampayo, a un caractère propre à engendrer la temporalité. C'est la première image d'une séquence de trois vignettes. Elle a valeur d'introduction, de scène d'exposition : elle présente des personnages dans un lieu. Que se passe-t-il ?

La topologie : nous sommes dans un bar, lieu social et public, par excellence théâtre de la rencontre fortuite ou arrangée, banale ou décisive, providentielle ou fatidique. Lieu d'amorce, « démarreur » de fiction : contacts, échanges, bagarre ou séduction...

Cet espace est assez documenté pour caractériser la scène : les signes iconiques sont codifiés comme appartenant à un milieu urbain, américain, en tout cas anglo-saxon (signes linguistiques), assez crasseux (mégots, détritiques...). Ils fonctionnent comme une citation de l'espace codé du genre « roman ou film noir ». L'image réactive le répertoire latent du lecteur et sa pratique socioculturelle du modèle. Le contraste noir et blanc, sans valeurs intermédiaires de gris, et le graphisme expressionniste contribuent à la citation. Par ces effets, l'image embraye le travail narratif.

La situation : c'est un archétype de l'amorce de récit : un homme entre dans un lieu. Cette action d'entrer crée un rapport de force relationnel entre ceux du *dedans*, qui occupent le territoire, le contrôlent, et celui du *dehors*, intrus, qui a une position offensive (il entre, suivi d'un acolyte : il apporte une modification de la situation antérieure, envahit le territoire) et vulnérable (il déstabilise un ordre), situation dynamique de déséquilibre, appelant une action ultérieure propre à compenser la déstabilisation.

Les différents plans : il y a tension entre le premier plan et la profondeur. Le point de vue qui organise l'image se situe au coin du comptoir, de l'intérieur vers l'extérieur, et admet, en légère contre-plongée, le personnage patibulaire qui occupe le premier plan. Hiérarchiquement, ce personnage, par sa position de premier plan, traduit aussi une dimension temporelle : il « occupait » déjà les lieux, avantage dramatique. Le graphisme agressif détaille sa personne : aplat noir des vêtements, rides, traits d'expressivité, vieille barbe, yeux saillants, dents, ongles, bague au petit doigt... Richesse du graphisme qui, en même temps qu'elle connote l'identité sociale et morale du personnage (mauvais garçon, voyou, caïd...), contraste avec la stylisation du nouveau venu relégué dans le lointain : imprécision des détails, visage obscur... Seuls sont figurés le nez, le front, la mèche de cheveux, la cigarette et l'écharpe. L'effet souligné du gros plan/plan lointain met les deux personnages en concurrence, tous deux alignés sur la ligne de fuite.

Mais ce qui tend à « affaiblir » la position du nouveau venu nous le fait cependant identifier comme personnage principal, car certains signes compensent le déséquilibre et survalorisent sa position : il occupe toute la hauteur de la vignette, du bord du cadre inférieur au bord supérieur. C'est une aberration de la logique perspective qui le voudrait plus petit, mais qui rétablit, par un *coup de force* de l'expressivité graphique, l'équilibre entre premier plan et profondeur, et projette puissamment l'homme vers l'avant. De plus, il est fortement recadré par les verticales de la porte. Et surtout, sa posture dynamique est renforcée par une transgression du cadre : son pied déborde l'espace de représentation.

La *puissance narrative* de cette image fixe vient de la conjonction de tous ces signes iconiques liés à la spatialité.



Paolo Uccello, *Légende de la profanation de l'hostie*, 1467-1469. Peinture sur bois (43 x 351 cm).

Palais ducal, Urbino.

La continuité spatio-temporelle : Alack Sinner, flic ou privé

L'action décrite se décompose en trois unités graphiques : un homme entre dans un café, s'installe au bar, commande un verre. Comment la continuité spatio-temporelle est-elle assurée ?

V.1/V.2 : V.2 se présente comme un fragment de l'espace décrit en V.1. La continuité se fait par la citation *métonymique* qui reprend des éléments documentaires, caractéristiques de V.1, en particulier l'inscription inversée de la vitre et le personnage de V.1 dont les traits éclairés accentuent l'effet de proximité. La continuité passe aussi par le *raccord sur le mouvement* : le personnage, en marche dans V.1, se trouve recadré de plus près, ce resserrement du cadre produisant un effet de mouvement : il a avancé. Le repère spatial de l'inscription, donnant l'échelle et l'angle, permet de situer ce déplacement dans l'espace de référence de V.1 : il a eu lieu du fond vers l'avant, et se situe dans la zone hors-champ de gauche de V.1. Le point de vue s'est donc déplacé latéralement et il conserve la position de contre-plongée, analogue à celle de V.1, assurant la continuité. Enfin, l'expression de durée est traduite également par le changement de format de la vignette : le cadre carré resserre l'espace de représentation, constituant une forte pression qui a son équivalence temporelle : l'ellipse V.1/V.2 en est accélérée.

V.2/V.3 : La continuité est assurée par les mêmes procédés : *métonymie* de l'espace et des personnages. D'autres éléments entrent en jeu. Car cette fois, c'est le garçon qui sert de relais : apparu en premier plan en V.2, occupant la moi-

tié de la vignette et survalorisé par la contre-plongée, il se trouve rejeté en profondeur en V.3. Le changement de point de vue cette fois est plus violent : contre-champ (loi des 180° : il reste à notre gauche). En premier plan, le héros est de dos et en amorce, en bordure du cadre dont il est presque exclu (même effet pour le consommateur de gauche, l'acolyte de V.1). Recadré au centre et encadré par les deux personnages, le garçon confirme son importance, signifiée en V.2. Le raccord se fait aussi sur le mouvement : le signe codé des doigts (hauteur de boisson) a valeur prescriptive et la relation de cause à effet est renforcée entre V.2 et V.3, soutenue par l'échange des regards en V.2, établissant la tension interne à l'image entre les deux personnages. Enfin, le format de la vignette s'est encore rétréci. V.3 : le rectangle est vertical, la vision est frontale, plus de diagonales, les verticales dominantes stabilisent l'image et, du même coup, la narration : temps de pause, atmosphère détendue (verser un verre) par rapport à l'insécurité (obliques) de l'action précédente.

Malgré la fragmentation en vignettes éanches, les unités narratives sont perçues dans un continuum espace-temps. Format dégressif des vignettes (cependant alignées classiquement), changement de point de vue et de grosseur des plans dynamisent et rythment la séquence. Le maintien hors-champ du personnage patibulaire de V.1 tend à créer une tension dramatique qui déstabilise le récit et projette, par l'interrogation qu'elle suscite, vers le futur immédiat.

leurs caractéristiques. Ce code temporel obéit à une rhétorique, y compris à celle du point de vue, constant ou variable, qui assume la fonction narrative et qui s'inspire le plus souvent, dans la bande dessinée contemporaine, des codes du récit cinématographique : cadrages, angles, raccords sur le mouvement, sur le regard, présence du hors-champ, jeu de la profondeur...

Raconter une histoire avec des images fixes suppose le choix de *moments forts* qui ponctuent le déroulement de l'action, articulent les unités entre elles et contribuent à ajuster la continuité de l'espace et du temps, malgré le morcellement narratif. La mise en page est un élément visuel iconique qui intervient dans la lecture d'ensemble de la séquence. Si en général la convention impose la lecture de gauche à droite et de

haut en bas des segments de narration, les écarts par rapport à ce code sont autant de *signes expressifs* : irrégularité du format des vignettes, perméabilité de l'une à l'autre, distorsions, expansion, éclatement du cadre, circulation des personnages dans l'espace du support, et hors des vignettes, rapport graphique avec le texte, la bulle..., voire intervention ludique du narrateur, du dessinateur (comme chez Gotlib), mise en abyme du récit ironique par la représentation du support lui-même.

La bande dessinée multiplie les recherches créatives, mais la stagnation du roman-photo le livre aux stéréotypes : les dialogues et les légendes prennent en charge la narration, la photo n'a qu'une fonction d'illustration ou d'étayage du récit.



V.1



V.2



V.3

b. La photo cinéma : *La Jetée*, de Chris Marker, 1962

Cette œuvre s'inscrit dans la démarche singulière de Chris Marker dont les films manifestent une réflexion cohérente et pénétrante sur les mécanismes profonds de la mémoire, thème récurrent du cinéaste lié à une préoccupation majeure du cinéma d'après-guerre (les camps d'extermination, la bombe d'Hiroshima), comme l'analyse Gilles Deleuze dans *L'Image-temps*. Ce court métrage de 29 minutes est un récit d'anticipation dont le personnage principal, unique survivant d'une apocalypse, subit la torture d'un voyage expérimental dans le temps, seule condition pour reconstruire une mémoire humaine individuelle et collective. La violence du film tient en partie à sa portée politique.

Il est exclusivement composé d'images fixes (de photographies de tournage, d'archives filmées et de photogrammes) montées en plans de durées variables. Du roman-photo, il a l'aspect statique de chaque unité de narration ; du cinéma, il a le défilement lié au temps. Chaque photogramme constitue une sorte d'ellipse extrême du plan ramené à une seule image, et conserve en même temps la force latente de la photographie. La durée du filmage de chaque photo varie au montage, qui alterne également échelles des plans et points de vue variés. La mise en séquence met en œuvre les codes du montage cinématographique, réalisant l'homogénéité de la fiction par les procédés déjà décrits de la continuité spatio-temporelle : raccords sur le regard, sur le mouvement et citations rythmées de l'espace... relayés par le titre « off ». Le rythme du montage ménage des pauses fascinées, insistantes, sur telle scène ou des accélérations qui rejoignent le défilement cinématographique (24 images/seconde) et restituent le mouvement comme dans la scène du sommeil. Quelques rares zooms

avant, grossissant l'image, rompent le rythme stable de l'enchaînement des plans d'images fixes.

Film sur le temps gelé du souvenir des images fixes, film sur le temps mobile de la mémoire au cinéma, cette œuvre unique conjugue la technique narrative du roman-photo et la narration cinématographique. Elle confère à la photographie la durée du plan, et donne à l'articulation du récit et au raccord leur fonction filmique.

Enfin, ces images sont muettes ou « sourdes » : aucun son ne vient de l'image, ne naturalise la représentation. Mais les bruits, les chuchotements et la voix « off » dominante du narrateur, relaient puissamment l'image.

À suivre

Par delà ce film référence, c'est tout l'art moderne (depuis Monet, ses cathédrales et ses meules de foin) qui recourt à l'organisation séquentielle : itérations, variations, énumérations, ellipses et laps de temps déclinés au montage (le monter/sampler expérimental), sur l'écran, sur la cimaise, dans l'installation. S'invente là un nouvel espace artistique propre à rythmer, pour le corps autant que pour le regard, la perception du temps. L'objet d'art n'y vaut plus pour lui-même (crise culturelle) mais relativement aux autres, à ceux de la série, de la suite, et plus largement à toutes les images de notre culture. Montrer l'œuvre en train de se faire et donner à voir le processus marquent le dépassement d'une conception de l'œuvre unique, objet clos sur lui-même. Le temps de la genèse du travail s'expose et le spectateur peut s'insinuer désormais dans les interstices laissés vacants d'une œuvre ouverte. Cette tendance esthétique concerne également la littérature, la musique, le théâtre, la danse, etc.

Exercices

1 Le mouvement et sa trace

Papier à dessin (grand format), peinture, encre de Chine.

Visualisez le mouvement d'un objet ou d'une partie de votre corps enduit d'encre ou de peinture en produisant son déplacement sur le support de papier : éponge, chiffon, boule, main... Faites commencer et finir le mouvement de l'intérieur de l'espace défini par la feuille de papier. Variez les vitesses du déplacement.

Étudiez les qualités de ces traces. De quoi témoignent-elles : épaisseur, transparence, disparition, effacement, bavure, rapidité, lenteur, violence, légèreté, pesanteur, calme...?

2 Vitesse et appareil photographique

Appareil photographique.

Réalisez des prises de vue à différentes vitesses d'obturation d'un personnage en mouvement (rendez les autres réglages compatibles avec la vitesse choisie : ouverture du diaphragme, temps d'exposition). Photographiez par exemple des sauts.

Développez les photographies et analysez les résultats obtenus. Quelle est la vitesse de prise de vue du corps en mouvement qui restitue la netteté ? Quelles sont les photographies rendant la perception la plus « juste » du corps en mouvement ? Expliquez.

3 Mouvement et photographie

Papier, crayon, document.

Informez-vous sur les recherches techniques de Marey et Muybridge pour enregistrer le mouvement.



Manga japonais.

Dessinez, par décomposition séquentielle ou par surimpression, des mouvements simples du corps schématisé.

4. Images animées

Papier, crayon, bostols de format 6 x 8, par exemple, caméscope, chutes de films.

Réalisez sur une vingtaine de bostols successifs, dans le sens de la largeur, des dessins décomposant un mouvement simple : saut, course, mouvements de bras... Vous pouvez combiner les divers mouvements.

Superposez ces fiches et tenez-les fermement reliées. Feuilletez rapidement : l'œil perçoit une illusion du mouvement... C'est le même principe qui est utilisé dans le dessin animé et le film d'animation (15 à 20 dessins par seconde). Filmez image par image ou grattez vos dessins sur des chutes de films image par image. Expérimentez des jeux de mouvements de formes abstraites. Visionnez vos films.

5 Graphisme et mouvement

Bandes dessinées.

Repérez et classez tous les signes codés exprimant le mouvement dans la bande dessinée, des plus conventionnels aux plus rares.

Analysez les procédés graphiques et les principes formels de l'expressivité : signes mimétiques des positions du mouvement, traces de la vitesse et du déplacement, tra-

jectoires, symboles codés et leur organisation spatiale (dans le cadre et hors du cadre...). Précisez leurs valeurs : ampleur, rythme, vitesse, lenteur, saccade, rupture, alternance...

6 Temps et mouvement

Vignette de Hugo Pratt.
Papier, crayon.



Hugo Pratt, *Fable de Venise*, 1981. Casterman S.A.

- ▷ Observez cette image et relevez les indications spatiales et corporelles du personnage. Notez le cadrage et le point de vue.
- ▷ Imaginez la situation qui précède et celle qui suit. Dessinez les deux vignettes.
- ▷ Mettez en séquence et comparez les réalisations. Comment avez-vous traduit la continuité ?

7 Le fil de la séquence

Bande dessinée (sans bulle, ni texte).

- ▷ Photocopiez une planche de bande dessinée. Découpez dix vignettes successives.
- ▷ Échangez votre corpus « en vrac » avec un partenaire de travail. Cherchez à reconstituer la séquence d'origine.
- ▷ Explicitiez votre ordre séquentiel : qu'est-ce qui, dans chaque vignette, vous conduit à

« retrouver » la suivante, à identifier le raccord spatial, temporel, le raccord du mouvement, du regard, le jeu du hors-champ... ?

- ▷ Dégagez les codes du récit en séquences d'images fixes. S'il y a eu des variantes par rapport à la séquence d'origine, justifiez-les et expliquez-les.

8 Photos en séquence

Dix photos noir et blanc, d'origines différentes et photocopées en nombre.

Grande feuille, colle, ciseaux, colle, scotch...

- ▷ Organisez ces dix photos en séquence linéaire de façon à produire une cohérence narrative, formelle... Collez-les sur une longue feuille pour produire une lecture linéaire.
- ▷ Rédigez un texte qui rende compte de cette cohérence. Légendez brièvement – dialogues ou textes – chaque image de la séquence. Affichez et confrontez les propositions. Variez l'origine des photos, choisissez des grosseurs de plans, des points de vue, des scènes différents... Cherchez des photos avec personnages et sans personnage. Il ne s'agit pas d'un roman-photo, les images sont hétérogènes. Vous devez « inventer » une continuité là où il n'y en a pas. Analysez les ellipses, leur fonction, la manière dont le texte complète l'image dans la continuité spatiale ou temporelle. Étudiez le système des raccords, la fonction de relais ou d'ancrage du texte. Précisez les effets rhétoriques que vous avez utilisés : métaphore, symbole, métonymie...
- Quel est le fil conducteur : un personnage, un objet, un élément formel ? Quelle est la situation initiale, la situation finale ? Vous êtes-vous identifié à un personnage ? Quel type de narration avez-vous adopté ? Qu'avez-vous emprunté aux codes narratifs ? À quel genre vous référez-vous ?
- Y en a-t-il une qui a, dans des séquences différentes, la même fonction ? Pourquoi ?
- Cherchez de quelle manière une des images a été utilisée dans les différentes séquences. Comparez. Y a-t-il une image inclassable, ou polyvalente ? Laquelle, pourquoi ?

9 Séquence

Appareil photo, colle, papier.

- Choisissez par petits groupes un de ces thèmes : équilibre, contact, tension, rupture, rencontre, attente, métamorphose, fuite, désir, disparition, temps, mort, naissance...
- Exprimez-le en une séquence de trois photographies. Prenez le temps du repérage, de la mise en scène et de la composition des images.
- Réalisez les photographies et mettez-les en séquence.
- Échangez vos réalisations et cherchez à identifier le thème traité par les autres groupes. Justifiez vos interprétations et confrontez avec le projet initial. Analysez convergences et distorsions de lectures, expliquez-les.

10 Une journée en images

Un journal du jour par personne, ciseaux, colle, papier.

- Découpez dans un quotidien toutes les photos, exceptées les publicités.
 - Cherchez une organisation et réunissez toutes les photos sur un panneau que vous afficherez. Quelle synthèse obtenez-vous d'une image du jour ?
- Certains quotidiens qui privilégient la photo d'auteur se prêtent bien à l'exercice.

11. Temps et espace dans une bande dessinée

- Procurez-vous les 4 amorces (3 vignettes) des aventures de Tintin de Hergé dans les albums suivants : *L'Étoile mystérieuse*, *Le Crabe*

aux pinces d'or, *Le Sceptre d'Ottokar*, *Tintin au Tibet*.

- Étudiez le traitement graphique du temps et de l'espace dans ces quatre amorces et l'évolution du dessin de Hergé.
- Dans cette étude, utilisez tout ce qui concerne l'analyse de l'image fixe et de l'image en séquence : représentation de l'espace, perspective, profondeur, cadrage, point de vue, variations du point de vue, échelle de l'image... Graphisme : degré d'iconicité, signes codés de la posture, du mouvement, de l'expressivité gestuelle, de la physiognomie... Codes sociologiques et culturels compris dans l'image. Signes et symboles, place et fonction du texte, espace de la bulle... Montage en séquence, ellipses spatio-temporelles, raccords, rythme. Appréciez l'économie graphique, le rapport entre efficacité et précision iconique dans la narration.

12. Amorce d'un roman-adaptation

Texte de Mircea Eliade. Papier, crayons.

Depuis quelques minutes le vieil homme allait et venait devant la façade de la maison, n'osant entrer. C'était une bâtisse à plusieurs étages, sobre, presque sévère, comme on en construisait vers le début du siècle. Sur le trottoir, les marronniers maintenaient un peu d'ombre mais la chaussée était torride. Le soleil la frappait de plein fouet avec toute la puissance qu'il a dans un après-midi d'été. L'homme prit son mouchoir et le mit autour de son cou. Il était assez grand et très maigre. Son visage long, osseux, semblait comme effacé, et ses yeux gris n'avaient pas d'expression. Sa moustache, mal soignée, était presque blanche, un peu jaunée par le tabac. Il portait un vieux chapeau de paille. Ses vêtements d'été délavés, trop larges, paraissaient avoir appartenu à quelqu'un d'autre.

Il vit l'officier s'approcher et le salua de loin en ôtant son chapeau.

Mircea Eliade, *Le Vieil Homme et l'Officier*, 1977.

Trad. A. Guillermon. Éditions Gallimard.

Relevez et étudiez les indications contenues dans le texte concernant l'espace et la durée de l'action, la place des personnages, leur rapport spatial...

Imaginez un découpage en unités narratives et déterminez-les. Dessinez des vignettes en séquence qui rendent compte de ce récit.

Confrontez les réalisations, commentez-les et critiquez-les par rapport aux indications du texte. Qu'est-ce qui est actualisé dans le texte ? Qu'avez-vous déduit du hors-champ, des lignes de fuite, des éléments « en amorce », des mouvements de personnages, des changements de points de vue... ?

Comment avez-vous imaginé ce lieu : où sommes-nous ? À quelle époque ? À quel moment du jour, de l'année ? Comment l'avez-vous indiqué dans l'image ?

Avez-vous « sonorisé » votre séquence ? Par quelles indications graphiques ? Sinon, pourquoi ?

Vous pouvez adapter ce texte en une séquence de photographies ou en scénario de film.

13 Page 2

Texte de John Steinbeck.

La nuit venait enfin de tomber. Au-dehors, des lumières s'allumaient dans la rue, et l'enseigne au néon du restaurant du coin jetait par saccades, en une série de minuscules explosions, sa lumière rouge dont le reflet adouci envahissait la chambre de Jim Nolan. Pendant deux heures, Jim était resté assis dans un petit rocking-chair, les pieds sur le couvre-lit. Lorsque l'obscurité fut complète, il posa ses pieds sur le parquet et frappa du plat des mains ses jambes engourdis. Il demeura assis pendant un moment tandis que de vagues démangeaisons montaient et descendaient le long de ses mollets ; puis il se leva et alla tourner le commutateur électrique. La chambre me-

blée apparut sous la lumière crue de l'ampoule sans abat-jour : le grand lit blanc, le couvre-lit blanc, le bureau de chêne clair, le tapis, propre, usé jusqu'à la corde.

Jim se dirigea vers le lavabo fixé dans le coin, se lava les mains et passa ses doigts mouillés dans ses cheveux. Puis, levant la tête, il regarda dans la glace ses petits yeux gris, tira un peigne de sa poche, peigna ses cheveux et les partagea par une raie sur le côté. Il portait un complet de couleur sombre, une chemise de flanelle grise dont le col était ouvert.

John Steinbeck, *En un combat douteux*, 1936.

Trad. M. Tyl. Éditions Gallimard.

Écrivez la page 2 de ce roman : imaginez la suite immédiate, en 15 lignes. Comparez vos pages 2. Analysez convergences et divergences. Justifiez-les par rapport à la page 1. Pour inventer une « page 2 », l'imagination utilise la matière fournie par la « page 1 » dont elle assure le prolongement logique : continuité spatiale, temporelle, enchaînement de l'action... Étudiez votre production : quelles indications avez-vous retenues, évacuées ? Quel sujet d'action ou quelle(s) action(s) proposez-vous ? À quel genre vous référez-vous, et quels sont les éléments typiques de mise en scène qui le caractérisent ? Quel hors-champ avez-vous imaginé ?

Faites le même exercice avec le texte de l'exercice précédent.

14. Feuilleton

Camescope.

Constituez des petits groupes de réalisation. Le premier amorce un récit par un plan. Les groupes se succèdent et complètent le récit en ajoutant à chaque fois un plan. La séquence en cours n'est soumise qu'à l'équipe qui part réaliser la suite.

Dans chaque groupe, prenez le temps de vous concerter et de discuter la mise en scène. Réutilisez éventuellement les mêmes acteurs, mais ce n'est pas une obligation

(comment raccorder ?). Ne prend connaissance de la séquence en cours que l'équipe suivante. La dernière équipe doit conclure.

- ◊ Visionnez la séquence. Explicitez et analysez les opérations qui organisent la continuité du récit : raccords, ellipses, ruptures... Comment la situation initiale s'est-elle transformée ?

15 Photo-roman

Appareils photos, pellicule noir et blanc. Caméscope.

- ◊ Inspirez-vous d'un *fait divers*. Rédigez un scénario, puis un découpage par unités narratives qui fragmentent le récit : moments forts, ellipses, raccords...

- ◊ Formez une équipe de réalisation et distribuez les rôles : responsable de la mise en scène, assistants, photographe, éventuellement éclairagiste, script, acteurs...

La réalisation d'un roman-photo est aussi délicate que celle d'un film : repérages préalables, choix des points de vue, des focales, des cadrages, des grosseurs de plan... Costumes, accessoires, maquillage... Mise en scène, direction d'acteurs. La difficulté est celle de la pose, liée à l'image fixe. Prenez le temps de réfléchir à ces contraintes.

- ◊ Développez ou faites développer les photos : pensez au format, choisissez-le, qu'il soit constant ou variable. Organisez la mise en séquence : s'il y a un choix à faire parmi plusieurs prises, discutez-le. Organisez la mise en page.

- ◊ Analysez et critiquez votre production. Soumettez-la pour lecture critique à d'autres lecteurs.

- ◊ À la manière de Chris Marker dans *La Jetée*, filmez vos photos en réfléchissant à la durée des plans, au rythme.

Sonorisez : dialogues, voix « off », bruits, musique, etc.

16 Séquence image et son

Enregistrement d'un court métrage de fiction, ou d'une amorce de long métrage, magnétoscope.

- ◊ Visionnez le court métrage sans le son. Vous n'avez qu'une succession d'images muettes. Comment se découpent le temps et l'action ? Étudiez, plan par plan, la manière dont les raccords assurent la continuité spatio-temporelle.

Cette analyse est minutieuse ; utilisez le ralenti, l'arrêt sur image, l'avance image par image pour saisir le moment du raccord. Prenez des notes et commentez techniquement le montage.

- ◊ Visionnez avec le son : qu'apportent les informations sonores (bruits, musique, voix...) à la continuité spatio-temporelle ?

17 Séquence photos

Photographies de François Méchain.

- ◊ Observez cette séquence verticale. Que se passe-t-il ? D'une image à l'autre ? De la première image à la dernière ?

Explicitez par l'analyse technique (point de vue, position du photographe, cadrages, distribution des plans, profondeur...) la manière dont se constitue la séquence. Comment l'interprétez-vous ?

- ◊ À quels mouvements du regard et du corps s'apparente cette séquence ? Explicitez les figures de rhétorique – métaphore, métonymie – mises en jeu, et précisez le discours que tient cette séquence sur le temps photographique, sur le « concept » de paysage et les rêveries qui l'accompagnent ; sur le rapport entre l'écriture (la lettre et la machine, le papier froissé) et l'image ; sur la perception du réel et l'échelle des représentations... Expliquez le titre.

- ◊ Réalisez une séquence verticale de photographies avec pour thème de recherche l'analogie des formes et la métaphore.

18 Planche contact

Appareils photos jetables 12 poses.

▷ Choisissez un trajet. En une heure, réalisez 12 prises de vue qui en jalonnent l'espace et le temps. Variez les axes, les angles et les distances selon les motifs rencontrés et la vitesse de votre marche.

▷ Développez la pellicule, observez et commentez le récit.

19 Le temps passe

Appareils photos jetables.

▷ Réalisez une photo chaque jour, pendant une semaine, d'un même sujet (un arbre, une table de cuisine, une chambre, un parking, un parent) à un point de vue constant. Gardez strictement le même cadre. Développez vos prises en planche contact.

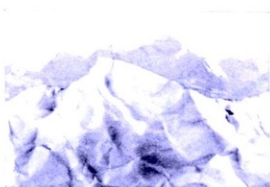
▷ Quelles mutations apparaissent d'une image à l'autre dans cette séquence de temps : changements de lumière, d'aspect, déplacements d'objets ? Comment le temps s'inscrit-il dans la succession des photos ?

▷ Informez-vous sur les photographes et les artistes qui se donnent « rendez-vous » avec le temps (Denis Roche, Roman Opalka, Hervé Rabot).

20 Temps verbal et temps de l'image

▷ Choisissez une photo privée dans laquelle vous êtes présent. Écrivez un texte au sujet de cette image racontant les circonstances de sa prise et le souvenir qu'elle rappelle. Quel temps verbal avez-vous utilisé ?

Le lecteur raconte le plus souvent une image fixe à l'aide du présent de l'indicatif. Dans ce cas, il actualise un temps passé. Aux temps du passé, il s'énonce comme récepteur, au moment où il regarde la photo.



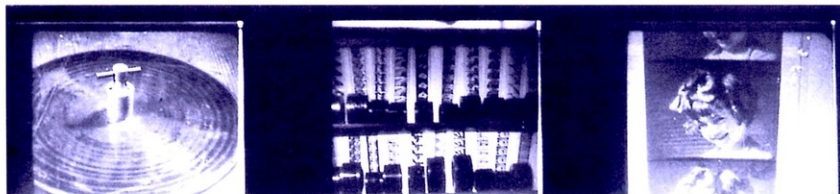
François Méchain, *Équivalence*, 1982
(60 x 45 cm). Photographies.

- 1 LES INVENTEURS DU CINÉMA
- 2 LE CINÉMA FAIT DES HISTOIRES
- 3 LA PETITE FABRIQUE DU FILM

Cette série de photogrammes expose le processus du montage : on y voit la table de montage, des fragments de pellicule sur la surface lumineuse, la monteuse au travail, les photogrammes plein cadre. Mais aussi la bande film comme continuité, les ciseaux qui coupent dans le défilement des images, le travail du collage.

Opposé à toute conception illusionniste et romanesque du cinéma, Vertov « explique » dans cette séquence, comme dans l'ensemble du film, les opérations en jeu dans la construction de la forme et du discours. Par l'avance rapide, le retour en arrière, le ralenti, l'arrêt sur image, la surimpression, etc., il manipule les matériaux pris sur le vif pour construire un *discours* qui n'a plus grand chose à voir avec la réalité elle-même. *L'Homme à la caméra*, film sur la fabrication d'un film, de la prise de vues à la projection en salle, montre comment la matière brute de la réalité fabrique un réel « vrai », celui qui est voulu par le réalisateur et concrétisé par la monteuse. L'« œil vérité » de Vertov est un regard pensé qui accède paradoxalement au vrai par la représentation artistique.

Dès ses débuts, le cinéma s'accompagne d'une réflexion critique, souvent polémique, sur les processus de fabrication du film.



Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929. Photogrammes de la séquence du montage.

a. Lumière

L'invention du cinéma est celle d'industriels de la photographie, les Lumière, qui expérimentent leur nouveau procédé d'enregistrement du mouvement, le *cinématographe*. Louis Lumière filme, en continu, sur des bandes de moins d'une minute et en un seul plan fixe, des vues de la vie domestique et sociale (*La Sortie des usines Lumière*, *Le Gouter de bébé*, *La Petite Fille et le Chat*), en extérieur et à la lumière naturelle. Il privilégie le mouvement, trains, barques, danses, jeux de jardins ou ébauches de gags (*L'Arroseur arrosé*) qui impliquent d'em-

blée le repérage spatial et temporel avec début et fin d'une action coïncidant avec la durée de la pellicule. Dans ce qui est déjà un plan séquence dont l'action se déroule forcément dans la profondeur, se trouvent toutes les grossiers de plan. Ses techniciens découvrent le travelling en filmant d'une gondole le *Grand Canal à Venise* (1897) ou d'une barque le chantier de l'Exposition universelle (1900). Les Lumière envoient des opérateurs comme Mesguich, Doublier et Promio dans le monde entier pour enregistrer événements, monuments et paysages, qui constituent les premières « actualités cinématographiques ».



Histoire de trains

28 décembre 1895 : première représentation à succès du cinématographe, « curiosité scientifique sans avenir commercial » selon Lumière, au Grand Café, boulevard des Capucines, à Paris.

L'action est brève, comme dans toutes les « vues » des Lumière : dans *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, venue du fond de l'écran une locomotive approche, ralentit et s'arrête, en gros plan, dans le champ. Les voyageurs descendent de voiture, parmi lesquels Mme Lumière et deux de ses petits enfants. Selon la légende, assis devant l'écran, les spectateurs sont effrayés par le train qui paraît se précipiter sur eux. Épousant le point de vue de la caméra fixe, ils sont saisis par l'effet de réel produit par le mouvement. Le train arrive dans le café à la même vitesse - en mettant le même temps que dans la gare. Pas de victime ce jour-là. Quoique situé sur le quai, le point de vue de la caméra s'aligne sur celui de l'axe des rails, en perspective : la profondeur du champ procure une réserve d'espace dynamique, propre à la dramatisation du mouvement. La locomotive lointaine semble initialement avoir une vitesse moins grande que lorsqu'elle parcourt les derniers mètres, où elle s'engouffre dans le cadre en le saturant brusquement. Lumière, créateur ingénieux, découvre ici l'effet d'élasticité spatiale et temporelle propre au cinéma. Le cinéma se pose d'emblée comme une machinerie illusionniste, capable aussi bien de suggérer une impression de réalité que de nous entraîner dans les mirages de l'imaginaire. Le train, invention de l'ère industrielle et machine mythique du cinéma, arrive en trombe dans l'histoire du xx^e siècle.

Auguste et Louis Lumière, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895. Photogrammes

b. Méliès

Dans la foulée, Georges Méliès, venu du théâtre et de la prestidigitation, invente un cinéma de la fantasmagorie. Il scénarise une succession de tableaux et les filme sur le modèle de la mise en scène théâtrale : l'acteur se déplace devant une caméra frontale, installée à la place du fauteuil d'orchestre, et chaque changement de décor correspond à une rupture temporelle. Dans sa fabrication des gags,

Méliès a la grosse tête

Un chimiste fait grossir sa tête posée sur une table au moyen d'un soufflet. Son assistant intervient avec ardeur et fait exploser la tête. Ce gag est réalisé en surimpressionnant un plan du visage seul de Méliès s'approchant de la caméra, filmé sur un fond noir et le plan constant du décor. Un repérage minutieux assure le raccord entre la tête et la table. Le cadre a ici une valeur fondamentale : Méliès donne l'illusion de la dilatation latérale de la tête en utilisant un grossissement venu de la profondeur. Le mouvement du corps vers l'avant n'est pas perceptible car le décor reste immuable.

Méliès utilise les possibilités de transparence de la pellicule et de surimpression à des fins magiques.

il a recours au raccord (découvert par hasard à l'occasion d'un grippage de la caméra qui lui a fait raccorder fortuitement un autobus et un corbillard, place de l'Opéra à Paris). Il explore en virtuose toutes les potentialités du trucage (l'*escamotage* d'une figure par une autre) et les manipulations de l'image (*colorisation* par exemple) qui créent la féerie comme dans *Le Voyage dans la Lune* (1902). À défaut du réel, il reconstitue l'actualité, par exemple dans *L'Affaire Dreyfus* (1899)...



Georges Méliès, *L'Homme à la tête de caoutchouc*, 1902. Photogramme.

c. Griffith

C'est surtout aux États-Unis que les pionniers du montage apparaissent. En 1902, Edwin S. Porter, dans *La Vie d'un pompier américain*, mêle prises de vues effectuées dans la rue et scènes tournées en studio, tout en préservant la continuité de l'action.

Le principe du montage est posé, son effet esthétique principal est de libérer la caméra jusqu'alors fixe. Mais le montage se limite à un simple assemblage des unités du film sans recherche rythmique ni progression dramatique. En règle générale, on se soucie surtout de placer les intertitres, informant par le texte les différents éléments du récit que l'image à elle seule ne peut transmettre.

Très vite, l'industrie du cinéma s'organise, rivalisant aux États-Unis et en Europe, pour s'assu-

rer le monopole, et s'engage dans une guerre de brevets (standard de formats et d'appareils). Pathé fonde sa maison de production, fabrique le matériel de prise de vues et de projection (le même au début), la pellicule, construit des studios, assure la production, la distribution et l'exploitation de ses films, de même que Gaumont. Jusqu'à la guerre de 1914, les salles de projection sont encore appelées « théâtres cinématographiques » et perçues comme de simples curiosités foraines réservées au public populaire. Mais le cinéma conquiert sa légitimité artistique dans l'adaptation d'œuvres romanesques, théâtrales et d'épisodes historiques. Il se développe un peu partout en Europe, explorant une forme nouvelle d'expression et de création.

Griffith, dès les années 1910, s'installe près de Los Angeles quelques mois avant la construction d'Hollywood, accompagné de techniciens



David Wark Griffith, *Intolérance*, 1916.
Photogramme.

Plan large sur la femme et le garde.

et de comédiens. Refusant d'imiter le théâtre, il introduit de nombreuses innovations techniques et plastiques qui confèrent au cinéma son statut d'art : il préfère au décor peint les décors naturels et construits ; il recourt à l'éclairage artificiel, rompt avec le point de vue frontal et utilise tous les mouvements de caméra : panoramiques, travellings... Il pratique systématiquement le découpage et le montage. *La Naissance d'une nation* (1915) puis *Intolérance* (1916) – deux films idéologiquement et formellement différents – témoignent de l'importance des expérimentations de Griffith : variation des *échelles de plan* (du plan général au gros plan), unités de temps différentes (plans séquences, fragments très brefs...), maîtrise des raccords, utilisation de la couleur, ponctuation par les fondus au blanc



David Wark Griffith, *Intolérance*, 1916.
Photogramme.

Plan rapproché.

et au noir au début et à la fin des séquences, montage alterné, flash-back, etc. La nécessité du scénario, anticipation du tournage par l'écriture, s'impose par la contrainte économique : rentabiliser les journées des techniciens et des acteurs retenus au théâtre.

Griffith fonde une économie du cinéma liée au capital – l'investissement et le profit –, invente le genre du film de reconstitution, le long métrage à grand spectacle avec foule de figurants, et celui plus intimiste du mélodrame de cinéma.



David Wark Griffith, *Intolérance*, 1916.
Photogramme.

Gros plan.

d. Le cinéma soviétique

Le cinéma de Griffith mélange de réalisme et d'aventures épiques s'attache surtout aux sensations humaines élémentaires : la douleur, la joie, l'amour, la haine, etc.

Les cinéastes russes, après la révolution d'octobre 1917, veulent d'abord signifier des idées dans un but *didactique* car ils s'adressent à un public en grande partie illettré. Le nouveau pouvoir a conscience de l'utilisation qu'il peut faire du cinéma, art très populaire : « Donnez-moi le cinéma américain, et le monde deviendra communiste. », affirme Lénine.

Pour cela, le pouvoir politique cherche à organiser la production, le circuit de la distribution et de l'exploitation, fonde des instituts de cinéma, lieux d'apprentissage pour futurs cinéastes. Influencés par les autres recherches d'avant-garde, en arts plastiques et en musique notamment, Vertov et Koulechev inaugurent un nouveau cinéma. Vertov est nommé rédacteur et monteur de journaux d'actualités.

Créateur du *Kino-Pravda* (« Cinéma-Vérité »), il filme dans les rues sans scénario. Il fait ensuite appel aux ressources du montage pour organiser didactiquement les images enregistrées.

L'Homme à la caméra (1929), son film-manifeste, est un long métrage volontairement déconstruit dont le sujet est le film dans le film, la journée vécue par un opérateur traquant la vie quotidienne dans une ville industrielle d'U.R.S.S. Vertov enregistre machines, objets, affiches, enseignes, passants, opérateurs de cinéma et leur matériel, et juxtapose les images en variant les effets, en privilégiant la recherche formelle : opposition, parallélisme, choc, répétition, voire raccord classique. Eisenstein lui reprochera d'avoir une attitude contemplative et de donner une vision du monde élaborée à partir de fragments de réalité, sans agir sur celle-ci.



Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929.

Photogramme.

Koulechov fonde un institut dans lequel il remonte, avec ses élèves, de vieux films (par mesure d'économie) et se livre à diverses expérimentations de montage. Certaines sont très

Comment concocter un bon effet Koulechov ? par François Niney

L'effet Koulechov doit son nom au cinéaste qui en a expérimenté la recette : Lev Koulechov (1899-1970), inventeur du film sans pellicule et pionnier du cinéma révolutionnaire russe.

Ce genre d'expériences sur la production de sens par le montage est mené en un temps où la Russie soviétique manque si cruellement de pellicule que les jeunes cinéastes s'amuse à remonter des bouts de films déjà tournés ou à faire des films sans pellicule (le cadre et les « plans » successifs étaient figurés sur la scène d'un théâtre à l'aide d'un jeu de rideaux s'ouvrant et se fermant).

Voici donc la recette mythique telle que l'on peut la reconstituer d'après des interviewes ultérieures (non sans variantes) de Koulechov. Il ne reste pas d'archives filmiques des assemblages aléatoires originaux, qui n'avaient valeur que d'exercice aux yeux de l'expérimentateur.

Réservez le plan rapproché d'un acteur regardant fixement hors-champ.

Faites-en trois copies.

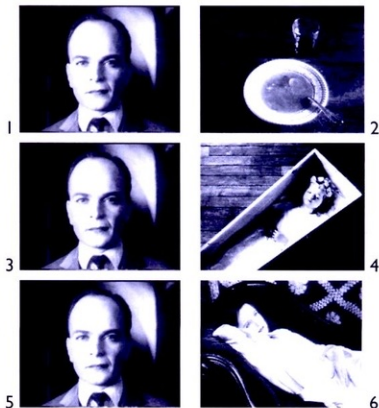
Faites suivre (ou précéder ?) :

la copie 1 par le plan d'une assiette de soupe fumante ;

la copie 2 par le plan d'une fillette morte dans un cercueil ;

la copie 3 par le plan d'une femme dénudée sur un sofa.

Convoquez quelques amis ou passants, divisez-les en trois groupes, projetez la séquence 1 au groupe 1, la séquence 2 au groupe 2, etc. Interrogez-les à la sortie sur l'expression de l'acteur : chacun des groupes aura lu sur son visage, respectivement, la faim, la tristesse et le désir. Conclusion : entre deux plans successifs, le spectateur croit voir un lien de causalité.



célèbres et visent à démontrer qu'un plan seul n'a aucun sens, mais qu'il en acquiert par l'assemblage et l'articulation avec d'autres plans. Certains cinéastes vont jusqu'à établir des *tables de montage*, grilles théoriques fondées sur leur pratique du cinéma, destinées à classer les effets du montage et à donner des règles d'assemblage. Poudovkine énonce les règles du montage contrasté, parallèle, symbolique, synchrone, répétitif. Eisenstein, celles du montage métrique, rythmique, tonal, harmonique, intellectuel, développant ses propositions élaborées à l'occasion de la sortie de son film *La Ligne générale* (1929), réalisé selon le principe de la synchronisation du sens à partir d'images muettes montées « musicalement ». Cette formalisation a valeur de témoignage à



Sergueï M. Eisenstein, *La Grève*, 1924.
Photogramme.

la fois historique et politique, et constitue une réflexion sur le cinéma.

Les polémiques à propos du montage correspondent à des conceptions politiques et philosophiques opposées sur la réalité.

Le cinéma de Eisenstein se veut conforme aux lois du *matérialisme dialectique*. Eisenstein, parce qu'il considère que le montage est plus un produit qu'une somme, ne se satisfait pas des expériences de Koulechov, ni des films de Poudovkine, simples juxtapositions de plans, maillons d'une chaîne formant un récit fluide : ces deux cinéastes agissent encore trop par référence au monde.

Déconstruisant la narration – car le montage « doit transformer la réalité et les phénomènes

réels » –, il veut davantage démontrer que montrer, en tenant un *discours* sur le monde, articulé à l'aide de fragments (dont certains sont indépendants de l'action du film) prélevés sur le réel, prenant un sens par les rapports formels qu'ils entretiennent entre eux.

Il ne s'agit donc pas d'obtenir une suite linéaire d'unités filmiques mais de produire un choc entre deux fragments indépendants, de les assembler sur le mode du *conflit* – contradiction révélée par l'analyse marxiste –, conflits graphiques, spatiaux, rythmiques, etc. L'idée doit résulter de la collision de plans différents. C'est la théorie du « montage des attractions ». Par exemple, Eisenstein fait alterner les images du massacre des ouvriers par les troupes du tsar, avec celles d'animaux



Sergueï M. Eisenstein, *La Grève*, 1924.
Photogramme.

égorgés dans les abattoirs (*La Grève*, 1924).

Radicalisant encore son discours dans *Octobre* (1927), il esquisse la ciné-dialectique. Il s'inspire du système des idéogrammes japonais, dans lequel deux signes ne prennent leur valeur que l'un par rapport à l'autre, exprimant des concepts que chacun, isolé, ne saurait restituer. Ainsi, les caractères « eau » et « yeux » associés signifient pleurer ; « oreille » et « porte », écouter... Le concept est donc traduit par le montage « intellectuel » : dans *Octobre*, les images de la plaidoirie d'un menchevick sont entrecoupées de plans montrant des femmes éplorées en chemises, jouant de la harpe, figures allégoriques suggérant la péroraison suppliante et ennuyeuse de l'orateur.

a. Le débat théorique

Le cinéaste soviétique veut provoquer chez un public encore inculte une émotion, un choc, en vue d'une prise de conscience idéologique : « l'œuvre d'art [...] est avant tout un tracteur qui laboure le psychisme du spectateur dans une orientation de classe donnée », déclare Eisenstein.

Désormais, la réflexion sur les enjeux théoriques, esthétiques, moraux et politiques du cinéma se développe en liaison avec l'histoire de l'art.

Fondateur des *Cahiers du cinéma* (1952), André Bazin repose la question du montage et son rapport à la réalité. Il présuppose dans ses écrits théoriques « l'ambiguïté immanente du réel ». La réalité est mystérieuse, non déterminée *a priori*. Le cinéma est, selon lui, l'art le plus complet, celui qui tient à la fois du réel en soi, restitué par l'objectif de la caméra, et de notre subjectivité, à laquelle il fait percevoir ce réel. Le cinéma a non seulement la faculté de reproduire le monde, mais celle aussi de le révéler au spectateur. Celui-ci, conditionné par ses propres intentions et actions, a perdu l'innocence de sa vision.

Pour Bazin, le cinéma est une « fenêtre ouverte sur le monde ». Bazin ne nie pas l'intérêt du montage ; toutefois, dans un souci de *transparence*, toute action doit être représentée par une série de plans discontinus liés entre eux par des raccords quasiment invisibles – que le spectateur admet comme tels – afin de ne pas briser la continuité, conformément à ce qui se passe dans le monde.

La question, pour lui, est celle de la croyance à la réalité des événements produite par la machine illusionniste du cinéma : « Il faut que l'imaginaire ait à l'écran la densité spatiale du réel. Le montage ne peut y être utilisé que dans des limites précises, sous peine d'attenter à l'ontologie même de la fable cinématographique. » Le montage est *interdit*, lorsque la fiction ne rend pas compte de l'ambiguïté de l'événement auquel elle se réfère. De toutes façons, le raccord, même quand il s'efforce de préserver l'illusion de continuité, renvoie au médium, au film. Bazin préconise donc l'utili-

sation du plan séquence et de la profondeur de champ, plus propres à contourner les falsifications inhérentes au montage.

Même si Bazin n'en évalue pas les effets de montage interne, il manifeste son engouement pour *Citizen Kane* dans lequel Orson Welles, par l'utilisation du plan séquence en profondeur de champ, donne une perception unitaire de l'espace et du temps en une seule prise de vues. Le spectateur, libéré des choix opérés au montage par le metteur en scène, entretient « avec l'image un rapport plus proche qu'avec la réalité », et ferait de lui-même le rapprochement entre les différents éléments présents dans le cadre. Bazin loue cette même « honnêteté » chez les cinéastes néoréalistes italiens – Visconti, De Sica, etc. – qui ont, à ses yeux, le souci de préserver le mystère et la *continuité du monde réel*, en accord avec Rossellini qui affirme : « Les choses sont là, pourquoi les manipuler ? ». Cependant, si par cette formule, le cinéaste semble s'incliner humblement devant l'état des choses, il guette dans ses films le moment de grâce qui transfigure la réalité et la « sauve ». Le cinéma moderne, surtout avec Godard et Pialat, s'interroge sur cette *production d'une réalité* par l'image.

Montage et morale

Bazin refuse le recours au montage, de la technique du champ/contre-champ, ou de l'alternance de plans, qui permet de contourner la difficulté de montrer une action dans sa totalité, dans le même cadre et le même plan. Il prend l'exemple du film *Les Vautours ne voleront plus* dans lequel un enfant est poursuivi par une lionne, en une suite de plans alternés où l'on voit tantôt l'un, tantôt l'autre. Ils apparaissent ensuite ensemble dans le même plan général. L'intérêt n'est pas tellement de savoir si la lionne est dressée ou si l'enfant au tournage a couru un réel danger. Il réside dans l'honnêteté du filmage qui ne trompe pas le spectateur sur l'authenticité du suspens. Exigence morale à laquelle ne répond pas le montage alterné.

b. Le film à l'étude

En réalité, ces débats liés au rapport du cinéma avec la réalité, et plus largement au cinéma comme objet de culture à part entière, sont présents dès les débuts. L'invention du cinéma est contemporaine d'avancées théoriques et intellectuelles qui concernent la linguistique. Les travaux de Saussure au début du XX^e siècle sur les structures linguistiques, relayés par les linguistes russes, tels Troubetskoï, puis Jakobson, ont bouleversé l'approche du langage et de la communication. À la même époque, les systèmes de la logique et des mathématiques infléchissent les œuvres d'art, des « cubistes » russes jusqu'aux formalistes du Bauhaus. En même temps, les ethnolinguistes américains de terrain, tels Boas et Sapir, appliquent à la culture indienne les systèmes de classement. La notion de *structuralisme* s'impose. Lévi-Strauss, avec *Les structures élémentaires de la parenté* (1949), légitime l'efficacité de la grille structuraliste appliquée à l'ethnologie. Il ouvre la voie pour toutes les sciences humaines.

C'est dans ce mouvement, dans les années 1950, que s'inscrivent les théoriciens du cinéma. Ils y puisent les outils opérants pour systématiser l'interprétation et l'analyse critique des œuvres. Certes, cet apport enrichit l'investigation mais, en extrapolant et en simplifiant, ils réduisent souvent l'œuvre filmique à un objet d'observation. Ils y transfèrent les grilles utilisées en littérature : psychanalyse, linguistique, analyse structurale du récit, et tentent d'instituer une « grammaire », codifiant une approche sémiologique de l'image. C'est l'époque de la « grande syntagmatique » développée par Christian Metz, des schémas et tableaux qui, quoique productifs, tendent au système et au dogmatisme. Il propose de subdiviser la structure globale du film narratif classique en une série de « segments autonomes », du plan à la scène et à la séquence, qui prennent leur sens par des liens d'interdépendance et par rapport au film, « syntagme maximum ».

Les recherches et les articles engagés et polémiques sur l'art cinématographique tendent quelquefois à l'académisme formel en fétichisant une terminologie théoricienne. Ces excès ont pour conséquence de créer une lecture du

monde (et des objets d'art) plutôt que d'étudier comment ce sont ces lectures mêmes qui en dictent le sens. L'université se saisit de ces nouveaux modèles et ouvre des départements d'Études cinématographiques, appliquant au cinéma tous les champs du savoir, y compris sociologie, économie, histoire. De nombreux ouvrages de référence (encyclopédies, histoires, monographies, témoignages ou autobiographies) manifestent cet intérêt pour le cinéma comme objet d'étude...

Le cinéma de création s'est prêté à ces exégèses en se prenant lui-même, dès ses débuts, pour objet de réflexion : il s'interroge sur son langage, ses mythes et ses codes. Inscrit dans l'histoire de l'art et de la société, il a suscité d'emblée une « littérature » critique qui lui est propre. Dès 1903, paraît la première revue, *Le Fascinateur* (titre éloquent), suivie d'une presse d'abord professionnelle, puis destinée au public, avec annonces et portraits d'artistes. C'est *Le Film* (1916) qui invente la critique cinématographique. Louis Delluc, cinéaste et journaliste, prend part au débat sur les recherches d'avant-garde et, avec lui, des artistes passionnés, comme Colette, Abel Gance ou Jacques Feyder. Avec l'extension du cinéma, se multiplie une presse d'information spécialisée dont les chroniques alimentent la curiosité du public pour la vie des stars, participant au culte et à la mythification des vedettes. Proposant des ciné-romans issus des films, *Mon Ciné* (1922-1937) ou *Le Film* (1927-1958) concourent à développer une première cinéphilie et instaurent le cinéma comme culture de masse. Ce sont surtout les *Cahiers du cinéma*, créés en 1952, puis *Positif*, qui, en se faisant l'écho des débats théoriques, adoptent les positions esthétiques et idéologiques les plus radicales. Les critiques des *Cahiers*, comme Truffaut, Rivette, Godard, Chabrol réunis autour de André Bazin, deviennent des cinéastes et inaugurent la Nouvelle Vague, mouvement de contestation esthétique et théorique né du refus du cinéma de la « qualité française » et revendiquant un cinéma d'auteur.

Mais si, comme tout art, le cinéma engendre gloses et débats théoriques, c'est essentiellement par les choix esthétiques des réalisateurs que se renouvelle le langage cinématographique.

Le film résulte d'une suite d'opérations techniques dont on peut décrire les étapes, telles que le cinéma dominant les a imposées.

a. Le scénario

● L'histoire, la narration

La forme écrite du film est le scénario. Au cinéma, comme dans tout genre narratif, se pose le problème du rapport entre histoire et narration. Le récit fractionne le temps de l'histoire en donnant l'illusion d'un ensemble cohérent, la *diégèse*, dont le plus souvent, la durée ne coïncide pas avec celle du réel. Ainsi, *Le Voleur de bicyclette*, film néoréaliste de Vittorio De Sica, retrace le parcours initiatique du fils d'un chômeur en quête de travail, dans le contexte de crise économique et morale de l'après-guerre : la journée y est réduite à 85 min de projection. *La Famille* de Ettore Scola résume la vie d'un patriarcat, de quatre-vingts ans, en 2 h 10 min de projection. En revanche, une action peut être étirée au-delà de sa durée réelle, comme dans *La Jetée* de Chris Marker.

Le scénario, comme le roman, dilate ou rétrécit le temps.

Le terme de *scénario*, emprunté à la langue italienne dans laquelle il a pour sens « décor », apparaît à la Renaissance et à la période baroque quand le théâtre institue la prééminence du décor dans la mise en scène. Il est adopté par le cinéma avec Méliès qui recourt aux toiles



Vittorio De Sica, *Le Voleur de bicyclette*, 1948. Photogramme.

peintes, aux trucages, aux machineries, et propose une succession de tableaux joués devant une caméra fixe.

Aujourd'hui, il désigne un texte narratif écrit en vue d'une réalisation cinématographique. Il naît de l'adaptation d'un texte (roman, pièce de théâtre, nouvelle...), d'un événement historique, d'un fait divers – recomposés afin de répondre aux exigences du découpage –, ou résulte d'une écriture originale. Le scénario connaît divers états d'élaboration : du *sujet*, en quelques phrases ; au *synopsis*, en quelques pages ; à une forme plus accomplie, la *continuité dialoguée*.

Essentiellement descriptif, voué à être traduit en images, le scénario détermine la mise en scène future. Il doit dynamiser le récit en privilégiant les moments « forts » de l'action dramatique, l'ordre dans lequel ils seront montrés, et la durée imposée par le temps de la projection. Il indique surtout le point de vue narra-

tif dominant, qui dépend des choix visuels. Comme en littérature, la narration joue des options essentielles de la *focalisation* : soit personnages et



Arletty dans *Le jour se lève* (1939) de Marcel Carné. Photographie.

Typologie des rôles et des visages de stars : la personne de l'acteur principal peut inspirer l'écriture du scénario. La réplique célèbre d'Arletty « gueule d'atmosphère » est aussi une expression du métier pour désigner le figurant (silhouette, « gueule ») qui fait partie du décor.

faits sont perçus par un narrateur omniscient (*focalisation zéro* ou point de vue de Dieu), ou au contraire neutre (*focalisation externe*) ; soit le narrateur délègue à un témoin la vision des événements et des autres personnages (*focalisation interne*). Cette focalisation est variable si le personnage focal change ; elle est multiple si un même événement est évoqué par le point de vue alterné – complémentaire ou contradictoire – de différents personnages.

● Le temps et l'espace : l'écrire, le décrire

Si le temps de la fiction appartient au passé (l'histoire est achevée lorsqu'elle est racontée), le film est perçu au présent au moment du spectacle. Le cinéma, comme tout genre narratif, mêle faits du passé et faits du présent de la fiction, mais sa spécificité est de les inscrire dans une même continuité visuelle. Les distorsions temporelles ou subjectives, en particulier le recours au flash-back (retour en arrière) ou au flash-forward (anticipation), ont le même coefficient de réalité : en général, un spectateur entrant dans une salle au milieu d'un retour en arrière prend celui-ci pour le présent du film. Le scénario s'écrit donc, en principe, *au présent*.

Très éloigné du récit romanesque, le scénario se limite strictement à ce qui est *vu* et *entendu*. L'espace est une donnée objective, matérialisée par le rapport des éléments visibles dans le cadre de l'image, et par ceux du hors-champ, suggérés par des ombres, des bruits, des voix. Le scénario indique donc, avec le plus de précisions possibles, l'action, la caractérisation et les déplacements des personnages, les éléments du décor (reconstitutions en studio, extérieurs), les accessoires, les éléments sonores, le dialogue.

Le scénariste fragmente l'action selon un ordre logique et dramatique, ensemble de liens événementiels et formels qui rendent homogènes les divers moments du récit, y compris les ruptures d'espace et de temps, ou les niveaux de narration (rêve/réalité, changements de narrateur...). Il articule la suite des scènes qui assurent le déroulement de l'action et enchaînent les unités narratives en séquences. Il distingue la scène – unité dramatique spatio-temporelle autonome, avec les mêmes personnages – et la séquence, série de scènes admettant une plus

ou moins grande discontinuité spatio-temporelle. Les unités narratives sont signalées dans la page par des titres qui indiquent les conditions d'espace et de temps : par exemple intérieur-jour, extérieur-nuit. La question du plan relève du tournage, puis du montage, mais le scénario, par sa qualité stylistique, peut en suggérer certains aspects : point de vue, fixité ou mouvement, échelle, durée, etc.

● Le dialogue

À l'époque du muet, l'image doit être explicative et recourt aux effets de la surimpression, du gros plan, du montage hyper fragmenté, des intertitres pour indiquer ellipses ou répliques.

À l'avènement du parlant, le scénariste est aussi dialoguiste. Le style du dialogue est la marque esthétique des degrés du réalisme. Très écrit, venu du théâtre avec Sacha Guitry et Marcel Pagnol notamment, ponctué de mots d'auteurs, il prolifère et devient prééminent par rapport à l'image. Cette esthétique littéraire, propre à Straub et Huillet ou à Bresson par exemple, s'oppose au dialogue naturaliste emprunté au réel, qui se libère de l'écrit, jusqu'à l'improvisation, plus ou moins conduite par un canevas. Ainsi Jean Eustache ou Éric Rohmer insistent sur l'aspect dynamique de l'échange verbal. Pour être pleinement efficace, le texte dialogué du scénario doit tenir compte de l'image, s'adapter à l'action, au décor, à la typologie des personnages ainsi qu'aux déplacements, aux actes et à la gestuelle des comédiens.

● Un texte évolutif

Certes, le scénario est l'ensemble du programme initial sur lequel se déterminent les acteurs et les agents économiques – producteurs, distributeurs, etc. – sans lesquels la réalisation est impossible. Mais le scénario est un texte provisoire, plastique et sans cesse révisable, admettant des modifications et des contraintes multiples : économiques, techniques, météorologiques... Les aléas d'un tournage imposent au cinéaste de les intégrer à son scénario, au jour le jour, comme le montre François Truffaut dans *La Nuit américaine* : la mort d'un acteur, la fragilité psychologique d'une comédienne et la relation amoureuse entre acteurs infléchissent le projet initial.

Le scénario est un outil plus ou moins contraignant ; certains cinéastes exigent une fidélité absolue au projet, d'autres s'en libèrent ou y renoncent, le considérant comme une convention, ou en subvertissent les règles. Cela concerne, en particulier, le cinéma expérimental qui se veut libre d'inventer dans tous les sens et qui privilégie l'aspect formel avec une grande souplesse. L'auteur, obligé de trouver lui-même le financement de son œuvre (production individuelle ou collective, recours au mécénat...), s'affranchit d'autant plus du scénario classique.

● Le découpage, le story-board



BACK TO LYDIA AS BIRD HITS HER



ANNIE LIFTS CATYH KENITH RUNS FORWARD FOLLOWED BY MELANIE - CATYH EXITS RIGHT AS ALL LOOK UP



BIRD FLIES FROM LEFT THROUGH BALLOONS

Alfred Hitchcock, *Les Oiseaux*, 1963. Détail du story-board de Harold Michelson.

En se référant au scénario, le réalisateur procède au travail préparatoire du tournage. Il découpe le récit plan par plan et propose, dans sa forme conventionnelle, sur deux colonnes : à gauche, les indications et schémas visualisant les plans, la place et les mouvements de caméra ; à droite, le dialogue et les indications sonores.

Pour chaque séquence, on note sur une feuille de régie (de travail) le lieu, le moment et les conditions du tournage. Chaque plan est numéroté (document de repère pour le montage), minuté et décrit sous tous ses aspects : échelle du plan, angle de la prise de vues, mouvements de caméra, rapport des plans entre eux (champ, contre-champ, raccords...) et ponctuations (fondu enchaîné, fondu au noir). Le story-board, auquel ont participé des dessinateurs prestigieux, est la forme la plus visualisée du découpage.

b. Le tournage

● Préparer

Désormais, le découpage technique est le document de référence. L'assistant et le régisseur le dépouillent et en dégagent les indications pour organiser le tournage : fixer les lieux – réels ou reconstitués en studio – extérieurs ou intérieurs, de nuit ou de jour..., arrêter la liste des décors et accessoires, choisir les costumes, les maquillages, et tout le matériel spécifique, jusque dans le moindre détail, et en informer les membres spécialisés de l'équipe. Certes, le scénario donne des indications, mais il faut compléter, inventer, prendre des initiatives. Là se joue la compétence technique, esthétique, créatrice qui donne à la réalisation toute sa crédibilité. Suivant le genre du film, ce travail se fait en collaboration avec des spécialistes : historiens, ethnologues, artistes...

● Repérer

Il faut trouver les lieux les mieux adaptés aux descriptions du scénario. Le réalisateur et son assistant se mettent à la recherche d'endroits réels, sillonnent quartiers, villes, pays... Ils se documentent, constituent des dossiers iconographiques. Ils s'informent sur les possibilités techniques de tournage, les contraintes, les lieux d'hébergement de l'équipe, les possibilités de déplacement et d'acheminement du matériel, sollicitent les autorisations.

Que le tournage soit en extérieurs ou en studio, le décorateur et l'éclairagiste ont un rôle central. Un décor s'esquisse, se dessine, s'architecture, y compris dans ses couleurs, ses formes esthétiques les plus variées, en fonction des nécessités du scénario.

Cette mise en œuvre matérielle parachève le travail du scénariste, l'infléchit, quelquefois le modifie. Ce qui se décide dans le repérage, dans le décor de studio, détermine la dimension visuelle que prendra ce qui n'était que projet imaginaire dans l'écriture : c'est là que se crée la facture du film. Ainsi la participation de graphistes, de peintres et de décorateurs. Par exemple, Herman Warm pour *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene crée un décor expressionniste aux lignes brisées et géométriques qui détermine jusqu'au jeu stylisé des acteurs. L'univers onirique de Fellini tient aux simulacres de studio, qui reconstruisent le monde par leur artifice visible dans *Casanova* ou *Et vogues le navire*. Alexandre Trauner reconstitue en décor l'hôtel et les

bords du canal Saint-Martin pour Marcel Carné, dans *Hôtel du Nord* ; Jacques Lagrange crée les décors urbains de *Playtime* (1967) de Jacques Tati. Au contraire, le néoréalisme italien impose le tournage dans les rues, les villes réelles, intégrant à l'univers fictionnel les marques de la réalité sociale et humaine, comme Rossellini dans *Rome, ville ouverte* et *Allemagne année zéro*. Des ingénieurs de la N.A.S.A. contribuent à la maquette du film d'anticipation de Stanley Kubrick, *2001 l'Odyssée de l'espace*.

Le repérage des lieux, ou leur reconstitution en décor, est l'accomplissement du scénario puisque leur choix arrête le sens esthétique et idéologique de la réalisation finale.



Robert Wiene, *Le Cabinet du docteur Caligari*, 1920. Photogramme.

Le calendrier et le planning jour par jour des séances de tournage indiquent à chaque participant, qu'il soit opérateur, acteur, technicien, etc., l'ordre, le lieu, les conditions où seront réalisées les prises. Pour des raisons économiques, la chronologie du tournage n'est pas celle du découpage : seront tournés à la suite tous les plans se déroulant dans un même lieu, ou faisant appel aux mêmes acteurs, aux mêmes figurants, ou exigeant le même éclairage, les mêmes effets spéciaux. Ceci a une incidence sur le travail des acteurs et nécessite la vigilance de la scripte, qui veille à la bonne observation de toutes les consignes, annote la qualité des prises... Elle est témoin et arbitre du rapport entre le texte et sa réalisation.

Affiché la veille, le plan de tournage de chaque jour indique les horaires, la préparation technique, la mise en place et les réglages des éclairages, du son, des effets, des mouvements d'appareil (voir encadré p. 210), de la mise en scène... Avant d'atteindre le moment du tournage réel, tous ces dispositifs conditionnent la réalisation du scénario.

Enfin, le réalisateur va dire : « Moteur... Action ». Mais à la répétition, au cours des prises, plus ou moins nombreuses suivant les réalisateurs, certaines modifications du scénario peuvent encore intervenir. Une défaillance, une erreur ou un nuage peuvent justifier une autre prise ; mais surtout les exigences techniques et esthétiques dont est juge le metteur en scène, quelquefois tyrannique ou perfectionniste au point d'exiger trente à quarante prises. Sur le clap ou claquette à chaque début de plan, sont notés le numéro du plan et celui de la prise de vues. Aujourd'hui, toutes les caméras professionnelles sont équipées d'un contrôle vidéo et permettent l'encodage numérique des prises.

C'est au tournage que s'exerce l'écriture originale du cinéaste, essentiellement dans le plan, unité minimale, dont il décrète la clôture temporelle, selon des durées variables, de la fragmentation extrême des prises au *plan séquence*. La scène y est traitée en une prise de vue unique qui peut comprendre divers mouvements de caméra, changements de profondeur de champ, entrées, sorties et déplacements de personnages.

Le tournage, dans toutes ses étapes, prolonge donc l'écriture du film.

c. Le montage

L'opération technique consiste, à partir du matériau enregistré, plans visuels et sonores, à donner ordre et cohérence à l'ensemble du film. Le support-film traditionnel est traité à la table de montage.



Federico Fellini, *Intervista*, 1987.
Photographie de tournage.

Le monteur, souvent un métier féminin, dispose d'un appareillage spécialisé qui permet le défilement rapide ou ralenti, l'arrêt sur image, afin d'observer, de sélectionner, d'éliminer et de raccourcir les unités du film. Par extraction, il obtient d'abord une suite grossièrement chronologique, le *bout à bout*, qui comporte encore les marques du tournage (par exemple les claps).

Le travail de montage commence alors vraiment. Minutieux et complexe, il procède par essais et tâtonnements pour établir les points de coupe, ajuster les raccords et les durées au

Points de vue et mouvements d'appareil ne constituent pas simplement des opérations techniques autonomes ; ils engagent et produisent une esthétique, combinaison de l'ensemble de ces choix.

La place de la caméra

Le choix de la place de la caméra participe à la structuration du récit filmique et, éventuellement, impose une lecture au spectateur. Les effets produits par un même emplacement de la caméra sont variables selon les **axes** et les **angles** par rapport au sujet filmé.

Angle « normal » : la caméra est placée à l'horizontale, à hauteur de regard.

Plongée : la caméra est surélevée par rapport à l'objet filmé.

Contre-plongée : la caméra est placée plus bas que l'objet filmé.

Champ/contrechamp : figure de découpage qui raccorde 2 places opposées d'un même espace. Cette figure sert fréquemment à filmer un échange entre deux personnages. Pour obtenir une cohérence spatiale au raccord, on doit respecter la règle des 180° : se situer toujours du même côté d'un axe passant par les sujets cadrés.

Caméra subjective : la caméra adopte la place occupée par un personnage, présent ou non à l'image.

Dans chaque cas, la vision peut être de front, de profil, de dos, de trois quarts, etc.

Les mouvements de la caméra

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra est fixée sur un axe et opère un balayage par rotation sur cet axe : horizontalement, (de droite à gauche ou de gauche à droite), ou verticalement (de haut en bas ou de bas en haut).

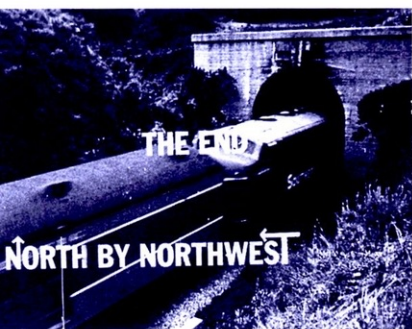
Travelling : la caméra est mobile, placée sur des rails, des pneus, des véhicules..., et se déplace par rapport à l'objet ou au personnage, fixe ou en mouvement.

On distingue :

- le travelling avant : approche progressive ;
- le travelling arrière : éloignement graduel ;
- le travelling latéral : poursuite parallèle, de droite à gauche, de gauche à droite ;
- le travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas selon un axe vertical ;
- le travelling d'accompagnement : la caméra suit ou devance les mouvements ;
- le travelling subjectif : la caméra épouse la vision d'un sujet en mouvement.

Mouvement de grue : la caméra placée sur une grue montée sur un chariot (comme par exemple la *louma*) combine et amplifie les mouvements les plus complexes avec une grande précision.

Travelling optique ou zoom souvent associé à un mouvement : il s'agit en fait d'un objectif à focale variable qui permet visuellement de se rapprocher (zoom avant) ou de s'éloigner (zoom arrière) de l'objet filmé, la caméra restant fixe.



Alfred Hitchcock, *La Mort aux trousses*, 1959.

Photogramme.

Le montage use de figures de rhétorique. De manière provocatrice, Hitchcock clôt son film, récit d'une quête d'identité virile, par la métaphore sexuelle d'un train entrant dans un tunnel.

rythme interne de chaque scène, puis à la totalité du film. Les chutes, soigneusement classées, servent de réserve. Ainsi, à partir d'une masse disparate, la conception s'affine dans le sens de la pertinence.

Le montage son, indissociable, peut être mené en parallèle par un monteur son qui associe sons directs du tournage et matériaux extérieurs, musique, bruits, voix « off » ou post-synchronisée, souvent sur plusieurs pistes sonores qui seront synthétisées. Le travail du son oblige parfois à réajuster les plans de quelques images. La dernière étape du montage est le *mixage*, opération de sonorisation du film qui consiste à mélanger les différentes sources sonores, paroles (synchrones, doublées, voix « off »), musique et effets (bruits, ambiances), puis à les doser et à les filtrer. Enfin, bande-son et bande-image sont envoyées en laboratoire, qui en tire un négatif standard, matrice des

copies distribuées dans les salles de projection. Aujourd'hui, l'équipement numérique permet le montage virtuel qui offre des possibilités plus souples ; mais si l'image numérique conquiert une qualité professionnelle (tournage en mini DV), les prouesses technologiques ne remplacent pas le travail et le talent. Car, quelle que soit la technique, le travail de montage, essentiellement plastique, sensible et musical, est celui d'un artiste capable d'éprouver et de traduire le rêve et le projet du réalisateur. Souvent monteur et réalisateur sont étroitement associés, comme Dulal Dutta à Satyajit Ray, Ruggero Mastroianni à Fellini, ou Yann Dedet à Truffaut et Pialat. En règle générale, la pratique du montage a généralisé jusqu'à la convention les codes d'ex-

pression du langage cinématographique, par exemple : le raccord sur le regard, le geste, les mouvements de la caméra ou les mouvements dans le plan, les ponctuations (fondus ou surimpressions), les effets du montage alterné, la variété des échelles de plans, etc.

Ces grandes règles de l'écriture et de la conception du film, du scénario au montage, s'appliquent surtout au cinéma de fiction majoritaire, mais toute œuvre de cinéma les transgresse et les réinvente. En marge, nombre d'autres films ont des démarches différentes : le cinéma documentaire et le cinéma expérimental se jouent des codes, tout en se conformant à la loi du défilement, donnée minimale de tout film puisque le cinéma, comme le rappelle Gilles Deleuze, est une *image-temps*.



Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941. Photogramme.

La vie de Kane tient dans une boule de verre, symbole du secret de l'enfance.

- 1 SOCIOLOGIE
- 2 L'ÉCONOMIE DU CINÉMA :
PETITE BOUTIQUE ET SUPER MARCHÉ
- 3 LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT

Cette affiche annonce *L'Ange* de Bokanowski, un des rares films expérimentaux français à avoir accédé à l'exploitation commerciale. Ce genre minoritaire est cependant souvent le laboratoire des avancées d'un langage et d'une esthétique que le cinéma commercial se réapproprie.

L'affiche de cinéma est l'image publique du film, à la fois réclame et emblème : elle remplit la fonction publicitaire, marchande, qui vendra le produit ; elle est aussi le message qui synthétise le genre et l'esthétique de l'œuvre.

Depuis les débuts du cinéma, l'affiche s'est constituée en véritable genre pictural populaire, devenant objet de collection et de musée. Peintres et graphistes, et parmi les plus grands, ont créé pour l'affiche de cinéma.

L'ascension de l'Ange épouse celle de l'escalier. Accomplissant le projet de Léonard de Vinci (ses « Ailes du désir »), seule la magie du cinéma nous donne à voir de tels anges, jouant à la marelle sur le clignotement noir et blanc d'un rêve d'escalier.. Escaliers babyloniens de *Intolérance*, du *Cuirassé Potemkine*, des comédies musicales, escalier vertige de *Sueurs froides*, escaliers pharaoniques de *Citizen Kane*, de *Boulevard du crépuscule*..., escaliers des festivals et des cinémas que le spectateur gravit à la conquête du septième ciel, du septième art !



L'ANGE

UN FILM DE PATRICK BOKANOWSKI MUSIQUE : MICHÈLE BOKANOWSKI

AVEC MAURICE BAQUET JEAN MARIE BON MARTINE COUTURE JACQUES FAURÉ
MARIO GONZALES RENE PATRIGNANI RITA RENOIR
IMAGE : PATRICK BOKANOWSKI PHILIPPE LAVALETTE

Le cinéma est lié à la société dans laquelle il est produit et consommé. La sociologie du cinéma étudie la dimension historique, économique et idéologique de cet art.

a. La sociologie historique

Par sa nature même, le document photographique et cinématographique, de nature individuelle, prend valeur de témoin de l'histoire, de ses événements et de ses acteurs. Le « réalisme » du document d'archives – discours de Lénine, Révolution russe, rencontres politiques, grèves... – ne saurait nous arrêter à ce seul aspect de surface. Le sociologue et l'historien ont, vis-à-vis de ce document, l'attitude scientifique qui consiste à en établir l'origine, les conditions de réalisation, le traitement, la technique, l'usage qui en a été fait, le statut qu'il a pris dans l'information, la propagande... Le document est plus témoin de l'image qu'une société se fait d'elle-même, qu'image d'une réalité réputée authentique. Histoire et cinéma entretiennent une relation complexe.

La première étude sociologique du film de fiction à faire date est celle de Siegfried Kracauer, critique allemand contemporain du mouvement expressionniste, qui montre le rapport entre la fiction des films et le milieu où ils naissent. Dans son étude des films produits sous la République de Weimar, il analyse les signes avant-coureurs du fascisme nazi présents dans la conception, les thèmes et l'esthétique des œuvres. Dans *De Caligari à Hitler* (1937), Kracauer affirme que le cinéma témoigne de la

psychologie de tout un peuple. Il déduit ainsi de la profusion de personnages autoritaires dans de nombreux films, une image de l'Allemagne qui redoute l'autorité et y aspire ; de la prolifération des vampires, un goût pour la cruauté morbide, une fascination pour l'horreur. Pour lui, le cinéma reste le témoin le plus proche de la réalité d'une époque parce qu'il utilise la photographie, trace plus directe du réel que la littérature et le théâtre, et parce que l'ampleur et la variété de son public font du cinéma le témoin de l'ensemble d'une société, contrairement à la presse et la littérature qui concernent des groupes restreints.

Cet ouvrage a ouvert la voie à la sociologie du cinéma. Le cinéma enregistre du monde plus que ce que le scénario n'en décrit et plus que ce que le cinéaste pense en inscrire dans ses cadrages.

Certes, le cinéma, à travers ses images, a valeur de documentaire sur le monde. Surtout quand, comme dans le courant néoréaliste italien, il prétend au « réalisme » en filmant, en décor réel, rues, chantiers, usines, intérieurs... L'historien y trouvera les mêmes informations que dans d'autres documents sur l'architecture, la structure urbaine, les techniques, les moyens de communication, les accessoires, les vêtements... qui caractérisent une société à un moment donné. Mais pas plus que le document d'histoire, le film de fiction ne suffit à représenter la « vérité » historique et sociale. C'est dans les situations, les relations humaines, le statut de la femme, de l'enfant, de l'objet, etc., jusque dans son esthétique et son langage, que le cinéma témoigne d'une mentalité et d'un imaginaire collectifs. À ce titre, le film de reconstitution historique nous en apprend autant, sinon plus – quel qu'en soit le sérieux de la reconstitution – sur l'époque qui le produit et sur son réalisateur, que sur l'époque qu'il prétend faire revivre.

L'expressionnisme allemand, inscrit sur fond de défaite et des ravages de la crise économique, anticipe la montée du nazisme et ses horreurs, produit une esthétique du fantasmatique (exploration du monde mental, de la folie, du dédoublement, créant un monde d'ombres et de fantômes), qui exacerbe formes et sentiments. De même, le néoréalisme italien de l'après-guerre, dans un contexte de ruine économique et de chômage, témoigne de sa



Robert Wiene, *Le Cabinet du docteur Caligari*, 1920. Affiche.



Jean-Luc Godard, *Pierrot le Fou*, 1965. Photogramme de cinémascope.

quête d'une issue politique, d'un besoin de retour au réel, à la confluence du christianisme et du marxisme. Quant à la Nouvelle Vague française, qui apparaît dans un pays en bonne santé économique mais soumis à l'ordre bourgeois, elle dénonce la sclérose sociale et les conventions, surtout celles du langage cinématographique, celles de la « qualité française ».

Aucune œuvre d'art ne se conçoit hors de son contexte culturel, économique et social.

b. Le cinéma et son public

La production cinématographique prend en compte le public auquel elle destine ses films, ses espoirs, ses craintes, ses rêves, et l'image qu'il se fait de lui-même... Ce qui peut expliquer leur forme et leur contenu. Le cinéma américain des années 1920 s'adresse à un public multi-ethnique : il doit être facilement compréhensible par tous et ne pas choquer les diverses sensibilités. Le cinéma indien d'aujourd'hui, destiné à un public de dialectes différents, souvent illettré, propose majoritairement des romances à l'eau de rose et des mélodrames populaires. Les contraintes sociologiques déterminent le choix de sujets stéréotypés et d'un langage cinématographique accessible au plus grand nombre. Le cinéma d'avant-garde rencontre souvent l'incompréhension du grand public : alors que le cinéma de Eisenstein et de Vertov reste marginal, le « réalisme socialiste » stalinien se préoccupe d'idéaliser dans des mises en scène glorieuses les hauts faits du peuple, lui renvoyant une image exaltante qui, comme le

dit l'historien Marc Ferro, « ramène du public et des roubles au cinéma ». Si c'est pendant la crise économique de 1929 que l'Amérique produit le plus de comédies musicales, il ne faut pas s'en étonner : ces films de divertissement servent de compensation aux frustrations et angoisses de toute une société.



La réaction du public dépend aussi de l'époque à laquelle le film est regardé : *La Grande Illusion* de Jean Renoir (1937), film dans lequel officiers français et allemands finissent par s'estimer, est considéré à la veille de la guerre comme un film pacifiste et de gauche ; dix ans plus tard, il est perçu comme précollaborateur et annonçant Vichy.



Le Grand Rex, boulevard Poissonnière à Paris.

La société tout entière et ses données socio-économiques influent sur le film : son coût, sa production, sa diffusion et la pratique sociale qu'ils induisent. Les modifications du paysage social, l'exode rural, l'industrialisation, l'évolution urbaine et la répartition de sa population entre centre et périphérie se lisent dans l'histoire de l'implantation des salles de cinéma, de leur architecture, de leur statut et de leur fonction, déterminant types de spectacle et de spectateur. Le cinéma de quartier, bientôt transformé en garage (ou en supermarché) et la salle luxueuse d'exclusivité implantée au milieu du centre commercial sont des témoins révélateurs : ils définissent des conditions de projection différentes et un statut social du lieu de divertissement sociologiquement déterminé. Le prix du billet par rapport au budget des loir-

sirs et au niveau de vie, le taux de fréquentation, l'âge, le sexe, l'appartenance socioprofessionnelle du spectateur... sont les indicateurs économiques et sociaux d'une pratique culturelle collective. Le système des circuits de distribution, la programmation des films, leur durée d'exploitation en exclusivité, les reprises en deuxième vision, au niveau national ou régional, constituent une carte où peut se lire cette pratique. Véritable véhicule intellectuel des mentalités, support puissant d'identification et de projection de l'imaginaire et des représentations symboliques de toute une société, le film est un objet d'étude sociologique à part entière. Enfin, la télévision, dès les années 1960, crée des relations de tension et de concurrence avec le cinéma qui transforment le contexte audiovisuel et les pratiques culturelles. Cette relation n'est pas sans relancer sans cesse la polémique sur la relation réciproque entre la société et ses représentations artistiques : pornographie et violence sont stigmatisées par les tenants de l'ordre moral (des mouvements politiques extrémistes aux lobbies de certaines associations familiales et religieuses). Quand le politique fait défaut, la tentation est alors grande de faire endosser à l'image les anomalies de la société, marque d'une confusion entre réel et symbolique et d'un déficit d'éducation à l'image. Si le cinéma entre enfin à l'école comme objet de culture, et non plus comme auxiliaire pédagogique, sa légitimation n'est pas acquise. Le cinéma s'inscrit plus largement dans le champ audiovisuel, instrumentalisé et décliné dans la formation, jusque dans les outils du marché mondial de l'éducation.

La commission de censure

Depuis 1919, aucun film ne peut être projeté publiquement sans avoir reçu un visa ministériel sur avis de la commission de contrôle des films. Cette commission, qui visionne tous les films, est composée de membres représentatifs des différentes instances garantes de la loi, des exigences morales et du respect des traditions nationales. Elle déclare l'autorisation, l'interdiction totale ou partielle et le droit à l'exportation des films. Même si un film a obtenu le visa, les maires ont la possibilité d'interdire sa projection si elle semble susceptible de troubler l'ordre public.

2 L'ÉCONOMIE DU CINÉMA : PETITE BOUTIQUE ET SUPER MARCHÉ

Le cinéma est une industrie, mais celle-ci reste marginale par rapport à l'industrie classique car elle a pour produit commercial un objet artistique, et elle est en même temps soumise à des impératifs économiques et financiers. Interviennent dans l'industrie cinématographique trois catégories d'agents économiques : la production, la distribution et l'exploitation.

a. La production

Le producteur est celui qui, au vu des projets, finance le budget des films. Il s'agit en fait le plus souvent d'une société dont les équipes de production se répartissent la tâche d'évaluer les devis, de trouver les sources de financement, de réunir les fonds, et se chargent de gérer, administrer, contrôler l'investissement financier.

Les dépenses engagées dans la production d'un film sont considérables. Les coûts de réalisation et de diffusion peuvent varier selon le sujet traité, les moyens nécessaires à la mise en scène, la notoriété des acteurs, la qualification des techniciens, les conditions matérielles de tournage (studios, extérieurs, effets spéciaux...), le type de pellicule (noir et blanc ou couleurs), la durée du tournage...

Aujourd'hui, les dépenses sont telles, même pour des films modestes, que les financements sont multiples : recours à la coproduction entre plusieurs producteurs et

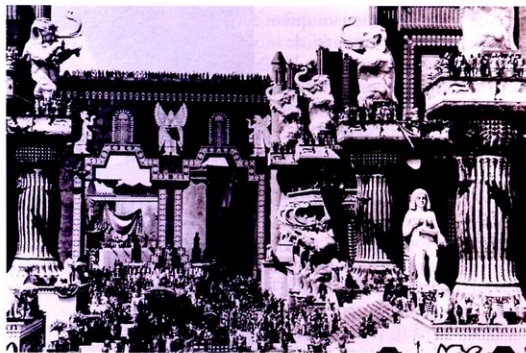
les chaînes de télévision (la moitié des films français est financée par la télévision) ; coproductions internationales réglementées ; prêts de banques, souvent spécialisées ; participation sous forme d'avances par les distributeurs intéressés à la diffusion, et par les intervenants techniques, tels que des laboratoires consentant des crédits pour l'achat ou la location du matériel ; enfin, intéressement par participation des acteurs, des techniciens...

Lié au capital et aux grands groupes de communication (par exemple Bouygues, Vivendi), le cinéma est dans une dépendance vitale de la télévision et des grands groupes financiers. C'est l'économie qui conditionne la liberté artistique : comment protéger un cinéma de création ? Le cinéma indépendant sert de laboratoire au cinéma commercial qui en récupère

les inventions ; comme dans tout art, la marge est tolérée pour sa rentabilité à terme.

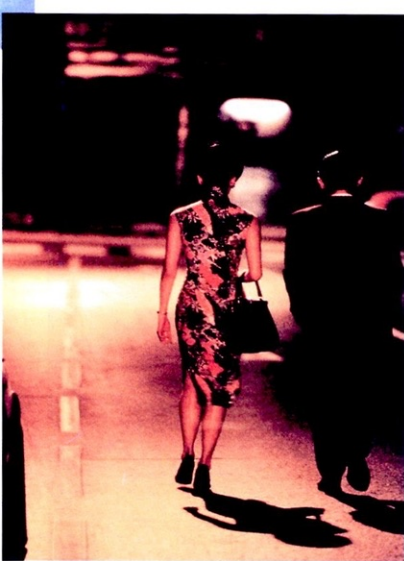
En France, la Commission d'Avance sur Recettes, exception culturelle notable, offre une aide financière à l'écriture et à la réalisation de certains films, soutien rendu possible par la redistribution d'une partie des recettes de l'exploitation des films.

Chaque année, les records des superproductions sont pulvérisés et servent d'argument publicitaire. Le producteur doit concilier des considérations esthétiques (souvent de l'ordre du pari, car l'accueil du public est problématique), et des considérations économiques qui sont, elles aussi, soumises à des variables : débordements des devis, exigences de vedettes, calendriers non respectés... Le producteur fait la synthèse entre projet artistique, nécessités économiques et marché.



David Wark Griffith, *Intolérance*, 1916. Photogramme.

Plan d'ensemble d'un des premiers décors pharaoniques hollywoodiens.



Wong Kar-Wai, *In the mood for love*, 2000. Photographie d'exploitation.

b. La distribution

Le distributeur achète le droit d'exploitation au producteur. Entre production et exploitation en salles, le distributeur est une sorte de grossiste qui accorde aux exploitants de salles le droit de projeter le film pendant une certaine période, dans un lieu déterminé. Comme pour la production, il s'agit le plus souvent en même temps de sociétés productrices, propriétaires de salles, de circuits de distribution, intéressées à la recette des films. Agent commercial et éditeur du film, le distributeur en contrôle la diffusion, prend en charge la publicité générale – affiches, bandes-annonces, orchestration médiatique

de la presse, de la télévision... –, la publicité destinée aux exploitants et le tirage des copies d'exploitation dont il a acquis les droits, leur nombre, leur répartition... Il lui faut donc savoir estimer l'offre et la demande, choisir et évaluer son catalogue de films, s'informer sur les films en préparation, les reprises de films anciens, commercialiser les films étrangers et en négocier les droits. Les principales *majors* françaises sont Pathé,

UGC-Gaumont, AMLF qui ont leur réseau de salles, de même que MK2 Diffusion. Une infime part du marché leur échappe, assurée par de petites sociétés subventionnées par l'État qui distribuent les films d'art et essai.

c. L'exploitation

L'exploitant est une sorte de détaillant qui vend un service : il gère des salles de projection. Intéressé à la recette, le distributeur cherche la répartition territoriale la plus conforme au caractère du film : il décide du nombre de copies tirées, du type de salle, grande ou petite, d'art et essai, des dates, de la durée d'exploitation et de l'exclusivité selon les chances de succès du film et selon le public potentiellement intéressé. Au fil des semaines, après sa sortie en salles, la carrière du film fait l'objet d'estimations suivant le nombre de spectateurs, par salle et par semaine, qui décident de son maintien ou de son retrait de l'exploitation. Un film projeté dans une salle toujours pleine est mieux rentabilisé qu'un film projeté dans dix salles presque vides. L'un restera longtemps à l'affiche, l'autre sera retiré au bout d'une semaine. D'où l'importance de la répartition programmée.



Robert Bresson, *L'Argent*, 1983. Photographie.

Là encore, les exploitants sont souvent regroupés au niveau national et liés à des circuits de distribution : le programme des films, leur durée d'exploitation et la rotation des copies sont soumis à des accords contractuels souvent contraignants, mais qui garantissent une relative rentabilité à l'exploitant. Les exploitants indépendants se font rares, tant la direction d'un cinéma – son entretien, la gestion du personnel et du matériel – est une entreprise difficile.

Les intérêts financiers en jeu sont énormes. Si le cinéma français est resté longtemps à un stade artisanal – les trois fonctions étant assurées par des entreprises relativement indépendantes –, il tend à s'aligner sur le marché mondial, dominé par les modèles américains, et à entrer dans le jeu de la concurrence industrielle. L'exploitation des films est rentabilisée à la télévision, par la vente des cassettes vidéo, des DVD et par leur exportation.

Le cinéma en crise ? Question récurrente, la prétendue « crise » du cinéma concerne le rapport entre qualité esthétique et rendement économique. La baisse de fréquentation des salles d'année en année dans les pays industrialisés est l'un des symptômes de la crise. Le cinéma semble concurrencé par d'autres formes de distractions : départs en week-end, sports, et surtout télévision qui satisfait le besoin d'images du public dans des conditions domestiques correctes, et à un coût plus modique (impression de gratuité). Pourtant, le spectateur de télévision regarde beaucoup de copies de films sur les différentes chaînes. La crise se situerait plus entre le public et les salles qu'entre le public et le cinéma. Le public change, le cinéma ne sera peut-être plus un art de masse. Si les films réputés difficiles semblent conserver un public stable – exigence cinéphilique –, le cinéma à gros budget et plus « commercial » cherche toujours à élargir son public qui se reconquiert par l'offre des multiplexes, leur équipement sophistiqué, le confort du spectacle et la diffusion des copies. Fellini dénonce, dans *Ginger et Fred* (1986), le danger de ce rapport de force nouveau.

Le cinéma est donc une véritable industrie. Si « le temps c'est de l'argent », l'adage est encore plus vrai au cinéma, mais l'argent et le

temps du cinéma n'ont pas la même valeur pour Spielberg, Cimino, Rohmer, Wenders ou Godard. Chacun, dans son rapport à l'« argent du cinéma », révèle sa conception profonde de l'image, de son pouvoir et de son art.

d. La conservation

Pendant vingt ans au moins, les pionniers du cinéma, s'ils estimèrent assez vite la valeur marchande de leur production, restèrent persuadés qu'elle était éphémère comme celle de tout spectacle. Mais devenant un art, ces manifestations devaient échapper à l'oubli. Il fallut inventer des musées, des lieux de collecte et de conservation des films, les revoir, les comparer. C'est le bouleversement du « parlant » qui est à l'origine des premières cinémathèques : il s'agissait de sauver de la destruction et de la perte les films muets condamnés à la désuétude et à l'indifférence du public.

Henri Langlois fonde la Cinémathèque française en 1936, avec Georges Franju, P.A. Harlé et Jean Mitry, à un moment où les films muets perdent toute valeur commerciale, et où s'intéresser à eux tient de l'apostolat. Leur but est de rechercher, conserver et restaurer les films dignes d'intérêt. Leur initiative sert de modèle à d'autres, en France, et dans le monde entier où se multiplient les lieux de conservation. C'est dans les années 1950 qu'apparaît la cinéphilie : on voit émerger de nouveaux comportements fétichistes du cinéma comme patrimoine et mémoire collective, jusque dans ses implications subjectives. En plus de sa vocation de sélection, à laquelle Langlois s'est toujours opposé, et de conservation des films, la Cinémathèque, qui détient plus de 40 000 titres, organise des projections publiques, ce qui pose des problèmes de concurrence avec les salles commerciales et d'art et essai, car elle n'achète pas les droits d'exploitation des films. Le CNC quant à lui possède les archives du film (130 000 films), avec un programme de restauration (1 000 œuvres par an) financé par le ministère de la Culture. Les lieux d'archivage et de conservation se multiplient dans les institutions et les régions. La BIFI (Bibliothèque du Film) numérise la mémoire « parafilmique » du cinéma sur tous ses supports.

Le Centre national de la cinématographie

Fondé en 1946, cet établissement public est placé sous la tutelle du ministère de la Culture. Son directeur général est nommé par décret. Ses attributions sont :

- l'étude et l'élaboration des lois relatives à l'industrie cinématographique et audiovisuelle ;
- l'attribution des visas des films par une commission de contrôle ;
- le contrôle du financement et des recettes des films ;
- l'octroi de subventions d'aide et de soutien promotionnel au cinéma ;
- l'aide au tirage de copies ;
- le soutien aux nouvelles technologies ;
- l'aide à la création et à l'aménagement des salles ;
- la réglementation de la profession (producteur, distributeur, exploitant, technicien...).

Il a aussi une mission d'archivage, de conservation et de restauration des films.

Dès 1920, le cinéma, controversé en tant qu'art et lieu de recherches plastiques, trouve ses défenseurs. Des associations se créent pour promouvoir et projeter des films échappant à la loi marchande. Mais c'est surtout en 1945, dans le mouvement d'éducation populaire – avec la Fédération nationale des ciné-clubs de la Ligue de l'enseignement et les ciné-clubs Jean Vigo – que s'organise une entreprise de vulgarisation sans précédent qui a formé au cinéma toute une génération de spectateurs passionnés. Les projections sont suivies de discussions, développant une culture du débat. Aujourd'hui, ce mouvement en perte de vitesse est relayé par les associations scolaires, d'entreprise, les salles d'art et essai, les émissions de ciné-clubs et les chaînes câblées spécialisées.

Le magnétoscope (enregistrement et location de films) introduit de nouvelles pratiques cinéphiliques, amplifiées par Internet et les multiples bases de données accessibles aux internautes. La consultation filmique plus souple et plus rapide (surtout avec le DVD, accompagné d'une documentation de qualité variable) induit des comportements nouveaux, tels le culte de l'extrait, de la collection et du visionnement privés.

Les festivals



Lars von Trier, *Dancer in the dark*, 2000. Affiche.

Le cinéma s'est donné à lui-même sa vitrine artistique et commerciale sous la forme de festivals et manifestations spectaculaires, attribution de prix prestigieux, à l'échelle nationale et internationale. Les plus célèbres sont le Festival de Venise (1932), de Cannes (1946), de Berlin (1951), de Moscou (1959)... qui distinguent les films de la production annuelle.

Mais d'autres festivals permettent la promotion de films moins répandus : film d'animation (Annecy), court métrage (Lille, Clermont-Ferrand, Brest, Belfort), film fantastique (Avoriaz), cinéma féminin (Créteil), cinéma documentaire (Centre Pompidou à Paris, Lussas, Marseille), cinématographies nationales, etc. A l'image de la diversité des pratiques, chacun a son festival.

a. Le prix du plaisir

Le prix du billet de cinéma achète un temps de projection, spectacle de lumière où s'agitent des spectres, où sensations et émotions sont les produits de l'illusion. Le spectateur en veut pour son argent, il faut que le spectacle lui rende la monnaie de son investissement imaginaire. Au cinéma, « le temps, c'est de l'argent ». Certes, la formule s'applique au financement industriel des films qui obéit aux lois de marché, mais elle trouve un sens plus aigu en ce qui concerne la participation symbolique du spectateur et la qualité de son plaisir. Lorsque Marcel L'Herbier affirme que « l'espace et le temps devenant de plus en plus cher dans le monde moderne, l'art a dû se faire art industriel international, c'est-à-dire cinéma, pour acheter de l'espace et du temps, comme titres imaginaires du capital humain », il rappelle cette spécificité du spectacle de cinéma. Ce temps monnayé par le prix du billet est d'environ 2 heures, durée moyenne de la séance de cinéma normée par la pratique culturelle et sociale. C'est le laps de temps utile du commerce de cinéma, qui rentabilise une exploitation de salle par la succession des projections. C'est celui qu'engage un spectateur moyen. Plus long, plus court, le film est hors de la norme. Les très longs métrages de 5 ou

8 heures (extrême du cinéma d'Andy Warhol) supposent une valeur ajoutée, une pratique esthète et cinéophile. Le court métrage pose le même problème, aux salles comme aux spectateurs. C'est pourquoi on le regroupe en séries, par genre, par thème, par auteurs, dans les rétrospectives...

Le rapport au film, sa réception et sa vision, engagent des dispositifs physiques et mentaux, négociés avec le film selon un régime de valeurs : le temps du cinéma est luxueux, il est une dépense, un investissement symbolique lié au plaisir. Négocier le temps avec ces impératifs est encore question d'argent. Argent du loisir culturel, temps social du plaisir ou devoir de culture, etc.

b. Le métrage et le temps

La définition du *métrage* est fonction de la vitesse de l'avance de la pellicule, réglée suivant le standard de 19 images/s, puis de 24 images/s, depuis le parlant. Le métrage détermine la durée de projection d'un film, directement fonction de sa longueur en mètres. Une bobine de 300 m équivaut à 11 min de projection ; 2 500 m à 1 h 30. Durée variable selon la vitesse de projection : accélérée à 25 image/s (télévision) ou ralentie à 23 images/s, on gagne ou on perd environ 4 min pour un film de 1 h 30.

On appelle long métrage un film d'au moins 1 600 m, court métrage en-deçà. Beaucoup de courts font moins de 600 m (20 min). On parle de moyen métrage, de 20 min jusqu'à une cinquantaine de minutes. Ces standards de projection sont fixés par les formats horaires de la télévision, ou des salles. Enfin, se pose le problème du rapport entre métrage filmé et métrage monté. Le métrage de négatif consommé est toujours supérieur, évidemment, à celui de film achevé, mais cet excédent varie en fonction des démarches d'écriture et de réalisation. Un tournage de long métrage consomme de 15 000 et 20 000 m pour 2 500 m au final. Mais certains ne consomment « que » 10 000 m. D'autres vont jusqu'à 40 000 m. Robert Bresson est célèbre pour tourner jusqu'à 30 ou 40 prises. Chaplin, qui « écrit » ses gags en les tournant, use beaucoup de pellicule pour ses films courts.

Le billet de cinéma

Le coût de production ne permet pas un calcul rigoureux du prix de vente du film, donc du prix de la place. Le prix du billet n'est pas un prix de marché au sens courant du mot. Longtemps fixe, il a tendance à augmenter, du fait de la crise, plus vite que les autres prix et à se différencier selon les types de spectacles. L'accord des « cartes », du type de l'abonnement, pose le problème du monopole culturel.

Le prix d'un billet de cinéma, en 2002, se décompose comme suit : taxe spéciale (10,84 %) gérée par le Centre National de Cinématographie (C.N.C.) ; T.V.A. (5,33 %) ; la part exploitant (40,93 %) ; production-distribution (41,63 %) et la S.A.C.E.M. (1,27 %).

Ces questions sur la longueur consommée ou dépensée et sur l'excédent ou de la perte du film, au sens de la gestion du temps et de

l'argent, ont partie liée avec la valeur du cinéma, son estimation sociale, culturelle et artistique.

La durée exposée : Déjà vu, Douglas Gordon

L'artiste écossais Douglas Gordon réalise de nombreuses pièces dans lesquelles il explore l'effet du ralenti, voire de l'extrême ralenti, sur des films classiques copiés en vidéo. Il étire la durée de *Psychose* d'Alfred Hitchcock sur 24 heures (24 Hour *Psycho*, 1993) ou bien encore celle de *The Searchers* (*La Prisonnière du désert*) de John Ford étirée sur 5 années, durée diégétique du film initial. La perception du mouvement n'est plus possible dans ces ralentissements qui tendent vers l'immobilisation de l'image. Le récit, le suspens et le rythme du film sont effacés au profit du souvenir qu'en a le spectateur, appelé par des images cadrées, images reconnues, images pas tout à fait fixes puisqu'elles sont « rafraîchies » par le balayage électronique de la vidéo, et qu'elles progressent malgré tout très lentement. Douglas Gordon expose littéralement ces films sur des écrans inclinés ou suspendus placés le plus souvent au milieu d'une salle d'exposition.

Il réalise une installation, DAO, à trois écrans juxtaposés, à partir d'un film de Rudolf Maté, *Dead on Arrival* (1950). Chaque écran montre une version du film projetée à des vitesses différentes : 23, 24 et 25 images/s. Les trois projections commencent en même temps et petit à petit font apparaître des écarts qui se creusent, produisant un étrange décalage visuel qui rend sensibles les effets d'anticipation et de retard du récit. L'installation expose optiquement le trouble psychique vécu dans le spectacle ordinaire du cinéma. Le temps du cinéma (24 images/s.), le temps de la télévision (25 images/s.) et son symétrique (23 images/s.) sont ici juxtaposés pour révéler l'importance de la vitesse de projection dans la réception et rendre perceptible le mécanisme de la mémoire en jeu dans le temps du film.



Douglas Gordon, DAO série « Déjà vu », 2000. Installation à 3 projections.

c. Le court métrage

En général, le court métrage est projeté avec les publicités, avant le grand film (la législation oblige à l'acheter, non à le projeter). Cette place, quand elle lui est faite, amoindrit symboliquement son statut : il est hors d'œuvre, hors du grand œuvre.

Le court métrage semble condamné au temps efficace, au temps rentable, à régime rapide. Le court fait bref, il raccourcit ou précipite du temps : du fait-divers, de l'anecdote, du temps privé, domestique, des instantanés de vie, des moments de crises : essai, test, carte de visite, expérience de laboratoire, jeux de formes, etc. Le statut du court métrage suscite des jugements contradictoires.

Ainsi, sa brièveté, en principe qualité de ce qui est stylisé et synthétisé, peut aussi bien être méprisée comme un manque de souffle ou de matière (on dit être « à court » d'argent, d'idées, d'arguments).

Le court métrage est souvent perçu comme film d'apprentissage, esquisse, enfance du cinéma, ou enfance du cinéaste. Or des cinéastes confirmés y reviennent et s'y consacrent : Marker, Bokurowski, Varda, Sokourov, Cavalier, Kiarostami, Kaurismäki, Greenaway... La concision expressive semble l'apanage de l'âge, or les jeunes Godard, Pasolini ou Desplechin la possèdent d'emblée. Le long métrage adulte est opposé au court immature, comme s'il existait une échelle de durée proportionnée à la plénitude artistique.

Enfin, le court métrage est réputé cinéma de pauvre, surtout s'il a une finalité artistique. Mais le rapport du coût du film à son métrage n'est pas symétrique. Le cinéma commercial achète le temps qui lui rapporte, que celui-ci soit bref, ou long. Si les longs métrages de fiction américains ont de très gros budgets, mondialement rentabilisés, le très court métrage peut aussi avoir des coûts élevés, par exemple le film publicitaire, dont la règle est de communiquer un message rapide, impératif de la consommation et du profit.

Ainsi, les préjugés qui concernent le court métrage sont révélateurs du jugement porté sur l'ensemble du cinéma.

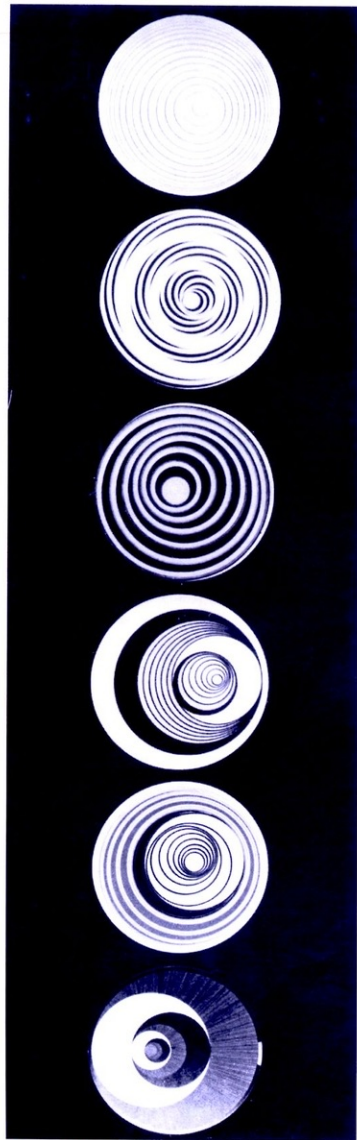
La durée du court métrage met en crise les règles esthétiques et narratives conventionnelles, elle pose la question de l'œuvre d'art et

de son invention permanente, et cela dès son unité minimale, le plan. Certains films si courts des Lumières y parviennent, sublimes. Pialat déchiète son plan séquence, il ne l'a tourné que pour les 15 secondes qu'il garde. Tarkovski conserve tout le plan, dans sa complétude temporelle et spatiale, comme en photographie le tirage de Cartier-Bresson coïncide avec son cadre à l'instant de sa prise. Quelle que soit l'évaluation intime qui préside à la prise, à la coupure ou à la perte, la pertinence de sa durée, l'exacte mesure artistique du temps et du désir confèrent au plan, au film, bref ou long, une dignité entière de cinéma.

Essentiellement, le temps du film, qu'il soit de court ou de long métrage, a surtout un coût esthétique et moral, en terme de dépense symbolique, de don et de plénitude. Le gain ou la perte de temps s'évalue dans la durée de la représentation (du film ou du plan), en ce que celle-ci s'oppose au temps social et réévalue l'expérience existentielle du spectateur jusque dans l'esthétique de l'ennui, défi aristocratique au temps rentable et marchand.

Dans son film *L'Argent* (1983), inspiré de Dostoïevski, Robert Bresson traite cette question métaphysique : l'argent dévalue le sens parce qu'il est de l'ordre du temps. Il ne répare ni ne rachète le mal, la rédemption appartient à la grâce, qui est don pur, sacrifice. « Ce circuit infernal entre le temps et l'argent, cette hausse bouleversante du prix », c'est le principe qui fonde l'image cinéma, dit Gilles Deleuze : « Au cinéma se relance sans cesse l'échange dissymétrique, inégal et sans équivalent : donner de l'image contre de l'argent, donner du temps contre des images. » Et le film sera *fini* quand il n'y aura plus d'argent, quand son achèvement d'œuvre d'art ne lui sera plus conditionné.

C'est ce que montre *L'État des choses* (1982) de Wim Wenders, récit d'un tournage en pénurie, dans lequel le projet artistique menacé par la perte (de temps et d'argent) se construit, justement, contre sa décomposition par le blanchiment de l'argent sale hollywoodien.



Marcel Duchamp, *Anémic cinema*, 1925-1926.
Photogramme.

Le cinéma expérimental



Hans Richter, *Vormittagspuk*, 1927-1928.
Photogrammes.

Il s'inscrit dans une économie et avec des procédés radicalement différents du cinéma dominant. Expérimental à ses débuts, le cinéma a dû très rapidement répondre aux normes narratives imposées à l'industrie du spectacle. Le cinéma expérimental, souvent en étroit rapport avec les avant-gardes picturales, est en général conçu et réalisé par un artiste seul, avec des moyens financiers modestes. Sa pratique est constante tout au long du XX^e siècle mais il a connu des périodes particulièrement fécondes.

Durant les années 1920, dans la veine dadaïste et des abstractions, les artistes privilégient les recherches formelles sur les structures rythmiques qui vont jusqu'à la symphonie visuelle. Les films, souvent abstraits, mettent en jeu le mouvement de formes simples (évolution dans la profondeur et la latéralité du cadre d'un carré, d'un cercle, d'une spirale, etc.) : Hans Richter, Vicking Eggeling, Walter Ruttmann, Marcel Duchamp et Fernand Léger produisent des « ballets mécaniques ».

Un peu plus tard, le surréalisme influence un cinéma attaché aux images du rêve et à ses configurations particulières : Man Ray, René Clair, Germaine Dulac et Luis Buñuel (*Un chien andalou*,



L'Âge d'or) privilégient des images énigmatiques et à fort impact visuel ; ils cherchent à inventer des formes cinématographiques à l'écart des sujets traditionnels.

De nombreux plasticiens prennent la pellicule comme support pictural, par exemple Len Lye et Norman MacLaren, qui grattent, cousent, collent, perforent, font des pochoirs. La récupération et le recyclage d'images trouvées (*found footage*) sont des pratiques courantes.

La fin des années 1950 et les années 1960 voient apparaître un cinéma à la fois critique par rapport aux normes hollywoodiennes et préoccupé aussi bien des structures techniques (défilement, rythme, photogramme, projection) dans une perspective conceptuelle, que de la perception d'un point de vue phénoménologique (battements propres au défilement des photogrammes, faisceau lumineux de la projection, durées très longues ou très brèves). Maurice Lemaître en France, le groupe Fluxus en Europe puis aux USA, Andy Warhol, plus tard Mickael Snow et Paul Sharits mènent des recherches dans ce sens. Le cinéma expérimental s'attache aussi à la dénonciation des modèles dominants : Andy Warhol (*Kiss* revisite le baiser de cinéma), Hollis Frampton (*mise en crise du récit*), Kenneth Anger

et Derek Jarman définissent une esthétique et un imaginaire homosexuels.

En lien avec la musique itérative, comme Peter Greenaway avec Michael Nyman, le cinéma de recherche explore des pistes conceptuelles, comme celle des mathématiques.

Enfin, le journal autobiographique est reconsidéré par Jonas Mekas et Stan Brakhage par exemple.

Le cinéma expérimental a, d'une manière générale, exploré les limites, aussi bien formelles que thématiques. Même s'il continue aujourd'hui à explorer le support-film, la vidéo – dès son apparition – a souvent pris le relais de ses démarches.



Jonas Mekas, *Happy Birthday to John*, 1995.

Bandes films (image et son optique)

1 « Plastic » Cinéma

*Matériel de montage et de projection Super 8.
Pellicule vierge, noire, transparente, amorce,
chutes récupérées, feutres, aiguilles, cutter, poinçon, scotch...*

◉ Expérimentez diverses techniques plastiques de travail sur le support-film : grattez, piquez, rayez, colorez... Inventez formes abstraites ou figuratives.

◉ Montez vos réalisations (collez les bouts de film travaillés). Projetez.

◉ Cherchez à obtenir une réalisation achevée dans sa recherche plastique : jeu de couleurs, de formes, de rythmes. Sonorisez éventuellement.

2 Collage

*Matériel de montage et de projection Super 8.
Chutes de films déjà développées et non utilisées.*

◉ Détournez par la technique du montage les images récupérées. Montez à l'envers, variez les possibilités. Vous pouvez intervenir sur la pellicule par grattages, acides, couleurs, masquages...

◉ Projetez. Analysez les résultats obtenus.

3 Clignotements

*Matériel de montage et de projection Super 8.
Pellicule vierge, noire, transparente...*

◉ Cherchez à créer un rythme musical par des effets de clignotements obtenus en alternant photogrammes noirs et blancs, transparents ou colorés (cf. *Flicker Film*). Pensez à la vitesse de défilement (18 à 24 images/s.).

◉ Projetez. Appréciez et ajustez le rythme visuel. Sonorisez éventuellement, en vous inspirant d'une séquence musicale : jazz, tango, rock ou techno...

4. Dérèglages caméra

Camescope.

◉ Filmez des images surexposées, floues, sous-exposées, filtrées et des surimpressions. Expérimentez des mouvements rapides du zoom, de la caméra et de votre corps.

◉ Montez en cherchant à rythmer ces images. Projetez, ajustez le montage. Sonorisez éventuellement.

5 « À la Lumière »

Camescope.

◉ À la manière des vues des frères Lumière, filmez une situation complexe en un seul plan, en choisissant le meilleur point de vue. Vous pouvez choisir des sujets documentaires ou bien créer de petites mises en scène.

6 « À la Méliès »

Camescope.

◉ À la manière de Méliès, réalisez des escamotages – d'objets ou de personnes – en utilisant le même décor et le même cadre, et en faisant des raccords caméra.

7 Film express

Camescope.

◉ Réalisez un film de 20 secondes avec un début, un milieu et une fin : une situation initiale, une modification de cette situation et une chute. Analysez les effets de la brièveté sur la construction du film.

8 Poème visuel

Camescope.

- ◉ Imaginez et réalisez un poème visuel en filmant des éclairages, des reflets, des mouvements urbains.
- ◉ Variante : même exercice à partir des changements de lumière, des mouvements et des sons de la nature. Tourné/monté.

9 Macroscopie

Camescope.

- ◉ Faites des séries de plans fixes ou en mouvement, en vision macroscopique, de matières différentes (peau, tissu, bois, eau, polystyrène...).
- ◉ Montez ces différentes images en les rythmant et analysez les effets obtenus.

10 En attendant l'autobus

Camescope.

- ◉ Choisissez une situation ou un micro événement : par exemple une file d'attente à un arrêt d'autobus, jusqu'à ce que celui-ci arrive et s'arrête pour charger et décharger les passagers.
- ◉ Vous pouvez trouver d'autres situations : une boulangerie à l'heure de pointe, une file de cinéma, une manifestation.... Réfléchissez à la meilleure manière de la filmer : plan séquence, découpage en plans brefs, mélange des deux. Filmez votre projet.
- ◉ Vous pouvez poursuivre cet exercice en modifiant la situation et en « perturbant » le réel (s'asseoir par terre sur un trottoir, rester immobile là où tout le monde bouge, installer une table dans un espace public et y prendre un repas...). Filmez cet événement en choisissant les meilleurs angles et axes.

Analysez les effets de cette perturbation sur les gens de la rue.

11 Tout bascule

Camescope.

- ◉ « Un personnage entre dans un espace, tout bascule. » Donnez une représentation de cette proposition en cherchant des équivalences aux mouvements énoncés dans le texte et en tenant compte de sa ponctuation. Quelle forme peut prendre la « virgule » dans votre film ?

- ◉ Filmez : « là-bas, un peu plus loin, derrière ».

12 Petites séquences

Camescope.

- ◉ Choisissez un des thèmes suivants : tension, contact, rencontre, disparition, attente, rupture, fuite, désir, mort, naissance...
- ◉ Élaborez un scénario autour du thème choisi, un découpage, un story-board.
- ◉ Réalisez en filmant dans la continuité (dans le cas de la vidéo).
- ◉ Confrontez les lectures.
Les analyses formelles et sémiologiques feront apparaître comment une idée ou un thème abstrait est figuré à l'image. Tous ces thèmes font appel au temps : étudiez comment celui-ci est exprimé.

13 Le raccord

Camescope.

Un personnage a cent mètres à parcourir.

- ◉ Filmez cette proposition en durée réelle en un seul plan et chronométrez.

◊ Faites un deuxième film rendant compte du même déplacement, en plans successifs et durant la moitié du temps du premier film. Recherchez des stratégies de filmage : raccord sur le mouvement, changement d'axe, variation des plans...

◊ Analysez les effets de l'ellipse et du raccord dans la seconde séquence par rapport à la première.

14. La porte ouverte

Camescope.

◊ Filmez en deux plans le scénario suivant : plan 1 : une main ouvre une porte (on ne voit pas ce qu'il y a derrière) ; plan 2 : que voit-on ? Imaginez. Raccordez les deux plans.

◊ Travaillez en petits groupes. Chaque groupe réalise son projet d'une durée de trente secondes. Par l'effet du raccord, toutes les possibilités sont offertes : exploitez-les jusqu'au fantastique.

15 Quotidien

Camescope.

◊ Réalisez un petit film documentaire sur un des rituels de la vie quotidienne (par exemple, faire son lit, faire sa toilette, s'habiller, préparer un repas, mettre la table, etc.).

◊ Découpez l'action, réalisez votre film en tourné/monté et/ou effectuez un montage.

16 Le sourire du chat

Camescope.

◊ Réalisez en plusieurs plans (tourné/monté) le portrait d'un animal domestique.

17 « Expérience Koulechov »

Camescope.

◊ À partir de la description faite dans l'ouvrage (p. 201), réalisez l'expérience Koulechov (l'effet du montage sur l'interprétation des sentiments d'un même visage impassible), mythique parce que l'on n'en a gardé que les traces théoriques. Inventez des variations.

◊ En vous inspirant d'une autre des expériences de Koulechov (une femme de cinéma), reconstituez un corps unique à partir des fragments filmés de différents modèles.

18 Variations

Magnétoscope, table de montage.

◊ Prélevez 10 plans dans différents films de cinéma.

◊ Réalisez plusieurs propositions de montage à partir de ces 10 plans.

◊ Analysez les effets produits par les différents montages.

19 Commentaires

Magnétoscope avec entrée son.

Document enregistré.

◊ Empruntez un court film documentaire et supprimez-en la bande-son.

◊ Réalisez différents commentaires en voix « off » qui en modifient substantiellement le sens.

◊ Que peut-on faire dire à une image ? (Cf. Chris Marker, *Lettre de Sibérie*, 1958.)

20 Détournement sonore

*Magnétoscope avec entrée son.
Document audiovisuel enregistré.*

- ◇ Visionnez un très court métrage en couplant le son.
- ◇ Imaginez et réalisez une nouvelle bande-son que vous enregistrez sur une copie de votre document de départ dans une perspective de détournement ludique et parodique. Chaque groupe réalise une proposition différente.
- ◇ Analysez, en les comparant, l'original et ses variantes.

21 Du son aux images

Magnétophone, diapositives, projecteur diapos.

- ◇ Enregistrez une courte bande sonore (3 min) extraite de films ou de dramatiques radiophoniques (« Les ateliers de création radiophonique » de France Culture sont par exemple une mine de documents sonores).
- ◇ Réalisez une séquence de diapositives à partir de cette bande sonore.
- ◇ Analysez vos productions.
- ◇ Chasseur de son : enregistrez la nuit, la pluie, la vaisselle, le silence dans les couloirs, le vent... Soumettez ces bruits à l'écoute des autres. Imaginez l'espace et les images qu'ils appellent.

22 Échelle sonore

Camescope, entrée son.

- ◇ Filmez trois plans différents avec différentes échelles de plans (gros plan, plan moyen, plan d'ensemble).

- ◇ Remplacez le son synchrone par un son fabriqué ou prélevé dans le réel. Chacun de ces plans sonores doit être équivalent à l'échelle des plans des images.

23 Bande-annonce

Camescope.

- ◇ Réalisez la bande-annonce d'un film imaginaire après avoir fait l'analyse du genre.
- ◇ Variante : vous pouvez faire le même exercice en recyclant des images prélevées dans des films ou des téléfilms.

24. Analyse d'un long métrage

Magnétoscope, copie d'un film reproduit en vidéo (un film de cinéma copié sur un support vidéo n'est qu'une reproduction du film original).

- ◇ Choisissez un film pour lequel vous trouverez un support théorique (publications, monographies, critiques) qui vous aidera.
- ◇ Procédez aux analyses suivantes :

La macroanalyse, elle concerne :

Le genre : répertoriez des caractéristiques qui renvoient à un genre (cf. le policier, le drame psychologique, le fantastique, etc.) et celles qui lui échappent.

L'histoire, le récit : étudiez les rapports entre le temps réel de l'action et le temps de la projection (repérage des grandes ellipses), les techniques de narration, le(s) fil(s) conducteur(s), le(s) point(s) de vue adopté(s), le traitement du temps (chronologie, flashback, flash-forward...).

Le rythme général : lenteur (Marguerite Duras, Wim Wenders, Raymond Depardon...) ou rapidité elliptique (films d'action, d'aventures...).

La mise en scène générale du film : les éléments de la scénographie : décor, extérieur/intérieur, espace « réel », espace onirique...

Repérage des grandes unités narratives organisées autour d'une époque, d'un ou plusieurs personnages (par exemple dans *Psychose* : fuite et mort de Marion, puis relais par le personnage de Bates), d'un lieu...

Le rythme interne : ces grandes unités peuvent encore se subdiviser en grandes séquences (qu'est-ce qu'une séquence ?). Le temps : dégagez sous forme d'un diagramme les temps d'accélération, les ruptures, les moments de transition, de pause... et analysez-les.

Le son : repérez d'abord la qualité générale du son : voix, musique, bruits, silences... ; ensuite, ses caractéristiques : sons réalistes, sons « in », « hors-champ » et « off » ; ses rapports avec l'image : redondance ou opposition ; sa valeur temporelle... Repérez des « images sonores » autonomes, le rôle du leitmotiv. Le cas particulier de la version originale sous-titrée oblige à une opération supplémentaire : voir, entendre et lire en même temps.

Les rythmes plastiques : étudiez l'alternance des formes, des valeurs, des couleurs et la composition des images.

La microanalyse : on entre ici dans un autre espace-temps du film que l'on ne perçoit pas globalement, le défilement n'étant plus que de 24 images/s. Il s'agit d'une étude instantanée et verticale qui « se moque » du temps logique. Cette analyse de proche en proche concerne l'étude plan par plan qui peut aller jusqu'à une analyse image par image à l'intérieur du plan. On utilise pour cela le défilement ralenti et l'arrêt sur image.

Micro-mise en scène : éléments de composition du plan, puis de l'image. Identification et analyse des détails qui ne sont pas perceptibles lors du visionnement global du film. Exemple : le perroquet qui s'envole dans la scène de la rupture entre Kane et Suzanne dans *Citizen Kane* d'Orson Welles.

Étude « pointue » du rythme : tous les types de raccords de plans : sur le regard, dans le mouvement, par contraste...

Étude du son à défilement normal dans son rapport avec les images.

Cette microanalyse ne se suffit pas à elle-même ; elle doit aider à la compréhension du film dans sa totalité.

► Pour mener ces analyses (macro et micro), référez-vous à la sociologie, l'histoire, l'esthétique (pour dater le film), la linguistique, la psychanalyse, etc.

Vous ne vous limiterez pas aux films de fiction. Vous pourrez aussi étudier des films documentaires, des films expérimentaux, des films pédagogiques (analyse des structures propres aux films didactiques).

Les DVD proposent des chapitrages des films dans leur « Menu ». Menez une analyse critique de cette proposition de découpage.

25 Le genre cinématographique

► Choisissez un genre classique : le western, le policier, le fantastique ou la comédie musicale.

Répertoriez les films connus appartenant à l'un de ces genres.

► Dégagez les caractéristiques du genre : typologie des espaces, des personnages, des actions, des aspects cinématographiques.

► Définissez une image des stéréotypes du genre. Exemples : grand ensemble désertique, un homme à cheval au galop, un Indien au premier plan ; ou bien, extérieur nuit, une rue, la pluie, un réverbère, une palissade, un homme en imperméable, un chat... Réalisez la parodie d'un genre dans une scène ou un très court métrage.

26 Étude d'un cinéaste

Copies vidéo des films d'un auteur, magnéto-scope.

► Choisissez un auteur et étudiez son œuvre à travers le visionnement de plusieurs de ses films et la lecture de monographies (Welles, Hitchcock, Bergman, Fellini, Visconti, Wenders, Godard, Eustache, Resnais, Pialat, Mizoguchi, Vigo...), ou de découpages

de *L'Avant-Scène du Cinéma*. Constituez un dossier documenté et illustré, accompagné de vos réflexions personnelles.

27 Cinéma et histoire

○ Choisissez une époque et étudiez la production cinématographique correspondante : dans ses rapports avec l'histoire (l'expressionnisme allemand, le néoréalisme italien, la Nouvelle Vague...).

○ Le document d'histoire : analysez-le comme le film de fiction (voir exercice 24).

28 Réalisation d'un film

○ La conception et la facture de votre film dépendent des moyens dont vous disposez, film ou vidéo, mais il faut au moins le matériel suivant : caméras, éclairages, microphones, matériel de montage.

○ La réalisation d'un film en milieu scolaire suppose que l'on sorte du cadre de la classe. Même dans le cas le plus courant, la réalisation de courts métrages nécessite du matériel, du temps et un petit budget de fonctionnement. Ces conditions sont réalisables pour peu que le travail soit organisé et planifié : définissez à l'avance le temps global de l'entreprise (un trimestre est une bonne moyenne) et la durée du film (suivant les moyens).

a. L'étape scénario : rédigez collectivement une histoire, concertez-vous et échangez vos propositions. Si la rédaction vous pose problème, vous pouvez stimuler votre imagination et votre écriture par la lecture d'une nouvelle ou d'un bref récit. De toute façon, tenez compte des contraintes extérieures et des possibilités de réalisation (un travelling dans une rue de Hong-Kong sera difficile à réaliser). Dégagez les unités narratives : les séquences, les plans. Opérez un découpage prévisionnel. Les repérages vous permettront d'arrêter

plus précisément chaque plan : cadrage, angle, luminosité, mouvement de caméra, durée de la prise. Quelques prises de vues photographiques peuvent fixer les cadrages importants.

b. À partir de ces données, réalisez une fiche de régie, un story-board, des schémas en élévation et en perspective des plans. Notez les indications techniques concernant l'image, le son et le temps. Prévoyez les accessoires, les maquillages, les vêtements.

c. La réalisation : distribuez-vous les rôles : le cadreur, le metteur en scène et son assistant, la scripte, le preneur de son, les acteurs, l'accessoiriste...

Suivant la complexité, filmez en continuité chronologique ou répartissez les prises en regroupant les plans selon les lieux et la disponibilité des acteurs. Au moment du tournage, vérifiez que les conditions de luminosité sont bonnes ; dans le cas de la prise de son synchrone, faites des essais. Répétez les plans « à vide ».

À moins que vous ne disposiez d'un time code, utilisez les consignes essentielles suivantes : en début de plan, « moteur » et « action » ; en fin de plan, « coupez ». Filmez quelques images en « trop » en début et fin de plan, vous pourrez les recouper au montage. Restez souple par rapport à cette contrainte, apprenez à « laisser aller le plan » (qu'est-ce qu'un plan ?).

La scripte tient à jour la feuille de travail et prend note des modifications du tournage.

d. Le montage : en équipe réduite.

Visionnez les rushes, puis repérez les plans à conserver. Montez bout à bout en collant ou en copiant les plans dans l'ordre prévu par le découpage. Visionnez. Affinez le montage : recherche du rythme et des raccords de plans. Visionnez jusqu'au film définitif.

e. Sonorisation ou complément de sonorisation : vous pouvez soit refaire entièrement le son (postsynchronisation), soit en rajouter.

f. Le générique : il date, situe et attribue le film.

- ▷ Projetez tous les films réalisés et faites-en une analyse critique.
Ce travail de réalisation peut être mené en partenariat avec un scénariste, un cinéaste, un preneur de son...

29 L'affiche de cinéma

Cartes postales, reproductions et affiches.



Pedro Almodovar, *Parle avec elle*, 2002. Affiche.

L'affiche de cinéma est à la fois une affiche publicitaire et une « image de cinéma ».

- ▷ Analysez comment se conjuguent ces deux impératifs : la composition, la couleur, le dessin, la mise en image de différentes scènes du film (ou d'une seule), la stylisation, la citation, le symbole, la typographie.

- ▷ Analysez comment le film se « traduit » dans l'affiche.

- ▷ Étudiez la perspective historique : esthétique du graphisme, du lettrage, de la mise en image, de l'atmosphère, sensibilité et goût d'une époque.



Charlie Chaplin, *Les Temps modernes*, 1936. Affiche.

30 La conservation et la restauration des films

- ▷ Étudiez par exemple l'histoire de la Cinémathèque française (ou de celle de votre région), son organisation, ses moyens de restauration et de stockage des films, son rôle d'initiatrice...

31 Reportage photographique

Appareil photo.

- ▷ Réalisez un reportage photographique sur l'esthétique des façades de cinéma de votre ville ou de votre quartier. Cherchez la trace des cinémas reconvertis.

- ▷ Combien y a-t-il de salles de cinéma ? De quels types (commercial, multisalles, art et essai...) ?

32. La critique cinématographique

Archivage d'articles critiques concernant un film récent que vous avez vu.

- Vous trouverez des critiques dans les grands quotidiens, les hebdomadaires et les revues spécialisées : *Les Cahiers du cinéma*, *Vertigo*, *Positif*, *Télérama*...
- Dressez la liste la plus exhaustive possible des publications contemporaines liées au cinéma.
- Faites l'analyse comparative des critiques et classez-les selon les points de vue avec lesquels elles abordent les films.
- Confrontez-les à votre point de vue (rédigez un article de critique). Tenez à jour un panneau d'affichage de critiques de films.
- Étudiez les Unes de différentes revues de cinéma (esthétique, mise en page, format, etc.).



33. Le cinéma et nous

- Quel est votre « premier film » ? Rédigez un texte sur cette « première fois ».
- Interrogez parents et grands-parents sur leur pratique du cinéma et le souvenir de leur « premier film ».
- Après cette enquête, rédigez un questionnaire destiné aux élèves de l'établissement concernant leur pratique cinématographique. Analysez les résultats. La totalité de l'enquête peut donner lieu à une exposition ou à la réalisation d'un documentaire.

34. Interview

- Dans le cadre d'une enquête (économique, sociologique, historique...) sur les cinémas de votre ville ou de votre quartier, rencontrez un directeur de salle et un projectionniste. Interrogez-les sur la salle, la cabine de projection, la caisse, l'écran, la programmation (qui choisit les films, comment et pourquoi ?), la distribution, la fréquentation de la salle dans la semaine, dans l'année, suivant les films... Qui fait les affiches de cinéma, d'où viennent-elles ? Comment est assurée la publicité de cinéma ? Comment les films sont-ils transportés ?
- Prenez contact avec un cinéaste, un photographe, des artistes et des gens du métier. Préparez votre rencontre en vous familiarisant avec leur œuvre ou leur travail. Quelle trace gardez-vous de cette rencontre ?

35. Internet

- Consultez des sites Internet consacrés au cinéma : quelles images en donnent-ils ?

Photographie provenant de l'exposition de la BIFI, « Le cinéma passé en revues », 2002.

Cette image est confuse, voire énigmatique. Partout des percées de lumière, des ombres, des halos dispersent le regard. Ce vidéogramme composite mixe images de *sources* et de statuts différents : un visage de star blonde, ensoleillé, se renverse dans un rire que nous identifions comme un bonheur de cinéma ancien, monochrome, bleu et doré. Par transparence, il semble surgir avec lyrisme de la machine à écrire, derrière laquelle, en retrait, un homme studieux est installé, sous la lampe de son bureau. Rouge, bleu et jaune dominant, les trois couleurs primaires de la peinture : on reconnaît Godard. Mais le cinéaste pose en écrivain. Son retrait dans la profondeur projette au premier plan le visage de la femme, comme une *citation* de son imaginaire, de sa mémoire. *Histoire(s) du cinéma* est une sorte d'autoportrait d'un homme et d'un artiste, qui affirme ses choix esthétiques et politiques. S'y manifestent son goût pour les icônes, y compris les stars, pour la littérature et les mots, omniprésents dans son œuvre, dont les citations surimpressionnées s'intègrent à l'image tout au long du film. Le spectateur a l'impression de pénétrer de manière labyrinthique dans l'univers mental de l'auteur.

La vidéo permet de jouer de ces strates de temps et d'espace, cumulant les couches d'images comme autant de palimpsestes. *Histoire(s) du cinéma* est un *essai*, une œuvre subjective, somme de tous les « rosebud » godardiens. Le cinéaste extrait des *archives* de l'image le secret de son autobiographie, de son histoire privée de spectateur, de ses luttes et de ses engagements. Mais cette œuvre constitue un *document*, un *témoin* contemporain de la *mémoire* collective du passé, de l'histoire et de l'art.

- 1 LE RÉEL « DOCUMENTÉ » : VOIR-SAVOIR-POUVOIR
- 2 L'ARCHIVE ET SON TRAITEMENT
- 3 L'ART ET L'ARCHIVE



L'image n'est pas une mémoire, mais elle y participe, elle la construit. Son réalisme lui confère valeur immédiate d'objet-document, il encourage la croyance et la confusion entre expérience réelle et imaginaire des représenta-

tions. Certes, la croyance en la vérité des images est aujourd'hui remise en cause, mais reste la question de notre rapport à la réalité et à ses représentations, et celle de notre aptitude au travail de la mémoire.

I LE RÉEL « DOCUMENTÉ » : VOIR-SAVOIR-POUVOIR

a. La photographie et la réalité

● L'empreinte

Jusqu'au XIX^e siècle, l'image est manuelle, produite par l'artisan ou l'artiste. Essentiellement picturale, elle imite son modèle, elle rend visible l'idée, le rêve, la mystique dont elle tient lieu et place. Sa *ressemblance* avec la chose (absente) marque précisément sa différence avec elle : l'image de Dieu n'est pas Dieu, grand débat des idolâtres et des iconoclastes.



D'après Hendrick Goltzius, *Baleine échouée sur le rivage en Hollande, 1598*. Gravure.

Cette planche gravée sert de matrice documentaire pour illustrer différents faits divers de baleines échouées dans toute l'Europe : le même modèle imaginaire se constitue en stéréotype et suffit au besoin de représentation.

Avec la photographie, puis le cinéma, apparaît une nouvelle espèce d'image. Désormais, la représentation n'est plus imitation, mais *empreinte* de la chose, par contact lumineux. Celle-ci doit être présente pour engendrer une image, qui redouble sa présence physique au monde. Réaliste par nature, la photographie bouleverse de manière radicale le rapport de l'homme avec le monde visible.

Lucrèce disait que les corpuscules issus des corps physiques – les simulacres – atteignent non seulement nos yeux, mais notre âme. Cette fois, avec la photo, ils s'y impriment. Cette image mécanique et chimique, magique miroir de transparence, semble libérée des impuretés et des tremblements subjectifs. Un constat neutre de l'état des choses, directement accessibles à la perception. Selon la formule célèbre de Talbot, la photographie est « crayon de la nature », elle « écrit » sous la dictée des formes et des corps touchés par la lumière, sans intermédiaire.

La photographie semble réaliser cette utopie instrumentale et rendre raison non plus de l'apparence mais de la réalité. Les primitifs de la photographie sont éblouis par leurs images, d'une précision si fascinante que rien désormais ne leur échapperait. Mais de manière empirique, puis plus théorique, ils découvrent que toute photo négocie avec la lumière et sa mesure, c'est-à-dire implique une approche critique du temps et de l'espace.

La photo conquiert une fonction d'outil visuel. Certes, l'appareil est une prothèse entre l'œil et le monde, mais il permet d'en obtenir une image exacte, outil fiable pour identifier la réalité, en faire l'inventaire objectif, garder la trace durable de ce qui existe, non seulement du visible, mais de l'invisible à l'œil humain : le trop loin (trop grand), le trop proche (trop petit), le dedans (des catacombes, du taudis, du corps). Tous les efforts ingénieux d'amélioration de l'appareil et de sa vitesse vont dans ce sens d'une emprise optique assurée à l'homme sur la réalité. La relation entre voir et savoir est liée au rapport de puissance et de domination sur le monde.

La photo informe, édifie et instruit une connaissance : comme empreinte et contact, elle impose sa contrainte visuelle, elle semble valoir pour preuve, pour *document* du visible.

● L'image multipliée

Comme toute invention, la photographie apparaît au moment qui l'exige. Au début du XIX^e siècle, elle est la réponse à l'encyclopédisme des Lumières et au matérialisme de la bourgeoisie positiviste qui a, envers la réalité, une impérieuse attente économique et sociale. La société industrielle fabrique désormais les objets *en série* : à partir du concept, du modèle (le brevet), la chaise, le fusil, le bijou sont multipliés à l'identique. La photo s'invente à l'ère de la reproductibilité industrielle : du négatif, on tire les positifs, la série infinie des images.

Cela a une double conséquence : dès lors qu'il n'est plus l'œuvre unique d'un seul, artisan ou artiste (valeur humaniste attachée à l'individualité), l'objet est dévalué. Multiplié à la chaîne des temps modernes, il est simulacre infini de lui-même – le référent initial est perdu, avec lui la valeur. L'objet devient produit trivial, profane (marchand). En contrepartie, il connaît une survalorisation fonctionnelle d'usage, d'échange et de rentabilité.

La photo n'échappe pas à cette règle : multiple, en principe constante dans son exactitude jusque dans ses reproductions, elle est rejetée par l'art et surinvestie d'un pouvoir symbolique, d'une puissance infaillible pour témoigner du monde.

● La vilesse

La réalité vivante, c'est du temps, donc du mouvement,



Delmaet et Durandelle, *La Construction de l'Opéra*, 1867. Photographie.



Anonyme, *Guerre de Sécession*, 1861. Photographie.

fondamentalement celui de la lumière. La lenteur de la photo primitive se heurte à cet obstacle. Ses sujets sont immobiles : la meule de foin ou l'échelle de Talbot (1843), le chapeau au jardin d'Hippolyte Bayard (1842), les objets statiques de la nature morte. Dès 1851, l'État charge d'une mission héliographique cinq grands photographes, dont Baldus, Le Secq et Le Gray, pour recenser l'état du patrimoine : statues, monuments, paysages. Constat de ce qui ne bouge pas, ou plus. Le mort. Ou bien de ce qui est sommé de faire le mort : le portrait (longuement) posé, qu'il soit social ou intime (éro-

tisme). Ainsi la marche simulée des ramoneurs de Charles Nègre (1851), ou la scène reconstituée, et falsifiée, de la Commune par Appert. Des guerres de Sécession et de Crimée, ce sera le boulet du champ de bataille, et non la bataille. De Paris et ses mutations urbaines, par Delmaet et Durandelle, ce sont les grands chantiers. Le patron pose, il est net, visible. L'ouvrier est flou, à la limite de l'effacement (de la négation réaliste) : il bouge, il travaille. Réalisme social du document : par l'artifice même de sa mise en scène, il révèle les rapports de classe, à l'argent et au temps du travail...



Raymond Depardon, *Naples, hôpital psychiatrique Bianchi*, 1997.
Photographie.

La photo, document à puissance émotionnelle.

Bien voir ou mieux voir est donc lié au pouvoir : de celui qui observe, commande l'image, la réalise, la diffuse et la regarde. La photo a pris en charge cette double fonction du savoir et du pouvoir. Bien-tôt, elle va à la vitesse de la voiture, du train, de l'avion, de la vague, de la course du sportif, elle escalade la montagne, descend dans la mine. Déployée dans tous les champs de l'activité humaine, formidable outil pour informer sur l'état du monde, elle saisit l'explosion de la tranchée, le lancement du paquebot, la chute du chat, les convulsions de l'hystérie, la marche des migrants, l'enfant napalmisé. Événements, faits divers, catastrophes, vie de famille, art et science (la Lune, le microbe, les os de la main). En fait, comme les statistiques et les bilans, l'image a la propriété de propager des vérités conformes ou de les dénoncer, de plier la réalité à l'idée que l'on s'en fait, que l'on veut en transmettre. La photo de guerre tout particu-

lièrement, de Capa à Eugène Smith, Don MacCullin, Raymond Depardon, Gilles Perress ou Christine Spengler, mobilise les consciences et infléchit l'opinion, devenant un enjeu politique. Décrire la réalité, c'est la transformer, la transposer. Ni neutralité, ni exactitude, un discours de savoir et de pouvoir.

Par son rapport ambivalent aux réalités, par sa valeur de document mêlée à sa puissance fictionnelle, la photographie inaugure une ère nouvelle qui exige plus que jamais éducation et recul critique sur le statut des choses et des personnes, sur les procédures d'enregistrement et de mise en scène de leurs représentations.

b. Le cinéma documentaire

Né de la photographie, le cinéma répond au même désir de connaissance et d'appropriation de la réalité du monde, au besoin d'en inven-

torier les formes. La spécificité du médium, sa transparence apparente et son maniement rapide ont chargé le cinéma d'une mission documentaire, distincte de sa machinerie illusionniste. Lumière et Méliès semblent incarner ces deux grandes perspectives du cinéma : le documentaire et la fiction. On oppose souvent les « vues » des industriels aux fantasmagories du prestidigitateur. Mais dès ces films fondateurs, il s'agit d'un faux débat. Les vues des frères Lumière sont scénarisées et mises en scène, comme *La Sortie des usines Lumière*, et Méliès tourne des « actualités » reconstituées.

De « l'actualité » comme genre originel aux courants du documentaire, jusqu'aux fictions qui puisent dans la réalité, apparaissent les nuances et rapports complexes entre réalité et fiction.

● Les actualités

L'expression renvoie à l'idée d'un film réalisé en prise directe sur l'événement brut, dans une proximité de temps réduite, aussi bien dans les procédés de tournage que dans l'immédiateté de la projection. Dès 1908, les spectateurs accèdent à l'information hebdomadaire sur le monde à travers les actualités cinématographiques, que Pathé-Journal, Gaumont ou Éclair-Actualités proposent en début de séance. Leur rareté leur confère valeur instructive de vérité, mais les sujets rapportés (reportage) sont montés par fragments de durée brève et standardisée. Ils juxtaposent des documents de sources diverses et, dès le parlant, ils sont musicalisés et commentés

avec emphase. La réalité représentée subit des aménagements, jusqu'à la falsification, voire le trucage. Un langage propre au reportage se met en place : caméra mobile, instable, points de vue empêchés, définition grossière, surimpression et coupures franches, montage approximatif : autant de marques stylistiques authentifiant le genre.

La visée didactique, toujours présente, confine à la propagande quand il s'agit de plier la pensée aux circonstances par la puissance persuasive des images. Les cinéastes, au service de discours idéologiques et politiques, affichés ou non, utilisent les actualités pour édifier et contrôler les masses. Les nazis, comme les staliniens et comme les régimes ou les empires hégémoniques, instrumentalisent les actualités – devenues « informations ».

La valeur documentaire de ces « actualités » tient aujourd'hui plus à la manière dont elles nous renseignent sur la représentation qu'une époque se fait d'elle-même, que sur ce qu'elles prétendent représenter. C'est ce qu'étudie Marc Ferro en historien, particulièrement sur les sujets sensibles comme le colonialisme, les tensions économiques ou la guerre. Le journal télévisé, véritable genre, prend le relais de ces « actualités » ; il transfère vers l'espace domestique des « documents » renchérissant sur le besoin (l'illusion) d'être au spectacle immédiat et continu du réel.

● La réalité interprétée

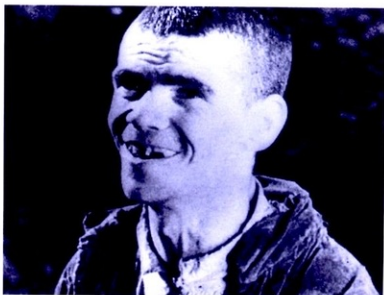
Le « documentaire » emprunte son nom au vocabulaire des historiens. Il est appliqué à Flaherty en 1926 par John Griegson, cinéaste anglais du réel. Répondant au besoin populaire de connaissance, une dérive du genre, présentant les curiosités pittoresques du monde, a justifié la dérision du terme de « docucu » qui en stigmatise la mièvrerie et l'imposture culturelle. Le « magazine cinématographique » de Vertov, tout en visant à la vérité (*Pravda*), fabrique celle-ci au montage. Tout un pan du cinéma appartient à cette mouvance du réel travaillé par les options artistiques et idéologiques, qui infléchissent modalités et facture de l'œuvre. La qualité du document se définit par la posture du cinéaste, son projet, personnel ou commande extérieure, par le contexte et les moyens de sa réalisation, par ses objectifs éthiques et politiques. Un film comme *Le Pont* (1928),



Robert Flaherty, *Nanouk l'Esquimau*, 1922.
Photographie d'exploitation.

formellement conçu comme poème visuel graphique, signe en fait l'hommage humaniste de Joris Ivens à la gloire du travail des hommes. Paul Strand, en 1942, dénonce les dérives de la puissance américaine dans *Native Land* tout en la magnifiant par le lyrisme de ses plans (l'armée de tracteurs dans la plaine).

Quoique financé par le commerce luxueux de la fourrure, Flaherty, dans le plus célèbre de ses films, *Nanouk l'Esquimau* (1922), exalte la grandeur du combat des Inuits avec la nature et, pour obtenir une vérité ethnologique, recourt à l'artifice de scènes de chasse reconstituées. Dans *Le Tombeau d'Alexandre* (1993), Chris Marker montre comment Medvedkine, par delà ses intentions de propagande assumées, débordé par le réel qu'enregistre sa caméra, filme sans le savoir la misère du peuple russe, dont le réalisme prend valeur de document aujourd'hui. Dans *Las Hurdes* (1932), Luis Buñuel, en cinéaste engagé, filme une



Luis Buñuel, *Las Hurdes*, 1932. Photogramme.

région déshéritée d'Espagne pour en révéler la misère mais, ce faisant, il « force » le réel (sacrifice d'une chèvre pour les besoins de la démonstration) et imprime à ses images un imaginaire propre à son univers poétique (les insectes sur le cadavre de l'âne). Georges Rouquier, en 1944, filme quatre saisons et quatre âges de la vie d'une famille de paysans du Rouergue. Dans *Farrebique*, il fait jouer aux paysans leur propre rôle et leurs techniques (corporelles et matérielles), filme repas, fabrication du pain, travail des champs, mais il « romance » le vécu par le raccourci temporel et le poème visuel de ses images.

Simulation, dévoiement, écarts variés entre la réalité et son traitement sont une règle constante. Entre expérience vécue, ou jouée, et fiction s'instaure une mixité productive et polémique.

Inspiré des principes du cinéma direct des Américains et des Canadiens, le cinéma « vérité » des années 1960, semble s'affranchir de toute intrusion dans la matière du réel, même si la vie elle-même est toujours une mise en scène. Caméra à l'épaule, mobilité, légèreté des équipes et synchronisme son-image (outils et pratiques contemporains de la Nouvelle Vague) développent un cinéma qui a pour projet un constat de la réalité épuré de toute manipulation et intervention, le plus souvent en longs plans séquences qui réduisent le rôle du montage. Dans *Moi, un Noir* (1958), Jean Rouch expérimente la « mise en présence » de la caméra et de la vie d'un Africain, dans une visée ethnographique qui renouvelle le genre, jusque-là formaté par les spécialistes. Affichant son respect de la vie réelle, au risque du regard entomologiste, il n'évite pas, malgré ses pré-supposés, l'intrusion de la caméra, les effets d'auto-mise en scène et la présence organisatrice de l'opérateur, autant de facteurs de perturbation du milieu. Les cinéastes reviennent vers lieux et gens, sur les traces laissées par ces tournages, ou pour confronter les mutations du temps à la réalité filmée : ainsi *Biquefarre*, réalisé trente-huit ans plus tard par Georges Rouquier, ou *Point de départ* (1993) qui ramène Robert Kramer au Viêt Nam où il avait filmé *La Guerre du peuple* en 1975.

La mise en perspective historique de la réalité inspire un travail documentaire plus proprement lié à la mémoire historique et cinématographique, surtout après la guerre de 1939-



Georges Rouquier, *Farrebique*, 1946. Photogramme.

1945, dont la barbarie concentrationnaire et la conclusion nucléaire mettent en crise la représentation et le langage du réel. Dans *Le Chagrin et la Pitié* (1971), conçu pour l'ORTF, Marcel Ophüls inaugure le traitement documentaire du témoignage. Sa mise à jour de la face cachée de l'Occupation révèle les contradictions du souvenir et les faux-semblants de la mémoire officielle. Reprenant le principe, Claude Lanzmann, dans *Shoah* (1985), adopte face à l'horreur nazie une attitude de rigueur morale et esthétique, qui assigne sa limite à l'irreprésentable. Le travail porte non sur ce qui n'a pu être, par essence, enregistré, mais sur le vécu du témoin, seule instance proprement documentaire. La restitution de sa mémoire par la parole filmée, libérée de la traduction synchrone en sous-titre et voix-« off », vaut pour empreinte vocale de l'indicible (silences, hésitations, émotion). De même, les longs plans séquences muets des cicatrices du paysage actuel disent la présence du réel nazi, effacée par la nature et les hommes.

Dans une autre perspective, en Amérique avec Wiseman, en Angleterre avec Ken Loach, en France avec Depardon, le documentaire porte un regard critique et engagé sur le fonctionnement des institutions (policière, juridique, psychiatrique, politique).



Claude Lanzmann, *Shoah*, 1985. Photogramme.

Cris, vociférations, délires, chanson fredonnée par un prisonnier faisant le poirier, etc. : *Titicut Follies*, documentaire sur la prison psychiatrique d'État de Bridgewater (Massachusetts), confronte directement le spectateur aux criminels malades mentaux et au monde terrifiant des détenus écrasés par les sédatifs ou en proie à la fureur.

À l'origine professeur de droit criminel, Frédéric Wiseman s'immerge complètement dans les lieux, après de très brefs repérages, pour réaliser, en noir et blanc, son premier film. Muni de l'autorisation du directeur et avec l'accord des détenus, il observe et filme « à distance » la vie quotidienne, dans les cellules comme dans les couloirs, sans intervenir, entièrement disponible pour tourner vite et saisir les quelques secondes nécessaires à la compréhension de l'événement. La force subversive de *Titicut Follies* tient à ce qu'il révèle des rapports qu'entretiennent les criminels avec les médecins ou les gardiens : les malades, dénudés, sont soumis aux formes les plus cyniques de la violence institutionnelle, au pouvoir du discours médical comme au harcèlement physique des gardiens.

Wiseman filme des dizaines d'heures pour n'en conserver que deux ou trois. À l'inverse du film classique de fiction où le thème majeur, le tournage et l'ordre du montage sont déterminés à l'avance, la dramaturgie est élaborée au montage, à partir d'un vaste matériau, et résulte du lien profond qui surgit entre les diverses séquences

après plusieurs essais de juxtaposition, puis examen de l'assemblage : « Je crois que la recherche, c'est le tournage du film lui-même. Et l'écriture, c'est le montage ». Le documentariste refuse le recours à l'entretien, à la musique, au commentaire – un des prétextes qu'invoquera le juge pour interdire le film en l'absence d'un appareil critique destiné au spectateur.

En fait, à aucun moment, le spectateur n'est mis en situation de voyeurisme. À l'inverse de la pseudo-objectivité du document ou reportage télévisé qui vise à satisfaire les pulsions d'un sujet passif, *Titicut Follies* place le spectateur en situation critique par rapport à la réalité officielle en éclairant les coulisses.

Projeté en 1967 au Festival du film de New-York, ce documentaire provoque un scandale si retentissant que les autorités parviennent à le faire interdire aux motifs fallacieux d'atteinte à l'intimité et à la dignité des détenus et de pornographie. En fait, la véritable obscénité est celle du sort réservé aux prisonniers.

Titicut Follies n'est librement projeté qu'en 1991, après de longues procédures judiciaires. Wiseman, dans ses films suivants, continue à interroger, selon les mêmes procédés de tournage et de montage, les principales institutions américaines : l'école (*High School*, 1968), la police (*Law and Order*, 1969), l'aide sociale aux chômeurs (*Welfare*, 1975), la médecine face aux fins de vie (*Near Death*, 1989).



Frédéric Wiseman, *Titicut Follies*, 1967. Photogramme.

Le regard documentaire adopte, vis-à-vis de sujets aussi différents que le sport, l'art ou la science, des stratégies qui, entre observation et parti pris, révèlent les options contradictoires du genre et l'engagement du cinéaste. Du nageur de Jean Vigo (*La natation par Jean Taris, champion de France*, 1931) donnant à voir « la peau des gens, la chair de l'homme », selon François Truffaut, à l'athlète aryén exalté par Leni Riefenstahl (*Les Dieux du stade*, 1936-1937) ; de *Guernica* (1950) d'Alain Resnais qui découpe optiquement la fresque sur le bombardement fasciste, au *Mystère Picasso* (1955) où Clouzot filme la création « en direct » par l'artifice du tableau transparent, chacun à sa manière tente de restituer le geste pictural de l'artiste. De la méditation sur le labyrinthe de la mémoire humaine, de *Toute la mémoire du monde* d'Alain Resnais au ballet poétique sur les coulisses de *La ville Louvre* de Nicolas Philibert (1990) ; du surréalisme des films animaliers de Jean Painlevé (*L'Hippocampe*, 1934) à l'entomologisme populaire de *Microcosmos* de Claude Nuridsany et Marie Perennou (1996) jusqu'au spectacle hyperboliquement neutraliste du *Peuple migrateur* produit par Jacques Perrin..., si scientifique ou didactique que soit l'intention, le documentaire suppose toujours l'orientation d'un regard, d'un discours : pour produire un effet véridique du réel, il faut le fabriquer.

● La fiction du réel

Le scénario de fiction emprunte largement aux données du réel, de sa simulation vériste à sa poétisation populiste, comme dans les films d'entre-deux-guerres. L'expressionnisme allemand exacerbe les ombres de la ruine industrielle ou celles du cabaret enfumé, stylise la cage d'escalier de *M le Maudit*.

La réalité prise en otage sert l'esthétique baroque de Léos Carax qui incruste dans *Les Amants du Pont-Neuf* (1991) des images volées aux SDF de Nanterre pour créditer de vrai sa fiction, ou pour souligner, par contraste, l'artifice extrême de son tournage.

Mais surtout, la fiction s'empare des stratégies du documentaire quand son projet est de participer au réel en crise, tant pour le constater que pour agir sur lui, ce qui est le cas de tout

le néoréalisme italien. Rossellini importe des « blocs de réel » dans la fiction, comme la séquence de la pêche au thon de *Stromboli* (1949), ou les ruines de Berlin dans *Allemagne année zéro* (1948), ou encore les bidonvilles de Rome dans *Europe 51* (1952). Il filme « au risque du réel », laissant expérimentalement son actrice réagir au contact de non-acteurs, gardant le flou d'un plan, le tremblé de la caméra comme tremblement de l'histoire, émotion que Marker éprouve devant les rushes de son film *Le Fond de l'air est rouge* (1977). Des cinéastes comme Chantal Ackerman, Abbas Kiarostami ou Élia Suleiman s'inscrivent dans cette lignée d'un « cinéma du réel », et explorent l'interrelation féconde entre fiction et réalité.

Plus radicalement, dans l'esprit de simulation extrême du réel, inauguré par Welles à la radio comme au cinéma, Peter Watkins filme *La Bombe* (1966), une explosion atomique à Londres, en réinvestissant dans sa fiction les codes expressifs du reportage, donnant au film une facture sidérante de document. La question du travail dans sa relation avec le libéralisme, liée à la crise économique et à l'immigration, inspire des films à « sujet de société » à des cinéastes anglais venus de la BBC, comme Ken Loach ou Stephen Frears, ou plus récemment aux frères Dardenne (*La Promesse*, 1996) et à Laurent Cantet (*Ressources humaines*, 1999).

Mais la fiction de guerre a surtout fait l'objet de polémiques, tant la reconstitution du réel s'y trouve confrontée à une mémoire collective souvent occultée, douloureuse et conflictuelle : guerre de 14 (*Les Sentiers de la gloire* de Stanley Kubrick, 1957), guerres coloniales (*Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola, 1979), guerre du Kippour (*Kippour* d'Amos Gitai, 2000), la résistance (*Kanal* de Andrzej Wajda, 1957), les camps d'extermination (*La vie est belle* de Roberto Benigni, 1998), ou la Libération (*Il faut sauver le soldat Ryan* de Steven Spielberg, 1998). Mais le cinéma de fiction touche alors aux limites du réalisme, tant du point de vue de ses moyens, si sophistiqués soient-ils, que de l'éthique et de l'esthétique du Mal : c'est la pertinence de la relation du cinéma de reconstitution avec le document d'histoire qui est ainsi interrogée.

a. L'historien et le document

Depuis l'instauration de l'histoire comme science humaine au XIX^e siècle, le matériau par excellence de l'historien est le document : manuscrits ou imprimés, objets... Soumis à l'examen scientifique, l'objet prend valeur documentaire quand on extrait son sens et établit sa valeur, aujourd'hui par les moyens les plus sophistiqués empruntés aux autres sciences (chimie, physique ou biologie). Moyens d'investigation communs à l'enquête policière, archéologique ou anthropologique, pour traquer l'indice matériel qui, par exemple, date un crâne, une encre ou le lin du saint suaire, reconstitue par radiographie la genèse d'un tableau, permet d'établir la chronologie des liasses de Pascal ou les strates de pigments d'une fresque. Vis-à-vis des images classiques du passé, l'historien a adopté depuis longtemps les mêmes démarches rigoureuses. Mais, paradoxalement, alors que XIX^e et XX^e siècles produisent pléthore d'images nouvelles en photo, cinéma, vidéo et télévision, l'historien étudie peu la relation de celles-ci avec l'histoire contemporaine, comme si l'image de notre temps ne présentait pas vraiment d'intérêt. En cela, il partage l'opinion générale qui déconsidère l'image moderne, rendue suspecte par ses modes de production et de diffusion. En atteste l'usage approximatif du document iconographique : un photogramme d'une fiction d'Eisenstein a pu illustrer la Révolution russe dans un manuel scolaire. De telles négligences ne sont pas rares, jusque dans des ouvrages scientifiques.

Même si l'École des Annales et la Nouvelle Histoire élargissent le champ des études de l'objet, la formation de chercheurs spécialisés en photographie est rare, de même l'enseignement spécifique de l'image (sauf en cinéma). Or la photographie est par nature historique ; plus qu'attester du passé, elle transforme celui-ci en histoire : elle produit DE l'histoire. Comme il y a une histoire de l'art, une histoire des images modernes reste à faire.

Dès ses origines, le cinéma reconstitue le passé, proche ou lointain, qu'il prétend ressusciter. Il se constitue en grands genres narratifs,

comme le western, le film de cape et d'épée, ou le péplum, dont les figures s'érigent en mythe, en raison même de leurs approximations historiques et de leurs anachronismes.

Car, pour satisfaire, même sommairement, au besoin de réalisme, évoquer une époque révolue dans une fiction suppose que l'on étaye plus ou moins scrupuleusement sa représentation de traits historiques. L'accessoiriste de cinéma fait un travail de documentariste, au service de ce réalisme : il cherche, dans les lieux de conservation et les musées de toutes sortes, voitures, tanks, jusqu'aux « boutons de guêtre ». Garant plus qualifié de l'exactitude du décor, des accessoires, des vêtements, des postures, des gestes et des codes sociaux, l'historien est souvent sollicité par le cinéaste pour assurer un réalisme, finalement impossible. Ainsi, le médiéviste Jacques Le Goff apporte-t-il sa caution à l'adaptation du roman *Le Nom de la rose* d'Umberto Eco par Jean-Jacques Annaud.

● L'archive, objet patrimonial

Toute approche documentaire pose le problème du statut des images du passé, sans toujours assurer de garanties rigoureuses leur utilisation. La loi a depuis peu réglementé le recours aux archives même récentes pour l'illustration de l'information, en particulier à la télévision. L'archivage hérite de la grande tradition de la bibliothèque qui collecte, recense, répertorie et classe selon des codes culturels. Fragilité extrême de ces lieux de stockage soumis aux aléas naturels et aux ravages de l'histoire. Brûler les livres, comme les images, les interdire, les effacer, c'est abolir la mémoire humaine.

Aujourd'hui se multiplient les centres d'archives, les lieux de conservation et de restauration, appliquant à la photographie, au cinéma et à la télévision (cinémathèques, iconothèques) les moyens modernes de stockage, par le microfilmage et la numérisation, constituant des banques de données, dont la consultation et l'utilisation, réglementées par la loi, sont le sujet d'intenses polémiques.

Autre sujet de débat : la restauration. En photo, elle est devenue un enjeu institutionnel, affaire d'historien, mais aussi affaire du mar-

ché de l'art. En cinéma (aussi bien pour le son que pour l'image), elle est menée conjointement par les cinémathèques, seulement dépositaires des bobines, dans un souci artistique et patrimonial ; et par les majors qui obéissent à des logiques financières de commercialisation, moins soucieuses de l'intégrité des copies et des versions originales.

b. L'image « renseignée »

Avec l'apport des sciences humaines, l'analyse de l'image, comme message visuel, a tiré profit de la sémiologie, occultant le plus souvent les renseignements que l'on peut tirer de sa matérialité. Étudier au même titre « l'iconicité » et le « système de signes » d'une reproduction de daguerréotype, d'une photocopie de photogramme, d'une image de lanterne magique ou d'une photo Polaroid, c'est faire comme s'il s'agissait du même objet tangible. Or ces objets diffèrent radicalement.

Pour établir la valeur de « document », il faut se donner les moyens d'une *image renseignée*, et pour cela aborder l'objet iconographique avec la rigueur de la Nouvelle Histoire.

De ce point de vue, toute image est archive brute d'un passé, même récent. Repérée comme telle, elle se trouve dans les lieux de mémoire, souvent soumis aux aléas historiques des classements. Mais, matériau dispersé dans un grand désordre, elle est partout, éparse dans la société, aussi bien archives notariales, greniers, dossiers juridiques, industriels, fonds patrimoniaux ou privés.

Pour « renseigner » une photo, un plan, il importe d'établir sa « carte d'identité », du moins de s'assurer du mieux possible que le travail de vérification, de recoupement des sources et de confrontation a bien été mené, méthode de l'historien et déontologie proclamée du journaliste.

Rappelons cette évidence qu'une image (photo ou plan) ne se fait jamais toute seule. Elle résulte obligatoirement de trois facteurs fondamentaux : d'un opérateur, d'un dispositif technique et d'un motif.

● L'opérateur

Pour connaître l'objet, il est essentiel d'approcher au plus près de la source première de l'image, de celui qui l'a faite. A-t-elle été pro-

duite par un exilé de 40 ans issu de l'aristocratie russe ou par un G.I. américain, par une journaliste féministe, par un adolescent en vacances ou par un déporté ? Sexe, âge, nationalité, appartenance sociale, statut civil ou militaire, formation, amateur ou professionnel déterminent le rapport du photographe à son sujet. S'il agit sur commande ou à son propre compte, en sympathie, en aversion, en danger, observateur extérieur ou impliqué..., la biographie intéresse son point de vue sur la réalité, son intention, les motifs conscients ou non de sa prise, l'usage auquel il destine l'image, privé ou public, immédiat ou différé.

● Le dispositif technique

L'image est assujettie à l'outil, entièrement produite par les composantes de celui-ci.

La chambre très lourde dont disposaient Maxime Ducamp et Flaubert dans leur voyage en Égypte détermine temps de pose et développement différé des plaques. Nadar, dans son studio sous verrière, contraint Baudelaire à la longue pose, qui lui donne un air halluciné. L'appareil espion (utilisé dès la guerre de 1870), la boîte Kodak, le Rollei maintenu à bout de bras (format 6 x 6), armé ou non d'un flash, l'appareil jetable, une caméra d'amateur dont le moteur à ressort limite son plus long plan à 15 secondes, une caméra Beaulieu, une Beaulieu, ou une mini DV, mais encore la qualité de l'optique, de la pellicule... : tout outil nous informe sur l'époque, l'état des techniques, les possibilités de prise de vues et les conditions matérielles de la fabrication de l'image.

Ignorer ou mésestimer ces informations, c'est s'interdire d'accéder au sens du geste photographique et de la prise cinématographique.

● Le motif

C'est l'aspect documentaire que l'on sait le mieux interpréter.

Rappelons l'importance de l'analyse formelle concernant l'aspect, le type de cadrage, hasardeux ou soigné, le rôle de l'éclairage naturel qui peut aussi renseigner sur l'heure, la saison, la sur- ou la sous-exposition du film, la focale, la vitesse, la profondeur de champ, l'étagement des plans..., tout ce qui concerne l'esthétique et la stylistique iconographiques.

Souvent, les composantes formelles obéissent à

des normes, celles de l'atelier de Disdéri ou du photographe de rue, celles des standards de la photo d'amateur, de la photo de guerre, de classe, de régiment, de mariage, du portrait officiel, dénégant ordre social, codes de représentation, rituels et histoire des mentalités.

À la condition expresse de réunir tous ces renseignements, l'image peut constituer un véritable document, témoin d'une réalité. Si ce travail n'est pas toujours possible à l'amateur ou au pédagogue, il n'en reste pas moins que cette exigence s'impose pour aborder l'image documentaire.

L'identité de l'objet image

La malléabilité, la reproductibilité, les usages et mésusages de l'image ont brouillé les pistes. Encore une évidence : l'historien travaille toujours sur l'état original du document, non sur sa copie ou sa traduction. De même, toute photo, tout plan a un original et un seul : non seulement le tirage de première génération, mais celui-ci part d'un négatif, en photographie comme en cinéma. D'où la nécessité d'identifier le plus possible l'état premier, le plus significatif des intentions de son auteur.

– Le tirage

Une photo tirée d'un négatif au collodion sec, ou humide, au gélatino-bromure, sur plaque ou sur cellophane, numérique et travaillée au logiciel informatique ; développée en amateur ou industriellement, sur papier salé, albuminé ou sur carton commercial ; tirée en format contact ou agrandie : l'image originelle nous informe de manière décisive sur sa technique de fabrication et son usage.

Toutes les interventions qu'elle a pu subir sont autant de pertes significatives, propres à nous renseigner sur son parcours et sa mise en circulation : retirages successifs, recadrages, modifications formelles, comme altération des contrastes, dégradation des gammes de gris ou de la qualité de couleur, gommage du détail, retouches, usures du support.

La retouche édifiante du col de la veste de Mao, la disparition de Dubceck dans la photo officielle, le timbre de Malraux sans sa cigarette sont des exemples répandus. Souvent plus discrets, le détournement, le collage et aujourd'hui toutes les manipulations numériques.

– L'état original

En deçà encore du tirage, ce sont l'état brut du négatif non recadré, non retouché, les rushes du film ou l'état du plan dans la durée initiale de sa prise avant montage qui attestent du geste. Avec le rouleau de la pellicule, ou son tirage en planche contact, on rétablit l'image dans sa suite. Son sens dépend aussi de sa place dans la série dont elle provient et de la chronologie des prises.

– Le contexte

On observe spontanément le recto de l'image. Celui-ci peut porter des marques originales : timbre, cachet postal, tampon du photographe de quartier, une croix ou une flèche pointant tel élément.

On omet souvent de retourner l'image et d'observer sa face aveugle : son verso, parfois légendé, annoté, lié à un message, marqué de visas divers, de censure, par exemple. Complété d'éventuelles annexes, comptes rendus, dossiers administratifs, renseignements décisifs sur l'auteur, la date, le sujet, le lieu, les circonstances. Ce pourra être le libellé de l'adresse du destinataire d'une carte postale de vacances ou de guerre, les traces de caviardage des armées, par exemple. Les informations fournies par la dactylographie (date de la machine à écrire) ou par le manuscrit (l'encre, la graphie), voire par l'orthographe, datent et situent le contexte historique et socio-culturel du document.

Au mieux, les légendes sont normalisées par la typographie éditoriale. Le plus souvent, elles sont abrégées, ou évacuées. La photocopie, le microfilm, ou la numérisation omettent couramment les informations du verso.

Pour le cinéma, c'est tout l'écrit qui accompagne le film, feuilles de script, de tournage, pièces comptables, documents préparatifs, correspondances... qui sont une source d'informations essentielles. La BIFI (Bibliothèque du Film créée en 1992) collecte et traite les fonds documentaires non-film (archives, photos, revues, dessins...) de la Cinémathèque française, du CNC et de la Femis, consultables par les chercheurs et le public (mise en ligne du catalogue), les diffuse et les valorise (expositions, éditions, formations).

Où l'image a-t-elle été trouvée, d'où est-elle extraite ? Grenier, archives militaires, agence de presse, album familial, dossier de tribunal, photogramme de quel film, version originale ou copie ? L'objet prend sa cohérence dans son contexte d'origine.

c. La preuve, le témoin, le document

Si documentaires que soient une photo et un film, ont-ils pour autant jamais statut de *preuve* ? La valeur probatoire de l'image est au centre de la question du vrai et du faux, de l'accusation lapidaire de mensonge. Ce procès se réfère à une supposée vérité du monde, c'est-à-dire à un sens univoque de la réalité. Une image ne *ment* pas, son sens dépend à la fois de la manière dont on la montre et de l'ignorance consentie du spectateur, des conditions de sa réception. Du prétendu charnier de Timisoara en Roumanie, nous avons vu un plan, en plongée, sur quelques cadavres. Rien sur leur identité, la cause de leur mort, les conditions du tournage, l'avant et l'après du plan ou sur la transmission de ces images. Telles quelles, ces images ne sont la preuve de rien et ne constituent aucunement une information, une connaissance.

Le pouvoir de l'image est si grand à « faire vrai » que celle-ci passe pour véridique : on y adhère, fasciné par l'autorité du référent. Et même, en dépit de l'enquête d'identité à laquelle on soumet l'image, celle-ci peut conserver encore une part improbable, un angle aveugle irréductible, le coefficient d'imaginaire ou de rêve dont l'affecte le spectateur. Proprement : elle ne rend pas l'âme. C'est pourquoi sans recul critique, on reste dans la *croissance*, on oublie son statut de représentation. Accueillir l'image sans exiger qu'elle soit renseignée aboutit à ce que Jorge Semprun appelle « une image muette ». Au muet, on peut faire dire ce que l'on veut. Et on ne s'en prive pas. Même pour l'image la plus familière, il nous arrive d'avoir perdu la légende : où, quand, qui était-ce ? Dans cet exemple, si insignifiante soit la réponse, elle n'en pose pas moins radicalement la question de la lisibilité. C'est-à-dire celle du témoignage et de la mémoire.

L'image, objet de passé, joue son rôle dans le travail (plus que le devoir) de mémoire qui occupe notre époque dans sa relation douloureuse avec sa propre histoire, exacerbée par l'accès aux archives réservées par la loi : toutes ces questions sont réactivées par les guerres coloniales, et surtout par l'extermination concentrationnaire, qui mettent en crise le représentable de la réalité.

Mettre en perspective la photo et le plan, les interroger au plus près, y compris en y intégrant leurs zones d'ombre, ce n'est pas alimenter le procès de leur nature suspecte en tant que document. Les négationnistes tirent argument de cette suspicion pour plier l'histoire à leurs visées. Ne pas informer l'image, voire la désinformer, à terme, c'est légitimer ses distorsions, lui dénier sa valeur de réalité. C'est surtout renoncer à notre capacité à penser la réalité et sa mémoire.



Campagne publicitaire pour *Libération*, 1987.

Affiche miroir.

Le journal, image du jour, de l'instant. Reflets de la vie : la rue, la société, le monde. Métaphore du miroir, « promené le long d'un chemin », comme un roman, pour capter la réalité et la restituer. Mais où est donc le photographe, le journaliste ? Hors champ, structurant la représentation par le choix de son point de vue.

La notion de témoignage, comme le rappelle le philosophe italien Giorgio Agamben, entretient une confusion extrême entre sens moral, juridique et théologique : faute, innocence, responsabilité, jugement, condamnation... se mêlent dans l'idée même de témoin, son rapport au vrai et au faux. Cette confusion se retrouve dans le procès fait à l'image et dans le

débat contradictoire qui la concerne sur son aptitude à attester de la réalité. Étymologiquement, le *testis* est celui qui s'interpose entre deux parties dans un procès ou un litige ; le *superstes*, celui qui a « vu », entendu » et rapporte son expérience vécue de la réalité, et son pouvoir de témoin se limite alors à l'aptitude du langage à transmettre celle-ci. La loi, du moins en France, ne fait pas crédit à l'image (pas plus qu'à l'enregistrement sonore) comme preuve. Elle est au mieux versée à l'instruction du dossier, mais elle n'est pas une pièce à conviction à part entière.

Cette relativité concerne l'image, preuve de rien, sinon d'elle-même et de tout ce qui a fait qu'elle existe, de sa réalité d'objet iconique. Elle ne « témoigne » que de ce qu'elle a pris en charge en sa qualité substantielle d'image, du rapport qu'a eu un individu, ou une société, à la réalité.

Privée de tout appareil critique et offerte brute à la perception, une image perd sa substance documentaire. Utilisée avec désinvolture, elle ne nous informe plus de rien, sinon de ce que nous connaissons déjà, elle nous renvoie à des archétypes. Cette femme algérienne en pleurs ne nous informe que de l'existence de la douleur, expérience humaine universelle. Dépouillée de son rapport à la réalité, privée de son contexte, son sens documentaire appauvri, elle devient une Pietà (référence picturale), un objet commun, une *icône*. Dans la photo de Salgado, une fourmilière humaine déplace la montagne, à dos d'homme.



Hocine Zaourar, *Massacre à El Harrach*, dite « La madone algérienne », 1997. Photographie.



Sebastiao Salgado, *Serra Pelada*, *Mines d'or*, Brésil, 1986. Photographie.

Spéctacle visionnaire qui appelle Dante, Bosch, Bruegel l'Ancien... Enfers, tour de Babel en creux. L'humanité primitive tente d'échapper au chaos et de monter vers la lumière opaque des limbes. La langue n'est pas encore organisée, la machine inventée. Pourtant, c'est une photo d'actualité. En 1986, Salgado photographie le travail des ouvriers dans les mines d'or de la Sierra Pelada, au Brésil.

L'esthétisation risque de brouiller la portée politique de ce document. Comment photographier la misère, l'horreur ?

Tout fait photographique (ou cinématographique) est élaboré, *construit* dit Kracauer, *fabriqué* dit Brecht. S'impose la nécessité intellectuelle et civique de mener, à travers les archives, une véritable archéologie du document iconographique.

La photo de presse en crise

Le développement de la presse illustrée, dès les années 1920, puis des grands magazines d'information, tels *Life*, *Stern* et *Match*, inaugurent le *photo essay*, efficace récit d'actualités en images qui révèle des talents d'auteurs de reportages. Dans les années 1970, ceux-ci se regroupent en agences indépendantes, comme Gamma, Sygma et Sipa, structures qui protégeaient la propriété d'auteur et la diffusion de photos d'information.

Elles sont aujourd'hui rachetées par des groupes puissants (Corbis, Getty, Hachette) et concurrencées par les réseaux d'agences (Reuters, AFP, AP) utilisant l'Internet, fusions et tensions qui témoignent des enjeux de pouvoir liés à l'image du réel et à la gestion des fonds iconographiques. La liberté du photojournalisme est compromise par le « droit à

l'image », légitime mais abusivement exercé, par le droit d'auteur transformé en salaire, qui fait de la photo un objet de marché, et par la numérisation sélective des fonds qui limite leur accès. Ce conditionnement économique et idéologique soumet la photo de presse à l'illustration redondante et à l'imitation réductrice de la télévision. Il appauvrit son statut documentaire et sa puissance critique, et menace le discernement du public face aux témoignages du réel. Sous l'influence des « people » et des standards visuels, l'image d'information entretient conformisme et croyance au lieu d'interroger et de déranger. Le reportage d'enquête comprend la subjectivité assumée, celle du photographe comme celle de la mise en page rédactionnelle, il a une portée réflexive, civique et politique, mise en crise aujourd'hui.

3 L'ART ET L'ARCHIVE

Les images du passé structurent notre conscience et notre mémoire, au même titre que les œuvres de la littérature ou de la peinture, archives d'une mémoire collective et privée, sorte de musée imaginaire conservé comme trace d'expériences mentales, d'émotions intenses et d'apprentissages culturels. Matériau à la fois scientifique et poétique, elles constituent un stock de références dont la double fonction documentaire et imaginaire concerne l'artiste : toute œuvre est toujours un dialogue productif avec l'héritage, le legs testamentaire du passé, un compromis entre l'adhésion et l'écart qui signe sa singularité d'œuvre. Contre l'oubli, pour en ressusciter et en réactiver les formes et le sens, le passé des images est confronté à l'actuel, symptôme du travail

de mémoire engagé par toute société qui cherche à penser son histoire. L'artiste participe de cette démarche d'enquête et de réflexion.

a. Les images mortelles

Alors que peinture et sculpture sont pérennes, du moins à l'échelle millénaire, les supports modernes sont périssables. Le support argentique se révèle instable, photos ou films s'effacent en moins d'un siècle. Le numérique semble apporter une plus grande constance, mais dépend de technologies si sophistiquées que les aléas de la conservation demeurent.

La facture des images anciennes s'est constituée en langage suffisamment codifié pour

qu'elles soient identifiées comme telles. Les marques essentielles sont celles du support, du procédé de tirage et de conservation : la monochromie (noir et blanc, sépia, virages) ou la retouche colorisée, la couleur instable, les traces de vieillissement chimique (patine, décomposition), la qualité dégradée du support (la « pluie » des rayures de pellicule, le décollement, les moisissures...), les modes d'enregistrement (cadres ou caches, perforations, vitesse de défilement des appareils anciens, etc.), l'aspect désuet, les trucages naïfs et l'esthétique du fragment en font, par-delà leur valeur de document, un matériau poétique et un fascinant réservoir plastique et narratif. Ces images sont liées au temps, et donc à la mort. En les exhumant, en ressuscitant leur sens, leur pouvoir évocateur, l'artiste alimente ses propres recherches. L'exploration rétrospective, qui survalorise la chose passée, n'est pas exempte de nostalgie, d'une certaine attirance pour l'irréversibilité du temps, celle des œuvres comme celle de l'enfance, de religiosité ou de dévotion fétichiste (la pulsion de collection), fondant une esthétique de la disparition et de l'apparition, propre au travail de la lumière.

Le cinéma puise sans cesse dans ses images originelles : citation, hommage plus ou moins revendiqué, imitation, répétition et ressassement, autoréférence affichée ou cachée, réapparition d'images, de plans, regards et corps, mouvements, références faites à la fois de fascination et de



Paolo Gioli, *Natura morta calda*, 1988. Photographie (procédé primitif).

mélancolie. Paradoxal retour du temps sur lui-même, qui participe du travail de la mémoire humaine et de l'œuvre d'art, comme actualisation conflictuelle de l'héritage transmis.

b. Le document pastiché

En raison même de sa facture qui date et authentifie une époque, l'image ancienne fait l'objet de pastiches. L'art explore l'imaginaire des archives du cinéma par des effets de simulacre, comme Orson Welles dans *Citizen Kane* (1941) réalisant la biographie de Kane dans la séquence des « Actualités », pastiche magistral du genre, en mêlant plans d'archives et plans de fiction ; comme Fel-

lini dans *E la nave va* (1983) reconstituant en raccourci une histoire de l'image animée, du monochrome à la couleur, du muet au parlant, illustrant avec tendresse et virtuosité les enfances du cinéma, ouverture de ce film du deuil et de la nostalgie ; ou Pedro Almodovar, incluant dans *Parle avec elle* un faux film muet noir et blanc (chap. 3, p. 73), dans de subtils décalages plastiques qui signalent la séquence comme l'énoncé subjectif d'un narrateur se souvenant du film.

Le choix luxueux de Spielberg dans le contexte de la production hollywoodienne de réaliser *La Liste de Schindler* (1994) en pellicule noir et blanc caractérisant le cinéma du passé, participe de sa volonté de créditer sa reconstitution du camp de concen-

l'absence d'une facture historique plus véridique ; sans doute aussi de compenser, par sa fiction, le déficit d'images documentaires de l'extermination. On touche là la limite du pastiche, son pouvoir falsificateur, fût-il au service d'une pédagogie de masse.

c. La citation, le remake

Procédé le plus répandu, la citation opère par référence, explicite ou implicite, par emprunt sélectif à une œuvre antérieure qui confère d'emblée à l'extrait une autorité d'exemple. La citation directe, ou son simulacre, délègue le message à son auteur et signe la filiation dans laquelle s'inscrit le cinéaste, désigne sa référence d'élection ou sa dette, en hommage ou en regard critique. À des degrés divers, de la déférence à l'irrévérence, ce procédé hante la photographie et le cinéma. Toute l'œuvre de Brian de Palma cite celle d'Alfred Hitchcock.. La projection d'un film dans le film permet, par exemple, à Margarethe Von Trotta (*Nuit et Brouillard* dans *Les Années de plomb*, 1981) ou à Nani Moretti (*Docteur Jivago* dans *Palombella Rossa*, 1989) d'interroger l'œuvre du passé.

Le remake, projet industriel et artistique, puise ses sujets, ses scénarios et son esthétique dans les œuvres antérieures, les mettant à l'épreuve du présent. Par exemple *La Mouche* (et ses suites) adaptée par Kurt. Neumann (1958), Edward Bernds (1959), Don Sharp (1965), David Cronenberg (1986) et Chris Walas (1989). Ou le sujet de Chénal, *Le dernier tournant* (1939), repris par Luchino Visconti dans *Ossessione* (1942), par Tay Garnett dans *Le facteur sonne toujours deux fois* (1946) et par Bob Rafelson en 1980.

L'autorité de l'œuvre antérieure contamine celle qui la cite et confère à l'image de référence valeur de témoin. Jusque dans ses détournements, elle approfondit et complexifie le rapport des images entre elles.

d. L'enquête subjective

Tout un courant du cinéma contemporain interroge, dans une perspective subjective, le lien privé du réalisateur avec la mémoire et l'oubli, avec l'histoire. Dans ce genre singulier du film à la première personne, se déclinent des formes subtiles de l'autobiographie, entre autodocumentaire et autoanalyse, ou des fic-

tions de soi, pour lesquelles Chris Marker, Robert Kramer, Jonas Mekas et Van Der Keuken ont ouvert des voies décisives.

Ce que montrent ces cinéastes, occupés à construire en cinéma leur mémoire perdue, à enquêter sur leur vie, c'est en même temps leur rencontre avec tout le siècle du colonialisme, du fascisme, des totalitarismes, toujours en guerre dans la mémoire contemporaine, inventaire des peurs et des souffrances, de l'horreur. Des événements privés et des faits minuscules inscrits sur le mode subjectif, matériau visuel d'une mémoire du corps, deviennent repères et signes de l'histoire, une connaissance de quelque chose de plus vaste qui articule l'individu et le monde. Ils dessinent les lignes de tension spirituelle, intellectuelle et sensible d'une culture, de ses conflits entre passé et présent, en termes d'héritage, de filiation et de transmission.

Dans *Ulysse* (1982), Agnès Varda mène l'enquête sur une photo oubliée et en déploie tous les signes, reconstruisant ses liens avec l'époque de sa prise et avec sa vie personnelle. Le film de famille en super 8, trouvé dans une caméra d'occasion, entraîne Henri-François Imbert dans la recherche du passé d'anonymes, en vacances sur la plage de Belfast. Dans *La Reprise* (1997), une séquence de reportage d'une grève de 68 dans les usines Wonder sert de départ à Hervé Le Roux pour une enquête politique, fascination de cinéophile pour la beauté d'une jeune gréviste citée en leitmotiv, cadeau du document d'archives au cinéma. Romain Goupil, dans *Mourir à trente ans* (1982), exhume ses images d'adolescent militant pour retracer l'action lycéenne de mai 68 sur le mode autobiographique. Anri Sala, dans *Intervista* (1998), interroge un extrait d'archives muet où l'on voit sa mère, jeune militante albanaise : au film sourd, il rend voix et parole, il exhume alors le délire du discours révolutionnaire.

e. Le montage d'archives

L'image du passé est mise en rapport spatial (sur la planche, dans le livre ou sur la cimaise) ou temporel (dans le montage), pour établir contiguïtés et rapprochements, connections, confrontations et questions. L'œuvre de Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, est exemplaire de ce travail. Avant lui, Marcel Ophuls, Alain Resnais, Andreï Tarkovski, Alexandre

Sokourov, et surtout Chris Marker, dont toute l'œuvre interroge la mémoire humaine, ont utilisé les images du passé dans leur lien avec l'histoire collective et privée. Le montage d'archives s'est constitué en véritable genre. Le problème reste celui du procédé artistique par lequel la photo et le plan sont convoqués, et celui du discours qui est mené à leur sujet.

Soumis au sentimentalisme, au moralisme ou à la propagande, objectiviste ou subjectif, intentionné ou hasardeux, le montage d'archives qui consiste à prélever (chercher-trouver) des mor-

ceaux de vie (réelle ou simulée), à assembler ces fragments de films ou de plans discontinus et épars, n'échappe pas à la loi formelle et morale de l'engagement. L'essai, en interrogeant le sens historique et imaginaire des archives, en fait l'enjeu d'un discours sur la mémoire et la connaissance. Dans une perspective documentariste, dans la visée didactique ou scientifique, le traitement des archives suppose alors le respect scrupuleux de l'intégrité, sinon de l'intégralité, du document, le refus des négligences ou des accommodements.

Traitements du document d'archives

Dans *Nuit et Brouillard*, Alain Resnais alterne les plans en couleurs du tournage de 1956 et des documents photo et cinéma des archives de la déportation, opposant visuellement, sans confusion, les deux types d'images. Les archives s'affirment comme telles et le commentaire en voix « off » en harmonise le discours. Dans un but d'information et d'édification, le film respecte le statut du document, essentiellement par le montage, qui le signale en tant que citation autonome. Frédéric Rossif, dans une séquence de *De Nuremberg à Nuremberg*, film exclusivement constitué d'archives, fait se succéder en montage alterné prises plongeantes d'une fenêtre sur une rue et prises dans une rue, montrant un épisode de la libération de Paris. Or ces images ne peuvent avoir été tournées par le même opérateur, au même moment, dans la même rue. Les ressources du montage plient les documents d'archives aux effets de la fiction. Les photos ou les plans mis en séquences, selon les raccords et les enchaînements formels, créent une illusion de continuité dramatique, comme si elles provenaient d'un corpus homogène. Le film perd en rigueur historique ce qu'il veut gagner en tension dramatique.

En 1998, Roni Brauman et Eyal Sivan réalisent *Un spécialiste, portrait d'un criminel ordinaire*, à partir des archives du procès d'Eichmann, le premier à avoir été filmé, en 1961. De ce matériau inédit de 350 heures de rushes, assurés par trois caméras fixes, exclusivement en plans d'ensemble, les réa-

lisateurs prélèvent 1 h 30 d'extraits. Par manipulation informatique, ils opèrent recadrages, zooms, gros plans et panoramiques à l'intérieur des plans d'origine, dont le montage final propose le portrait du criminel nazi. Par cette intervention formelle, le film issu du film « trahit » l'intégrité des archives brutes et en modifie le sens documentaire : il évacue le contexte général pour focaliser sur le portrait de l'homme. Mais assumant la dramatisation et l'implication du spectateur (force du gros plan), au risque de l'empathie, il relance la polémique autour de la « banalité du mal » soulevée par Hannah Arendt, témoin historique du procès.

Dans son film le plus autobiographique, *Le Miroir* (1974), Andreï Tarkovski monte une séquence intégrale d'archives montrant la marche de soldats harassés dans la boue du lac Sivas en 1943 et harcelés par l'aviation allemande. Séquence d'abord muette, puis sonorisée de chœurs, tambours lointains et clapotements de boue, témoin de la marche au néant dont la déchirante autonomie de mémoire documentaire s'approprie l'intimisme d'une conscience, par identité entre l'imaginaire et le réel, la pensée et l'image, l'histoire individuelle et collective.

S'il appartient à la liberté de l'artiste de faire du document un matériau de création en exploitant la plasticité expressive et l'imaginaire potentiel de ces images, il appartient au spectateur critique d'exercer son discernement et de juger le discours qu'il construit à partir de ce matériau.

f. Des exemples de recherches contemporaines

La photo utilise, dès ses débuts, le photomontage, le collage, l'incrustation, la mise en abyme de photos antérieures dans la photo. Mais c'est la plasticité même du document qui inspire aux

artistes contemporains des traitements poétiques, tels les photogrammes d'Éric Rondepierre, exhumés d'archives des cinémathèques et agrandis comme des icônes perdues, portant les traces de leur décomposition tragique ; tels les négatifs dégradés par les intempéries que Nobuyoshi Araki (dont l'œuvre est par ailleurs



Éric Rondepierre, *Couple passant*, 1998, (100 x 150 cm).
Photographie sur aluminium.

proliférante) développe longtemps après les prises de vues comme figures de la déflagration atomique ; ou, comme pour Arnulf Rainer ou Vincent Cordebar, l'écriture, la rature, l'intervention graphique et picturale qui viennent interroger la surface de la profondeur organique des photos.

L'œuvre d'Angela Ricci Luchi et Yervant Gianikian, *Inventario Balcanico*, a pour matériau le stock des innombrables films d'archives, essentiellement des guerres de l'histoire européenne du siècle dernier. Ils inventorieraient méticuleuse-

ment, sélectionnent et assemblent en montage subjectif les images abîmées, montrant la détérioration du support autant que celle de notre mémoire, et restaurant leur beauté et leur horreur. Le film devient œuvre intime, témoignage du travail contre notre amnésie visuelle, confrontant le passé des images déjà faites à leur devenir d'images anonymes. Elles contaminent le présent, au point de désigner les menaces contemporaines et celles de notre avenir. Ces unités minimales du plan, en leur apparente hétérogénéité, ont la cohérence d'un acte de mémoire, d'une opération mentale qui oppose à la dispersion du sens, à l'oubli, la construction d'un sens.

Tout le cinéma expérimental entretient avec l'histoire du cinéma un rapport poétique et critique. La vidéo explore la mémoire des images en jouant sur la durée extensible et compressible du plan, accélération et décélération de la vitesse standard. Le traitement plastique, par les ressources du montage numérique, concerne des détails d'images fixes ou des extraits minimalistes de plans, montés en séries rythmiques (monter-sampler), décalages subreptices ou étirements de durées qui jouent de la répétition compulsive, fascinée et fétichiste, de moments subliminaux de la perception, comme substrat de notre culture visuelle.



Arnulf Rainer, *Ruck (Convulsion)*, 1973.
Huile et pastel gras sur épreuve aux sels d'argent (47,9 x 59,5 cm).

Histoire(s) du cinéma, Jean-Luc Godard (1988-1998)

Ce travail de Jean-Luc Godard est une enquête menée en vidéo et sous forme de livres sur le cinéma. Déployant son film comme une pensée en images et une image de la pensée, Godard mêle le texte à l'image dans un rapport non hiérarchique mais expressif, transcendant les conventions du genre, notamment celle des supports.

En près de 5 heures et 8 chapitres, Godard mêle images d'images et images de textes, à sa propre image. « Toutes ces histoires qui sont maintenant à moi, comment les dire, les montrer peut-être ? » : art de la citation et d'accommoder les « restes » avec le langage de la vidéo.

Comment confronter une histoire à celle d'un sujet singulier ? Pris dans la grande archive iconographique, des extraits de films – plans ou photographies –, des peintures, dessins, photos, gravures... sont mixés, superposés, fondus, formant une sorte de palimpseste visuel envoûtant, soutenu par la voix. Le montage rapide et les décélé-
rations sont les deux mouvements contraires qui

rendent visibles les rapprochements, les contiguités et les chocs visuels entre les images isolées, reconfigurées et associées à d'autres, ralenties ou accélérées, répétées en leitmotiv. Les *Histoire(s)* sont un musée imaginaire, à la manière de ceux de Warburg ou de Malraux, mémoire individuelle qui archive et restaure le stock des images du monde. Projeté dans un *dispositif*, qu'il soit celui du film ou du livre, le spectateur entre dans une *fabrique de l'histoire* plus que dans l'histoire produite par cette fabrique. Immergé dans ce fonds commun de culture visuelle, fait d'images familières ou inconnues, il procède à des connexions personnelles. Dans une sorte de rêverie éveillée, il est renvoyé à sa propre histoire.

Les *Histoire(s)* disent aussi la manière dont le cinéma nous parvient : par des images passées au filtre de la télévision (vidéo). C'est ainsi que se façonne la culture contemporaine, que les générations de la télévision, du magnétoscope et de l'Internet s'approprient l'imaginaire des images.



Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998. Vidéogramme.

Le spectateur entre dans un espace très sombre, seulement éclairé par cinq images vidéo verticales de grand format, disposées sur deux murs en face à face, trois d'un côté, deux de l'autre. Chaque image se reflète sur une plaque de granit noir poli posée au sol. Les images représentent des corps nus plongés dans une eau bleutée ; ils flottent au ralenti, tête en bas, pendant qu'un son très grave évoque des bruits sous-marins. Les écrans s'éteignent et le silence se fait. Soudain, ils se rallument : dans un vacarme, les cinq corps plongent simultanément et la pièce s'illumine des reflets de la lumière dans l'eau. Puis, la perturbation aquatique se dissout, les corps dérivent lentement jusqu'à s'évader hors cadre. Les bandes se répètent *en boucle*, synchrones ou désynchronisées par le *programme*. À nouveau les cinq corps plongent ensemble...

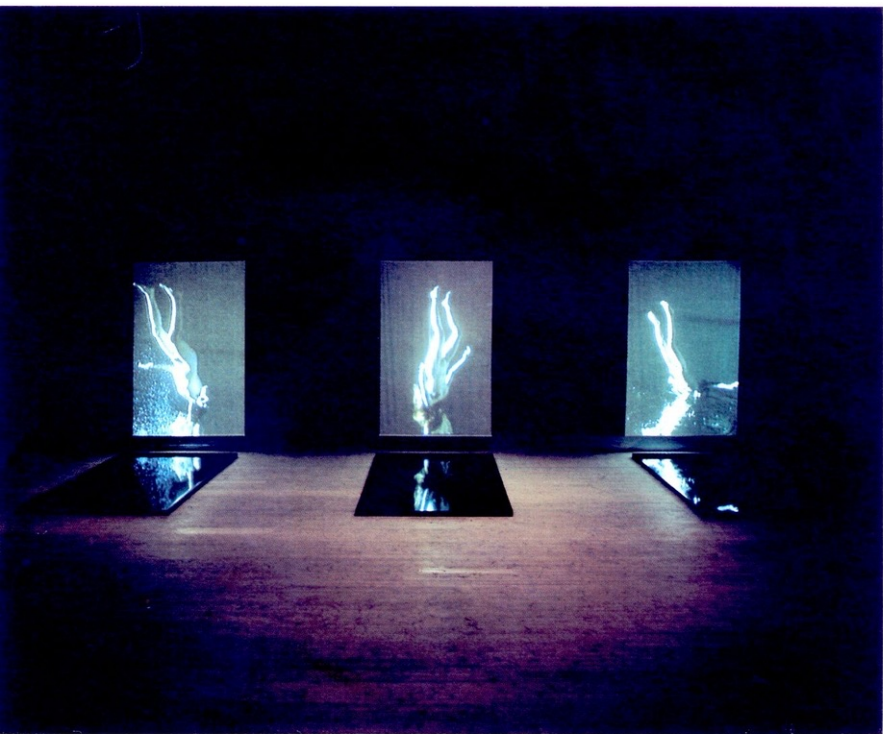
Cette *installation* de Bill Viola invite le visiteur à circuler à l'intérieur d'un environnement qui sollicite ses sens en le privant de ses repères habituels : le son et les images, dédoublées par leur reflet, invitent l'esprit à flotter lui aussi dans une rêverie, à la fois inquiétante et sereine. L'eau, mise en scène par l'artiste dans ses dimensions phénoménologiques et symboliques grâce aux qualités de *l'image vidéographique*, évanescence et labile, devient une métaphore des activités de l'esprit.

Le *dispositif* transforme et active l'espace : le souffle et l'asphyxie, la noyade et le tombeau s'y précipitent en souvenirs pour constituer une véritable expérience intime du corps.

Bill Viola, comme beaucoup d'artistes contemporains, utilise les ressources les plus sophistiquées des technologies *numériques* non comme une fin en soi mais comme outil et langage discrets de son projet artistique.

1 La Télévision

2 Vers un monde virtuel



Bill Viola, *Stations*, 1994. Installation vidéo/son (détail).

I LA TÉLÉVISION

La télévision est un phénomène mondial : dans les pays industrialisés, chaque foyer possède un poste récepteur. Amorcée dans les années 1930, la technique de transmission des images à distance n'a cessé de progresser, jusqu'à aujourd'hui où le câble remplace de plus en plus le satellite et les relais de diffusion, et où la haute définition fait subir un bond qualitatif à l'image télévisuelle. La télévision est à la fois une technique et un fait de société qui a reformulé la question de la communication entre les hommes et celle des représentations. En cela, elle concerne l'art, non pas directement – la télévision a toujours eu des rapports problématiques avec l'art –, mais par l'usage qu'en font les artistes.

a. Un bref historique

La télévision n'est pas tant une question d'image que de transport d'image (télévision, étymologiquement : vision à distance). Il a fallu résoudre trois problèmes techniques pour la mettre au point : celui de la transformation de l'énergie électrique en énergie lumineuse et inversement ; celui de l'analyse de l'image optique décomposée puis recomposée en lignes de points plus ou moins lumineux ; enfin, celui de la maîtrise des ondes hertziennes pour la transmission des signaux. Les premières retransmissions en direct sont réalisées dès 1927 aux États-Unis, 1929 en Angleterre et 1931 en France. En Allemagne, les jeux Olympiques de 1936 à Berlin furent télévisés et reçus en direct par quelques villes du pays. La qualité de la définition de l'image est stabilisée lorsque le nombre de lignes que parcourt le faisceau d'électrons est porté à 625, densité suffisante pour assurer une bonne lisibilité. Ces lignes, séparées en paires et impaires, sont balayées 25 fois par seconde (double balayage entrelacé) pour se caler sur la fréquence du secteur alternatif (50 MHz).

La nature même de l'image de télévision est de n'être, à aucun moment, fixe, pleine et entière, ce qui est le cas de la photographie, et du cinéma. L'image électronique n'est pas vraiment une image, elle est un processus. Elle ne se perçoit comme apparence d'image que dans le cerveau, informé par un appareil visuel (l'œil) incapable de traiter ces mouvements

ultra rapides. L'image vidéo n'a d'autre existence que temporelle.

Le système mis au point, sa commercialisation s'étale de la fin des années 1940 à la fin des années 1950, pour recouvrir l'ensemble du monde industriel vers 1970. L'invention du magnétoscope (autorisant la consultation différée) en 1956, et la mise au point des systèmes d'encodage en couleurs en 1953 pour le NTSC (USA), en 1959 pour le SECAM (Séquentiel couleur à mémoire), et en 1963 pour le P.A.L. (Phase Alternative Line), parachèvent le système et même si la normalisation n'est pas encore acquise, les différents systèmes sont compatibles entre pays.

Privé aux États-Unis et entièrement public en France (du moins à ses débuts), le financement de la télévision influe sur ses contenus. Liée au pouvoir, à vocation culturelle ou distractive, la télévision invente ses programmes et ses genres ; sport, politique, feuilletons (*soap opera* ou *serials* aux USA), documentaires, variétés, dramatiques (France) selon les particularismes nationaux. Ces programmes, instaurés en industrie, s'inscrivent dans des grilles définissant des formats, qui rythment le temps social. Elle est maintenant l'enjeu d'un commerce mondialisé dans lequel la guerre économique des images, arbitrée par l'Audimat, lui impose de privilégier la rentabilité au détriment des contenus. Avec la généralisation du numérique, la télévision tend à passer d'un régime de flux à un régime de stock : elle permet la consultation des programmes et des chaînes « à la carte », de plus en plus soumis au péage. Émissions et séries de télévision font l'objet d'une commercialisation dérivée, en cassettes et DVD.

b. Un média, un médium

La télévision est un dispositif de communication de masse, elle est un *média*, (de l'expression *mass media*), au même titre que la presse ou la radio. Elle est aussi un *médium*, c'est-à-dire, au sens plastique, un milieu, un liant, une matière dont l'image porte les caractéristiques : volatilité, évanescence, instabilité, fluidité.

Dès 1964, Marshall McLuhan, par sa phrase célèbre « le message, c'est le médium », pointe cette réalité nouvelle : dans la communication de masse, le canal (le médium) prime sur le

La surveillance

Nos sociétés sont des sociétés de surveillance. Michel Foucault, travaillant à une histoire politique des corps, étudie dans *Surveiller et Punir* (1975) les processus qui ont fondé le sujet moderne. Il décrit le *Panopticon*, inventé par le juriste anglais Jeremy Bentham à la fin du XVIII^e siècle, modèle architectural et social de surveillance des individus soumis à la visibilité directe : une tour centrale où se postent les observateurs est entourée d'un anneau périphérique cloisonné en cellules, accessibles de part en part au contrôle visuel permanent. Ce modèle, conçu pour la prison, est applicable à l'hôpital, l'école ou l'usine.

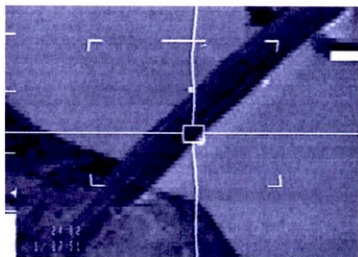
Ce dispositif, fondé sur une vision panoramique et « traversante », trouve son équivalent dans le réseau des caméras de surveillance qui maille le tissu urbain, auquel s'ajoute la multiplication des pointages électroniques (cartes bancaires, autoroutes, téléphones mobiles, messageries Internet, etc.) qui rythment la vie moderne. Sans être physiquement enfermé, le citoyen participe sans vraiment le savoir à sa propre surveillance.

Le contrôle des corps est aussi assuré par l'imagerie médicale qui a fait des progrès notables : l'image à résonance magnétique, l'endoscopie, l'échographie, la célioscopie sont autant de techniques qui vérifient, au-delà de la visibilité directe, les anomalies de la machine corporelle. Les outils électroniques, permettant la modélisation de

l'irrégularité ou de l'anormalité dans les mouvements humains, sophistiquent encore davantage les moyens de détection des délits.

Ils permettent le contrôle du territoire, les flux de circulation, les prévisions climatiques, les mesures de la pollution, etc., et l'observation astrophysique de l'univers, produisant une imagerie scientifique dont la dimension plastique intéresse l'art. En matière de défense, les images à infrarouge, les photos satellitaires et les prises de vue sans regard des drones constituent un arsenal de moyens de contrôle permettant éventuellement de repérer les cibles à atteindre.

Initiées par Fritz Lang dans sa série des *Mabuse*, l'interrogation et la critique de ces dispositifs de surveillance comme entrave à la liberté et figures paranoïaques, ont été menées par de nombreux artistes de la seconde moitié du XX^e siècle. Ainsi, Harun Farocki s'intéresse aux programmes de traitement de l'image dans les secteurs civils et militaires. Il montre comment les images sans regard produites par des caméras placées sur des avions sans pilotes ou sur des têtes de projectiles, ou bien les simulations produites par des programmes informatiques, construisent un réel qui ne résulte plus du témoignage de l'œil, mais obéit à un projet politique occulte. La cible de la visibilité se confond avec la cible à détruire, le virtuel attaque le réel et le sape.



Harun Farocki, *Auge/maschine* (Œil/Machine), 2001. Installation vidéo.

Les images de la banque, du territoire, captées par les caméras de surveillance, sont traitées et schématisées. Elles sont comparées à des modèles préenregistrés dans la mémoire des ordinateurs. Tous les écarts y apparaissent comme anormaux, et y sont détectés les mouvements de personnes, les apparitions, les disparitions et les déplacements d'objets.

Harun Farocki interroge la qualité plastique de ces images tout en en dénonçant la fonction inquisitoriale.

message lui-même sur ce qu'il est censé transmettre d'un contenu. Ce qui transforme la relation entre les hommes n'est pas tant le contenu de l'information transmise par la télévision, mais bien sa qualité de médium qui, en tant que milieu générateur de relations nouvelles (de liant et de lien), réunit les hommes

dans un monde désormais aux dimensions de village planétaire. Cette intuition de McLuhan permet d'envisager la télévision moins du point de vue de la qualité de ses images, diffusées tous azimuts, que des dispositifs spécifiques qui la constituent : l'information en direct et sans délais, l'omniscience et l'ubiquité

Le 11 septembre 2001

L'image est-elle responsable des tragédies, ou bien n'en est-elle que le vecteur ? Un attentat a-t-il un sens en dehors de sa visibilité ? Image autorisée, censure d'État : le spectacle est représentable, mais ni ses causes, ni ses conséquences. Aucune image des morts, seulement le secours, l'héroïsme des sauveteurs et l'image sidérante en boucle, obscène et muette, de l'explosion photographique.

« Dans la minute même de la catastrophe, l'affaire fut traitée en termes visuels, mêlant dans le plus grand désarroi le visible et l'invisible, la réalité et la fiction, le deuil réel et l'invincibilité des emblèmes », dit Marie-José Mondzain de ces images, préfigurées par d'autres images, de fic-

tion celles-ci, accusées par là même d'être responsables d'avoir inspiré la catastrophe, et aussitôt censurées jusque dans les projets de scénario de Hollywood.

En direct sur CNN, l'image de l'attaque des tours du World Trade Center à New York fut presque immédiatement disponible en Europe : images de télésurveillance généralisée dont l'effet de réalité était accentué par l'apparente absence de mise en scène et de traitement humain. Image brute, plan fixe, sans énonciation, se suffisant de son « être là ». L'image en direct semble adhérer au réel, mais dans une durée sans limites, sans progression, réitérant à l'infini un présent saisi par l'effroi, celui de Méduse, qui exclut le temps lent de la réflexion.



Image d'écran de télévision, TF1. 11 septembre 2001.

que celle-ci sous-tend, la possibilité de « duplex » entre plusieurs « émetteurs » et la possibilité de toucher des millions de personnes en même temps. Organe de contrôle et organe de communication de masse, la télévision est dénoncée très vite par l'élite intellectuelle qui y voit un nouveau totalitarisme.

Toutes les images du monde peuvent être digérées par ce dispositif, et constituer ainsi un fonds commun, une « culture » commune qui, au mieux, relie les hommes, et au pire standardise leur esprit et nivelle leur accès à la connaissance.

c. Le monde en direct, le monde surveillé

La télévision branche tout le monde sur le monde ; mais de quel monde s'agit-il ?

On peut douter que la télévision ait un point de vue sur celui-ci, dès lors qu'elle présente les événements et l'état des choses sur le champ, dans l'instant même où ils se passent. Or une information, pour être reçue comme telle, doit avoir été mise en forme, réfléchie, représentée. L'information n'a valeur de connaissance, de savoir qu'au prix du traitement, tant soit peu différé, de la réflexion et de l'analyse. Condamnée au direct, la télévision reste impuissante à rendre compte du sens de l'événement. Dans le direct, la vie se présente à nous, sans délais, avec l'insistance d'un être là dans l'instant : la télévision le sait bien qui a inventé le *reality show*, la télé-réalité, ce spectacle qui donne l'illusion, puisqu'il fait mine d'être en direct, d'être en prise sur le monde, de le tenir, d'en contenir les caprices et les débordements. Le direct abolit les distances, mais de nombreux éléments d'appréciation se perdent dans la compression spatiale : le contexte, la situation politique, les spécificités culturelles de l'événement reporté, mal évalués ou évacués. Le traitement rapide de l'information est simplificateur pour être accessible à tous, la réduisant souvent à l'apparence des choses. À l'instar de la surveillance vidéo des lieux publics, la télé-réalité traque, sans regard et sans désir – autre que commercial –, tout événement susceptible de surgir.

L'utopie de la télévision comme lien entre les hommes se révèle bien plus souvent être une déliaison, car pour qu'il y ait lien, il faut qu'il y

ait adresse, sujet et point de vue ; sinon, comme l'a souligné Serge Daney, le *visuel* (flot d'images sans contrechamp) prend le pas sur l'image (témoignant d'une certaine altérité) et ce visuel ne laisse ni trace, ni mémoire. La télévision, à ses débuts, était littéralement un média sans mémoire puisqu'elle n'avait pas encore les moyens techniques de conserver ses images. C'est avec le magnétoscope, puis avec la numérisation, que commence à se constituer l'archive télévisuelle. Mais au-delà de cette question technique, c'est dans son dispositif même que se configure l'oubli propre à la télévision : son flot visuel standardise toutes les sortes d'images et neutralise la vigilance du spectateur captif. S'inscrivant dans le présent de sa diffusion, elle ne constitue pas un événement propre à être retenu ni remémoré. C'est pourquoi la télévision use et abuse de la répétition : la diffusion en boucle des images du *crash* du 11 septembre 2001 en est le symptôme le plus récent.

d. Les artistes pionniers et la télévision

La position des artistes dans les années 1970 est double : d'une part explorer des spécificités techniques et phénoménologiques de ce nouveau médium, d'autre part en faire une critique, souvent très virulente, qui se manifeste dans des actions violentes.

Les artistes sont « contre, tout contre » la télévision, dit Jean-Paul Fargier, soulignant la fascination que les possibilités de cet outil électronique exerce sur eux (avec, entre autres, celle d'être diffusé largement), en même temps que leur résistance à accepter un organe de communication aussi massif et idéologiquement puissant, contraire à l'exigence de liberté qui conduit tout travail artistique.

• *Les premiers gestes artistiques* vis-à-vis de la télévision sont des gestes de défiguration : Wolf Vostell et Nam June Paik dérèglent les postes et s'attaquent à l'objet autant qu'à l'image. Les installations de Vostell introduisent la télévision, objet trivial, dans le musée, mais lui font subir un « décollage », cher aux nouveaux réalistes : les postes allumés ou éteints sont enterrés, bétonnés, ficelés de barbelés et cassés ; les images sont zébrées, sautent, rendant illisible leur propos. Nam June Paik relie des postes à des magnétophones, parasitant ainsi le signal

vidéo par d'autres sources électriques. Il utilise par la suite des postes pour faire des sculptures dans lesquelles l'image est traitée comme une matière lumineuse et décorative. Ses recherches explorent les capacités de l'image électronique à être synthétisée et travaillée comme un matériau plastique : sa bande-vidéo *Global Groove* (1973) est un manifeste du langage électronique, mixant des images de danse, de documentaire, de publicité, de performance, jouant sur le rythme du rock'n roll, dans la bande-son comme dans les images qui explosent en couleurs « flashy » et dont la superposition valorise la qualité de surface ondoyante, sans profond illusionnisme.



Nam June Paik, *Global Groove*, 1973. Vidéogramme.



Wolf Vostell, *Sun in your Head*, 1963.
Photogrammes.

• Après Ernie Kovacs aux États-Unis, Jean-Christophe Averty, réalisateur mais aussi artiste de la télévision française, adopte tous les partis que lui offre l'outil vidéographique. Il invente des images nouvelles en mettant en place tout le vocabulaire formel qui est devenu depuis, et sans lui, le commun de l'image de télé : incrustation, mixage en direct d'images de variétés, transparence des plans et synthèse des couleurs. Autant d'« effets », inventés aussi bien par des artistes que par des ingénieurs, que la télévision récupère ensuite, et que les logiciels modernes de traitement d'images intègrent dans leurs menus.

e. Les vidéastes et les installateurs

Les artistes s'emparent des outils de la vidéo dès que ceux-ci autorisent la prise de vues (la vidéo légère, mise au point par la firme Sony en 1965, permet des tournages faciles), et dès que le magnétoscope atteint des prix accessibles. Se constitue alors un genre, l'*art vidéo*, regroupant des pratiques différentes, peu ou mal accueilli par les institutions artistiques, mais qui fait pourtant maintenant partie de l'histoire de l'art du XX^e siècle.

On distingue deux principales branches de l'art vidéographique : les bandes et l'installation.

Les bandes, ou *monobandes*, proches du modèle du court métrage, mettent les spécificités du médium au service de sujets de préoccupations de l'art contemporain : enregistrement de performances, recherches plus picturales, manipulations de l'image explorant ses modes d'apparition et de disparition dans la matière électronique (le pixel, la trame, les couches d'images), propositions plus conceptuelles, recyclage, travail critique sur le cinéma ou la télévision, etc. Les artistes travaillent parfois avec les équipements des studios de télévision, des écoles et organismes de formation, ou ils se regroupent et s'équipent en collectifs. Des artistes comme Peter Campus, Bill Viola ou Gary Hill aux États-Unis, Thierry Kuntzel, Robert Cahen ou Pierrick Sorin en France, Giani Toti en Italie... ont réalisé de nombreuses monobandes.

Les *installations* se présentent souvent comme des expositions de *dispositifs*. L'installation met généralement en jeu des images

électroniques, des caméras en circuit fermé où le temps est continu et la durée sans fin, des écrans en plus ou moins grand nombre, ainsi que des haut-parleurs pour diffuser le son. Elles explorent la relation du sujet à son image en perturbant les conditions de la réception,

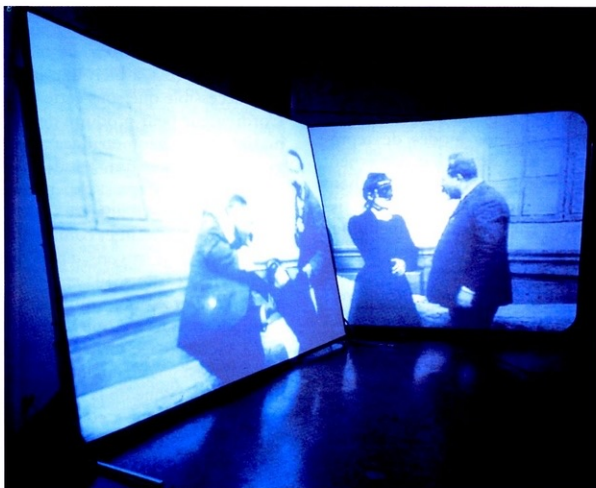
en différant ou en empêchant l'accès du spectateur à son image pour lui permettre de réfléchir aux modalités et aux effets du direct. Dan Graham, Bruce Nauman, Bill Viola et Martial Raysse sont parmi ceux qui ont initié ces recherches.

L'installation

L'installation est une nouvelle modalité d'exposition qui peut intégrer des images vidéographiques. On appelle dispositif l'appareillage conceptuel et technique qui permet de mettre l'univers mental de l'artiste en espace, de lui donner une réalité matérielle, à laquelle est confronté le spectateur.

Le poste de télévision domestique, dans sa relation à l'espace privé, est en soi un modèle d'installation : il a servi de base, avec le moniteur, seul ou en nombre, à des installations plus ou moins complexes allant jusqu'aux murs d'images synchronisées, comme ceux de Nam June Paik, un des artistes les plus audacieux dans ce domaine. Enfin, la projection d'images vidéo sur de grands écrans participe à une confusion féconde entre vidéo et cinéma, reléguant la querelle des sup-

ports à un passé révolu. De nombreuses installations prennent le cinéma comme objet problématique : les conditions de sa réalisation, son histoire, les modalités de sa réception sont questionnées par confrontations d'écrans successifs, géants ou miniatures, juxtapositions d'images, citations et manipulation des chronologies du récit : elles participent du « cinéma d'exposition », initié par Abel Gance et ses écrans multiples dans son *Napoléon* présenté en 1927, et expérimenté par les avant-gardes des années 1960. Pierre Huyghe, Douglas Gordon et Pierre Bismuth sont de ceux qui ont exploré le domaine dans les années 1990 : la mise en espace muséal du film, en projections simultanées, sur écrans multiples, jouant sur la matérialité, la dimension et la disposition des supports.



Douglas Gordon, *Hysterical*, 1994-1995. Installation composée de 2 écrans (300 x 200 cm).

Sur deux écrans en diptyque inclinés, défilent en temps réel et ralenti des images d'archives : les expériences de Charcot sur l'hystérie. L'image freinée et l'écran traité comme une sculpture, rompent avec le dispositif de cinéma et, dans le bloc de lumière, la folie est restituée au spectateur comme un temps intime.

f. La télévision et le cinéma

Du point de vue économique, le cinéma devient l'obligé de la télévision dans la mesure où aucun film ne peut prétendre à une production sans la participation d'une chaîne ; et son pourvoyeur, dans la mesure où la télévision puise dans le fonds cinématographique pour alimenter ses programmes, soumis à un régime de quotas.

Du point de vue esthétique, l'image de télévision apparaît dans le scénario même des films, au même titre que le téléphone portable, l'écran informatique, etc. Mais le cinéma contemporain, par exemple celui de Ridley Scott, d'Atom Egoyan, de Chris Marker..., et jusque dans ses

productions commerciales, est influencé par la télévision, à double titre. Tout d'abord par la manière dont il adopte dans son langage visuel des formes issues des effets électroniques : ralentis, effets de rémanence, répétitions de plans, surimpressions et couches d'images, manipulation des couleurs, incrustations. D'autre part, il répond aux effets des pratiques de visionnement de la télévision (zapping, impatience, perte d'attention) par des vitesses de montage sans cesse croissantes, et par la relance des sollicitations narratives du scénario. Le cinéma commercial a intégré ces nouvelles exigences, et ceci se traduit par le montage rapide, les changements de points de vue fréquents, les angles excentrés ou les sons qui défient la limite auditive.

2 VERS UN MONDE VIRTUEL

Avec le développement spectaculaire des nouvelles technologies, les machines sont de plus en plus incorporées à l'organisme vivant (implants, prothèses bioélectroniques, greffes d'organes artificiels, etc.). Les interconnexions homme/machine étendent la notion d'existence à une réalité virtuelle qui permet aux individus d'expérimenter à distance, au-delà de l'espace et du temps réels, dans un monde possible, simulé. Cette possibilité du virtuel bouscule sensiblement nos modes de représentation, et si ceux-ci sont déjà largement utilisés dans les techno-sciences, ils touchent également la pensée anthropologique et artistique. La frontière entre nature et technique n'a jamais été aussi mince, la technique constituant parfois l'accomplissement de cette nature en l'ouvrant et en la prolongeant vers des zones de sensibilités élargies.

a. Images et réalités virtuelles

On qualifie de *virtuel* ce qui n'existe pas concrètement, mais en puissance. Ce qui possède le pouvoir de se réaliser et de s'actualiser, sans nécessairement le faire. Ce qui exprime ses capacités sans jamais les afficher complètement. Le virtuel s'oppose donc à l'actuel.

• *L'image numérique* désigne l'ensemble des images calculées par l'ordinateur (code binaire) qui les réduit à des matrices de nombres. Le procédé, apparu à la fin des années 1980, peut

s'appliquer à des images préexistantes, d'origine graphique, photographique, cinématographique ou vidéographiques qui sont alors numérisées ; mais aussi à la production d'images sans référent dans la réalité, entièrement conçues par le programme. On parle alors d'*images de synthèse*. La réalité représentée est tangible (il y a bien une image), mais elle n'est accessible que sous cette forme virtuelle. L'ordinateur peut produire des figures mathématiques et géométriques abstraites d'une grande poésie, qui rendent visibles des concepts scientifiques. Il peut aussi simuler la réalité concrète : il analyse (calcule) et intègre les lois qui décrivent et commandent le monde tel que nous le voyons, en 3 dimensions. À partir de ces lois, il *modélise* une réalité seconde, autonome, qui ne correspond à aucune expérience empirique : une *réalité virtuelle*. Cette image virtuelle (on dit aussi artificielle) n'est pas analogique, elle rompt avec la tradition classique de la *mimesis*, imitation des choses visibles qui a commandé les systèmes de représentation de notre civilisation

• *Le son numérique* suit le développement des nouvelles technologies, particulièrement l'utilisation de l'ordinateur, qui permet aux compositeurs de créer avec le son et ses composantes acoustiques. Le traitement numérique autorise l'emploi des sources sonores beaucoup plus sophistiquées, transformées en échantillons, et

facilite la jonction des divers appareils électroniques : générateurs, oscillateurs, filtres modulateurs, etc. L'échantillonnage emprunte aux musiques préenregistrées (comme dans le rap), aux sons électroniques (comme dans la techno), aux instruments acoustiques ou encore aux bruits et sons de l'environnement quotidien. Dans *City life* (1995), le compositeur américain Steve Reich enregistre des bruits de la ville de New York qu'il traite sur ordinateur et « charge » dans des claviers (*samplers*) mêlés à un ensemble d'instruments acoustiques.

Les musiciens associent ainsi la technique informatique au jeu en direct, ce qui donne une dimension plus souple et plus vivante à ce type d'« intelligence artificielle ». Enfin, certains mettent en valeur le concept de « partition virtuelle » (Philippe Manoury, Claudy Malherbe),

Analogique et numérique

Aujourd'hui, le marché de la photo numérique se généralise et tend à supplanter celui de l'image argentique. La pellicule à haut degré de définition (20 millions de pixels) est désormais concurrencée par les capteurs de 2 à 3 millions de pixels de l'appareil numérique qui permet de stocker jusqu'à cent images compressées et d'obtenir des tirages imprimés au format A3, dont se satisfait le consommateur. Mais il s'agit surtout d'une mutation des procédés de représentation et du statut même de l'image.

Avec la photographie, l'image est encore un objet tangible (support papier). Avec le cinéma, elle devient une projection lumineuse éphémère sur l'écran (qui n'est pas l'image), mais le photogramme reste encore un objet. En vidéo, l'image, résultant du balayage du point (pixel), n'a plus d'autre existence que son flux temporel. L'image numérique achève la *dématérialisation* de l'image : interprétée en signal électronique, scannée, lue sur écran d'ordinateur, transmise par câble ou par onde, compressée et stockée sur disque, sans perte d'information, elle peut subir corrections, transformations ou simulations à l'aide de logiciels (par exemple, Photoshop). Le passage de la photochimie (caractérisée par l'empreinte, le tirage différé, l'obscurité du labo, le support objet) à la production électronique modifie le statut même de l'image et son rapport au visible, dans la mesure où elle génère des réalités désormais virtuelles. Si les tenants de la photo « pure » résistent, les artistes s'emparent de ces nouveaux moyens qui étendent le métissage des supports et techniques, et la transversalité des langages et des rhétoriques de l'image.

sorte de proposition ouverte qui s'actualise avec des éléments en provenance de l'interprète ou de l'utilisateur de l'outil informatique.

b. La simulation

L'illusion est extrême quand on anime ces images numériques, c'est-à-dire quand on modifie leur calcul. Celui-ci peut être modulé ou réorganisé selon des combinaisons différentes qui opèrent autant de transformations visuelles de l'espace ou du corps. Dès la fin des années 1980, des centres de recherche scientifique comme la N.A.S.A. mettent au point des dispositifs de simulation : équipé d'un casque restituant la vision binoculaire et d'un gant de données (*dataglove*), l'utilisateur accomplit ses déplacements en visualisation virtuelle, et donc modifie ses changements de point de vue, dans un environnement en 3 dimensions. L'ensemble est relié à l'ordinateur qui calcule immédiatement sa position et adapte son champ de vision en conséquence.

Dans ce procédé, de même que l'espace simulé ne correspond à aucun espace existant, le temps simulé se tient hors de tout présent, passé ou futur, sans fin ni origine. Les accidents du temps sont réduits à de pures éventualités, exemptes de la fatalité et des aléas du destin, obsessions anciennes de l'humanité.

Les techniques de simulation sont de plus en plus utilisées dans la recherche scientifique où elles se substituent à l'expérience réelle coûteuse ou irréalisable, et en recréent les conditions. On peut ainsi vérifier une hypothèse en la soumettant à l'épreuve d'un réel simulé : développement d'un végétal, manipulation de molécules, accident de la route, opération chirurgicale, etc.

La *téléprésence* est utilisée dans la recherche spatiale ; un opérateur porte un masque visuel et des lunettes-écran, dans lesquelles s'affichent en images de synthèse les données visuelles du lieu qu'il va explorer. Des capteurs détectent la position du masque et un ordinateur calcule les images de ce que le regard verrait s'il était présent dans l'espace. Les activités perceptives, la vision, le mouvement, le toucher, l'audition et les sensations musculaires sont ainsi recréés en temps réel (quasi-simultanéité dans l'émission et la réception). Cette récréation permet la simulation des actions ordinaires et en explore de nouvelles modalités.

Exemples d'art interactif

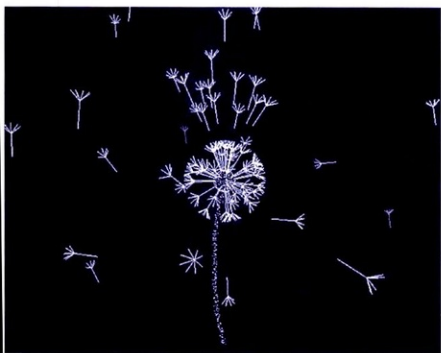


Edmond Couchot décrit ainsi son installation, *La plume et autres souffles* :

« Dispositif qui illustre les métissages inattendus du réel et du virtuel. Au bas de l'écran d'un processeur graphique, repose une petite plume d'oiseau. Le jeu consiste pour le regardeur à souffler dessus. Dès qu'un léger souffle atteint la plume, celle-ci s'élève plus ou moins rapidement, avec des mouvements variés dépendant de la force et de la durée du souffle. Lorsque le souffle cesse, la plume retombe en suivant des trajectoires complexes, chaque fois différentes. Si le souffle est trop fort ou trop long, la plume sort complètement du champ de l'écran. Il faut alors attendre quelques secondes pour la voir réapparaître, tombant doucement du haut du cadre. »



Je sème à tout vent : « Lorsqu'on souffle sur la fleur, des multitudes d'akènes s'en détachent et s'en vont au hasard du vent. Chacun effeuille la sphère étoilée à sa manière, rapidement ou lentement, cherchant le rêve ou l'efficacité. Certains, parfois, comme les oiseaux de Zeuxis, ne comprennent pas tout de suite qu'il s'agit d'une simulation et pensent que les images sont déjà enregistrées. En fait, ces images sont le résultat d'une interaction entre un objet virtuel – plume ou pissenlit –, résidant dans l'ordinateur, et un élément étranger, extérieur, le souffle du regard. Pas d'image sans le souffle réel. »



Edmond Couchot, Michel Bret,
Marie-Hélène Tramus,
*Simulation de l'éclosion d'une fleur
de pissenlit*, 1990. Images numériques.

Jeffrey Shaw : une sculpture sans corps



Le visiteur est invité à se saisir d'un écran à cristaux liquides muni de poignées et posé sur un socle au milieu d'une pièce. Dès qu'il soulève cette fenêtre électronique, apparaît dans celle-ci l'image d'une statuette de veau en bronze poli, se trouvant placée virtuellement sur le socle.

En tournant autour de ce socle, l'écran, telle une caméra, donne l'image de la statuette selon le point de vue du manipulateur de l'écran. L'espace réel environnant se reflète sur le métal poli, mais pas le spectateur.

Jeffrey Shaw réalise des univers de synthèse entièrement dépendants d'un lieu existant : l'espace virtuel duplique un espace physique précis, par exemple celui de la salle du musée dans lequel l'œuvre se trouve et dont il est possible de faire simultanément l'expérience directe. Le lieu de l'exposition a d'abord été photographié avec une caméra panoramique, puis ces photographies ont été numérisées pour constituer un panorama que reflète le veau d'or. L'un et l'autre sont virtuels. Quelle que soit la place de cet écran mobile, celui-ci coïncide avec une prise de vue et explore le reflet numérique du lieu dans lequel on se trouve réellement. Reflet d'un temps passé mais calculé en temps réel. Suite ironique d'illusions en cascade, d'un actuel en fuite dans le reflet simulé de son image sur un veau d'or virtuel. Une « image biface, actuelle et virtuelle à la fois », selon le commentaire de cette installation par l'artiste du numérique, Jean-Louis Boissier.



Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, « Le Veau d'Or », 1994.
Installation interactive.

Ces expériences réactualisent les travaux de Bergson et de Merleau-Ponty sur la mémoire et la vision : synthétiser l'univers perceptif et concrétiser les mouvements psychiques qui sous-tendent la perception. Mais alors que dans la perception normale, c'est le mouvement de l'observateur qui détermine le point de vue sur le visible, avec la téléprésence, ce sont les objets qui se mettent en mouvement dans le regard « virtuel » d'un observateur immobile.

Un des apports essentiels de ces technologies est l'*interactivité*, fonction nouvelle de ces matériels qui admettent, en temps réel, des actions réciproques en mode dialogué, selon un processus d'aller-retour entre l'homme et la machine. L'interactivité numérique s'appuie sur le principe de la commutabilité universelle des données sous forme de calcul. Elle s'applique à toutes les formes modernes de l'échange, en particulier sur Internet.

Le virtuel est en rupture avec une conception de l'art comme représentation de la réalité : il ne se donne pas comme artifice, il cache sa construction pour se donner comme réel. La dualité qui présidait à la conception occidentale : corps/esprit, naturel/artificiel, organique/inorganique, réel/fiction, vrai/faux, grand/petit, proche/lointain, surface/profondeur, dedans/dehors, etc. se trouve radicalement subvertie : le lieu du travail artistique, désormais, n'est plus le monde naturel, mais celui des réalités virtuelles. Cependant, la virtualité ne prend son sens que dans son rapport à la réalité, dans sa confrontation avec elle, plus précisément dans l'interface entre virtualité et réalité.

c. Les images du corps, de l'argentique au numérique

Les représentations du corps hantent l'histoire de la photographie, celles du portrait ou de l'autoportrait que l'humanisme instituait comme affirmation essentielle de l'identité. Dans les années 1970, le body art et l'art d'action (la performance et le *happening*) font du corps le sujet et le support de la création, souvent dans l'agression cruelle et la mutilation, mettant à mal son intégrité et son autonomie. David Hockney, peintre et photographe,



David Hockney, *Nu*, 17 juin 1984.
Collage de Polaroid (180 x 124 cm).

« [...] j'ai produit des images beaucoup plus réelles parce que plus proches du fonctionnement du regard. [...] Nos yeux ne cessent de se déplacer à différents niveaux de perception. Pour rendre ce phénomène dans mes photos Polaroid, j'ai dû énormément me déplacer, réviser sans cesse mon propre point de vue par rapport à mon sujet. Et ce déplacement même est l'effet du mouvement oculaire. »

poursuit les recherches cubistes sur notre perception psychophysique du monde, anticipant le découpage numérique.

Dans les performances de Gina Pane, ou de Dieter Appelt, la photo argentique participe à part entière du travail artistique, comme trace et manifeste. Elle est l'instrument même de l'intervention dans les autoportraits de Cindy Sherman qui, par travestissements et maquillages, multiplie le dévisagement jusqu'à la perte du référent individuel. De même pour les camouflages hybrides de Michel Journiac, déjouant dans ses photos le système de l'identification institutionnelle. Tout un courant du portrait photographique interroge le constat neutre du visage et du corps, comme le fait Charles Fréger, Thomas Ruff ou Jean Rault, jusqu'au fragment défigurant des plis du corps

ou des particularités du visage, d'Anne Mandelbaum à John Coplans ou Geneviève Cadieux ; ou par l'amplification sculpturale insolite de Patrick Tosani ou de Valérie Belin et ses grands portraits frontaux.

La photo numérique, par ses manipulations plastiques, multiplie les possibles de ces mises en pièces de l'identité individuelle, éclairant en cela les doutes de l'embryologie moderne, de la génétique et du statut politique du sujet. Elle opère un corps immatériel par ses chirurgies virtuelles, greffes, implants, métamorphoses inquiétantes et corrosives, comme autant de formes de résistance aux dispositifs de contrôle et de surveillance.



Nancy Burson, *Sans titre*, 1989.
Polaroid (61 x 51cm).

L'image numérique, affranchie du dispositif de prise de vue et de la matérialité de l'image, met en crise le visible et sa représentation, le rapport à l'histoire et à l'identité.

Reprenant le principe des photos composites de Francis Galton, anthropologue anglais du XIX^e siècle, en quête d'une utopie eugéniste de la face humaine produite par superposition,

Nancy Burson ajuste, selon un standard formel (frontalité, place des yeux), les images numérisées de visages qui génèrent une norme humaine monstrueuse, issue de la moyenne statistiquement calculée de toutes les physiologies terrestres. Provenant de photos de modèles réels, l'image numérique accouche d'un mutant anonyme, étrangement familier, inexpressive face virtuelle au regard trouble. Orlan, plasticienne cybernautique, transmet par Internet les mutations chirurgicales et informatiques de son visage, les *Self-Hybridations*, inspirées des civilisations précolombiennes ou hindoues, illustrant la relativité des stéréotypes de la beauté. Lawick/Muller, couple de plasticiens allemands, produit des séries d'autoportraits, hybridés par *morphing*, effet spécial qui consiste à fusionner progressivement des images analogiques numérisées. De même, dans la série *PERFECTLYsuperNATURAL*, ils l'appliquent à des portraits synthétisant l'esthétique occidentale, addition de tous les compromis, de la statuaire grecque au Photomaton, et soustraction de tout accident morphologique, dont le résultat est une beauté asexuée, lisse et terrifiante à force d'irréalité. Et jusqu'au corps de Mariko Mori, cloné dans un caisson matriciel, qu'elle expose en d'immenses formats proches de la fresque.

d. Les jeux vidéo et les disques interactifs

● Les jeux vidéo

La production et la diffusion massive des jeux vidéo sont contrôlées par les fabricants qui rivalisent dans la conception de consoles de plus en plus performantes et équipées de microprocesseurs puissants, et surtout dans celle des jeux, qui représentent un marché industriel plus important que celui de la musique et du cinéma.

Né en 1958 d'un jeu de tennis programmé sur un oscilloscope par un physicien américain, Willy Hingothan, le jeu vidéo connaît depuis trente ans une rapide évolution technique et culturelle. Il est passé du schéma répétitif et sommaire et du tableau fragmenté à des intrigues linéaires et à des univers imaginaires complexes. Le principe innovant en est l'interactivité.

Le joueur est aux commandes, il agit de manière interactive sur l'évolution d'une action programmée. Le jeu repose sur une mobilisation mentale et optique intense, et sur la vitesse de la commande digitale, en réponse aux stimuli visuels et sonores, voire tactiles. Immersion et excitation dénoncées parfois comme aliénation psychique, exploitation des pulsions de pouvoir et de violence.

Le dispositif classique repose sur l'identification du joueur à un héros substitut, dont il commande les actions selon sa rapidité de réflexion ou d'intuition. Acteur et spectateur de son jeu, le joueur a l'illusion intense du contrôle. La qualité du « *gameplay* », règle du jeu, est un critère d'excellence. Elle dépend du raffinement de l'interactivité, de la manière dont le programme intègre l'implication du joueur et le tutorise, plus ou moins implicitement. Dosage subtil entre ce qui le dirige et ce qui lui laisse une marge d'intervention. Agi et agissant, le joueur jouit d'être à la fois orienté et désorienté, conduit par la machine qu'il conduit, immergé dans une imagerie virtuelle. Les jeux de rôle ou de stratégie déclinent leur interactivité en ligne sur le réseau Internet, ouvrant les joueurs à la dimension collective et conviviale, jusque dans des meetings de performances sur grand écran, qui manifestent l'existence d'une communauté culturelle.

Avec pour ancêtre le labyrinthe ou le jeu de l'oie (p. 145), le scénario de stratégie emprunte aux genres classiques de l'héroïsme (conquête, combat, course, exploration), aux ressorts de la quête et du pouvoir, suivant les schémas populaires des récits d'aventure et de fantasmagorie, de l'épopée odysseenne aux sagas médiévales et aux cycles d'anticipation, brassant un imaginaire culturel commun, du rêve à l'horreur, se constituant en véritable genre. Si le dispositif standard enferme le joueur dans un espace clos (hors-champ absent et point de vue unique), il commence à intégrer, dans ses formes les plus récentes, des variations visuelles plus riches. L'image électronique se prête à l'invention de mondes où temps et espace virtuels déploient des potentialités plastiques nouvelles, voire une beauté et une poésie propres. Leur conception mobilise, plus encore que la prouesse technologique, l'aptitude à inventer un nouveau rapport au récit en images.

La fabrication du personnage ou du décor en 3 dimensions passe par le *crayonné* manuel, y compris la mise en couleurs, la *modélisation* numérique (géométrie de l'espace), l'*habillage* (texture et éclairage), et les effets spéciaux qui peuvent atteindre des rendus de haute qualité visuelle, fantastique et poétique. La réalisation requiert l'ingéniosité, le talent et la créativité de concepteurs (graphistes, développeurs, scénaristes, animateurs, designers de jeux) venus désormais de la culture artistique, qui créent un langage propre. Les jeux dialoguent avec le langage et l'imaginaire du cinéma et le débordent. En retour, le cinéma importe dans ses fictions dispositifs et personnages emblématiques du jeu vidéo, et surtout la « fluidité » temporelle propre au jeu vidéo, qui abolit découpage et montage, comme David Lynch ou David Cronenberg dans leurs films, ou Andy et Larry Wachowski dans *Matrix* (1999).

Les artistes plasticiens se sont emparés du genre pour en questionner l'univers et en faire apparaître les mécanismes inconscients, en s'appropriant souvent les moteurs graphiques déjà existants et en les utilisant pour l'ensemble de leur capacité que les jeux n'exploitent pas. Ils portent un regard critique sur l'esthétique guerrière d'une bonne partie des jeux vidéo et sur la violence du pouvoir virtuel proposé au joueur, celui de « tuer », d'éliminer, d'anéantir les êtres numériques qui circulent dans l'espace balisé de l'écran. La pression réflexe sur le *joy stick* déclenche l'action d'une arme virtuelle dont le spectateur se sert sans état d'âme. Détournant le processus, Felix Stephan Hubert reconstruit, dans *Reality Check One*, une Alexander Platz futuriste, délimitée par des parois transparentes sur lesquelles défilent des phrases sur le réel et le virtuel ; le joueur y croise des personnages de bandes dessinées (*Spider-Man*) récitant des dialogues de films de science-fiction inspirés des romans de Philip Kindred Dick. Le suédois Tobias Bernstrup frustre le joueur en lui proposant de parcourir un espace urbain déserté dans lequel il ne peut assouvir son envie d'agression ; dans *Nekropolis*, il n'affronte aucune autre épreuve que lui-même, et la chambre vers laquelle le conduit son errance lui fait rencontrer sa propre mort. D'autres artistes réintroduisent dans le jeu les conséquences mortelles dont les

actions virtuelles sont exemptes. Ainsi, Pierre Giner propose une course de voitures sur un terrain accidenté ouvert sur le vide, questionnant ainsi les notions de champ et de hors-champ dans ce type d'images.

● Les disques interactifs

S'appuyant sur la progression de l'équipement domestique en matériel informatique, les institutions culturelles et les grands musées, comme le secteur éditorial scolaire, appliquent les ressources de l'image interactive à des produits et des outils ludo-éducatifs sur disques dont la qualité visuelle et exploratoire varie en fonction des enjeux artistiques et commerciaux, en fonction aussi de la réflexion sur les processus d'apprentissage mis en jeu dans l'interactivité. Les outils interactifs sont désormais utilisés dans les programmes de formation en ligne. Le marché mondial de l'éducation a sa vitrine annuelle à Vancouver, mais

cette production de masse, à visée éducative contrôlée par l'industrie privée, n'est pas sans poser des problèmes politiques et idéologiques dans leur conception et leur destination.

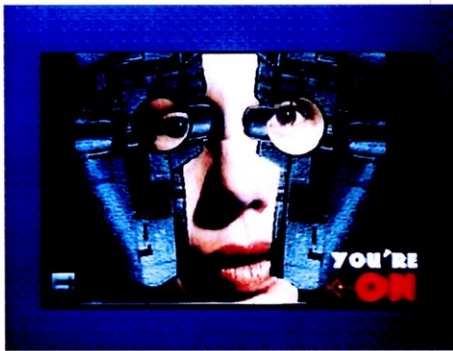
Parallèlement, pour supplanter le marché de la cassette vidéo et répondre à un besoin grandissant d'informations métafilmiques, la commercialisation des films du cinéma en support DVD s'accompagne de chapitrages programmés et de « bonus », de qualité variable : ces suppléments consistent en documents, *making-of* des tournages, interviews et témoignages, parfois médiocres et faiblement interactifs.

Quoi qu'il en soit, un langage propre s'installe, qui transgresse, tout en le revitalisant, celui du cinéma classique, en même temps qu'il questionne l'art contemporain. Il constitue désormais, avec la télévision, le premier accès du jeune public à une culture de l'image, sur laquelle une réflexion critique et pédagogique reste à construire.

Les nouvelles images de Chris Marker

Dans son C.D.Rom *Immemory* (1998), Chris Marker met l'interactivité au service d'une exploration labyrinthique de sa culture et de son imaginaire qu'il décrit ainsi : « Mon hypothèse de travail était que toute mémoire un peu longue est plus structurée qu'il ne semble. Que des photos prises apparemment par hasard, des cartes postales choisies selon l'humeur du moment, à partir d'une certaine quantité commencent à dessiner un itinéraire, à cartographier le pays imaginaire qui s'étend au dedans de nous. En le parcourant systématiquement j'étais sûr de découvrir que l'apparent désordre de mon imagerie cachait un plan, comme dans les histoires de pirates. *Immemory* présente une visite guidée d'une mémoire et propose au visiteur sa propre navigation aléatoire. »

Dans son film *Level 5*, il intègre les images documentaires d'un épisode particulièrement tragique de la Seconde Guerre mondiale, la bataille d'Okinawa, à sa fiction. Celle-ci retrace une quête amoureuse, assistée par ordinateur, de la mémoire d'un homme disparu. Il hybride les images (photographie, cinéma, vidéo, télévision, écrans informatiques), véritable métaphore de l'appareil psychique et de ses couches de souvenirs menacées par l'oubli.



Chris Marker, *Level 5*, 1996. Photogramme.

e. Le réseau Internet

L'administration de réseau, en plein développement, concerne aujourd'hui un vaste marché où les acteurs ne sont autres que les opérateurs mondiaux télécom, les constructeurs de matériels informatiques et télécom, les Sociétés de Services et d'Ingénierie Informatique (S.S.I.I.). La notion de « réseau » (*web* ou *toile*) est en passe de remplacer celle de « structure » ou de « système » héritée des sciences humaines et mathématiques, outils conceptuels majeurs du XX^e siècle. Le terme de réseau est emprunté à la fois à l'organique, au vivant (tissu) et à la technique, à la machine (tissage). Il figure une organisation fluide, plastique et solide, utile et intelligente, réalisée par l'ordinateur. La symbolique qui sous-tend le terme se réfère à une vision mythologique ancienne du monde comme organisme cohérent et solidaire, à une idéologie rationaliste du social et du politique du siècle industriel, à une écologie de l'échange interactif à l'ère de l'ordinateur, machine que l'on a souvent rapportée à l'image du cerveau. Cette symbolique a, dans l'imaginaire contemporain, la double et paradoxale implication du pouvoir, comme contrôle et surveillance (*Big Brother*) et de la liberté de circulation et d'accès par des voies multipliées à l'infini.



Steven Spielberg, *Minority report*, 2002.
Photogramme.

Lien et liaison de réseaux entre eux, les méta-réseaux maillent le monde, suscitant une population de « navigateurs », d'« internautes » et de « surfers ». Ces figures du voyageur et du passant, portés par une dynamique de flux (d'images, de voix, de sons, d'écrits, de données, d'informations...), accomplissent le rêve

d'une communauté communicante, voire communautaire, commuant ou mutant en permanence. En bref, une humanité bâtie par le lien (notion qui n'est pas sans connoter le sacré). On est loin de cette utopie. Mais elle constitue un imaginaire collectif, largement orchestré par les médias et la publicité, maintenant intégré dans les programmes ministériels de développement des nouvelles techniques d'information et de communication appliquées à l'éducation.

L'ordinateur couplé au téléphone ou au câble fait de l'écran un espace de travail, d'échanges, de pensée et de création qui peut réunir en coprésence plusieurs personnes séparées par la distance et engagées dans une même activité. Ce type de connection dépasse la simple communication pour créer une implication interactive du sujet, quel que soit son mode d'utilisation, par les sites Web du réseau public, par la ligne « chat » ou causerie, ou par le courrier électronique. Bien que l'écrit domine (très oralisé), l'échange englobe toutes les images, de la télévision, du cinéma, des jeux vidéo solitaires ou interconnectifs, et les banques de données, que les moteurs de recherche permettent de consulter, selon les configurations spécifiques de leurs liens. La somme des liens possibles, si fabuleuse soit-elle en théorie, n'est rien sans la conscience de ces liens, surtout pas un capital ni une mémoire. L'œuvre d'art comme la réflexion procède d'une temporalité peu réductible au temps de la communication rapide. La question demeure de penser le monde plutôt que d'être pensé par lui, c'est-à-dire d'éviter que le réseau ne se substitue au partage, à l'action et la création, à la construction d'une communauté humaine.

Le champ de l'art et de la culture s'empare des potentialités du réseau révélant les questions que celui-ci soulève : l'identité et l'altérité, la dispersion et le lien, la mémoire et l'oubli, l'instant et le collectif, la co-présence et la virtualité de l'échange, la perte ou la réinvention du sensible, de l'émotion. La notion de programme et de hasard est certes présente dans les œuvres du XX^e siècle : le « Jamais un coup de dés n'abolira le hasard » de Mallarmé, le modèle mathématique appliqué à la littérature par Georges Perec dans *La Vie mode d'emploi*, l'accident comme geste chez Francis Bacon ou

Yves Klein, la conception duchampienne de l'œuvre comme « machine célibataire ». Mais l'art résiste par nature à la modélisation, il cherche l'incertitude, la « catastrophe du sens », selon la formule d'Hölderlin, auquel l'ordinateur ne laisse pas encore place.

Une pratique apparaît, celle de sites où des « internautes » exposent leur vie domestique et intime. La webcam connaît une expansion très rapide, proportionnelle à celle d'Internet. Relativement peu chère et facile à installer, elle peut être placée au-dessus de l'écran de l'ordinateur, mais encore sur un balcon, dans un taxi, etc. Son usage est extrêmement varié – télé et vidéo-surveillance, visioconférence, auto-mises en scène, cybersex –, et comble, en temps réel ou différé, le désir de voyeurisme, d'espionnage (privé ou public), ou de communication professionnelle. Mais la qualité des images et du son sur Internet reste médiocre et saccadée (quelques images par seconde).

Ce phénomène prend le relais de pratiques de journal intime ou de carnets de bord, que la littérature avait introduites

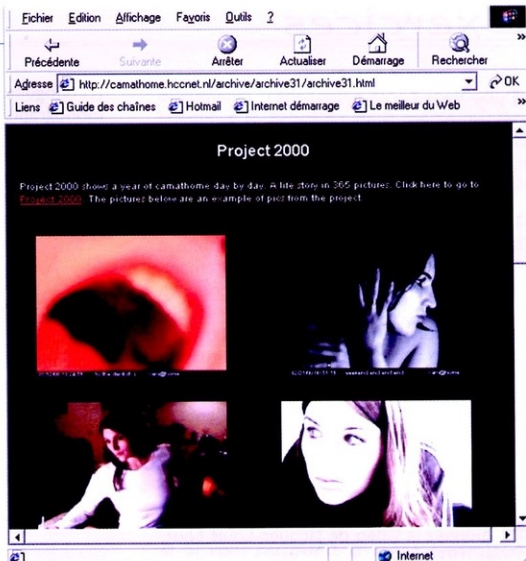


Image d'écran d'un site privé. *Corrie*, 12 novembre 2000.

dès le XIX^e siècle. La web-intimité circulant en direct sur le réseau Internet suscite un désir d'événement, une « esthétique de l'attente » selon Nicolas Thély.

Autofilmage et journal intime marquent un intérêt de soi et pour soi décrit par Michel Foucault. Le Web prolonge le mouvement des artistes qui ont réalisé des journaux intimes en vidéo (Sophie Calle, Joël Bartoloméo, Nelson Sullivan), met-

tant en avant les qualités du médium : flux continu de la captation, manipulation de l'image en direct, recyclage facile d'images déjà enregistrées. Le narcissisme est au centre de ces pratiques, appuyé sur des stratégies de séduction ; constitution d'un moi fragmenté plutôt qu'éclaté, d'une identité influencée par les stéréotypes des images du corps tels que les construisent les médias et la publicité.

Habiter le monde

L'art et la technique ont depuis toujours été liés (et en particulier par les Grecs qui, sous le terme de *techné* désignaient à la fois les arts et les techniques) car ils tentent, l'un et l'autre, de sonder la complexité du monde. Depuis Lascaux, l'art est aussi la technique par laquelle celui-ci s'invente et prend forme. Mais la technique seule n'a pas le pouvoir de représentation symbolique. Il lui faut être sous-tendue par une pensée, un désir de création et d'habitation du monde. Le génie des machines n'est rien sans l'intention, sans cesse reconduite, du souci du monde et de ce qui articule les existences entre elles.

1 Archéologie imaginaire

Un objet, caméscope ou appareil photo.

◉ À partir d'un objet trouvé ou récupéré (théière cabossée, lettre ancienne, boîte à biscuits, porte-plume, chaussure, vêtement, pièce mécanique non identifiée, encrier...), imaginez un récit écrit qui pastiche le discours scientifique de l'archéologie retraçant son histoire : datation, fabrication, situation géographique et historique, fonctions et usages, etc.

◉ Présentez votre texte à un auditoire sous la forme d'une « conférence » que vous pouvez vidéographier ou photographier

◉ Visionnez la vidéo de Jacques-Louis Nyst, *L'Objet*, 1974.

◉ Variante : vous pouvez réaliser une petite vidéo documentaire sur ce même objet, accompagnée de fausses interviews ou commentaires en voix « off » de registres différents : lyrique, laudatif, dénonciateur...

2 Archéologie d'un lieu

Caméscope, moyens de montage.

◉ Repérez un lieu abandonné : terrain vague, cave, grenier, friche, usine désaffectée.

◉ Répertoirez, comme pour un champ de fouilles archéologiques, les variétés végétales, les objets abandonnés ou relégués, les débris, les événements qui y ont eu lieu, les traces d'architecture, les inscriptions et graffitis, etc. Préparez un documentaire retraçant les étapes successives de l'histoire imaginaire de cet espace. Réalisez un film à la manière d'un film archéologique assorti d'un commentaire.

◉ Inventez une bibliographie pseudo-scientifique en précisant titres, auteurs, dates, éditeurs concernant l'histoire de ce lieu

(catalogues, journaux intimes, articles, monographies, ouvrages savants...).

◉ Variante : réalisez un herbier du lieu en photo, en vidéo.

3 Mémoire des lieux

◉ Constituez un livre d'archives à partir de la collecte de documents (cartes postales anciennes, cartes géographiques, textes historiques, témoignages écrits et oraux, films ou photographies privées) concernant votre établissement, votre village ou ville, un monument, un bâtiment.

◉ Retracer les mutations du lieu (architecturales, agricoles, urbaines, etc.).

4. Témoin

Papier, crayons.

◉ Recueillez la description orale du témoin d'un événement du passé (guerre, grève, résistance, exil, exode...) ou d'un événement contemporain marquant. Tentez de restituer, par le dessin le plus scrupuleux, lieux et circonstances d'un épisode précis (planche, schémas, vignettes), en fonction de ses indications. Intégrez la dimension subjective de son témoignage. Rectifiez à l'aide du témoin, confrontez à des documents visuels de l'époque.

◉ Lisez *Maus* d'Art Spiegelman.

5 Archéologie familiale

◉ Retracer l'arbre généalogique de votre famille : renseignez-vous en sollicitant les témoignages des membres de votre famille, ou en utilisant des logiciels spécialisés dans ce type de recherches. Réalisez une représentation de cette généalogie sous forme d'arbre, de ramifications ou de schémas arborescents. Variantes : Inventez une généalogie fabuleuse : patronymes, filiations, métiers...

6 Avis de recherche

❖ Écrivez une fiction – nouvelle ou scénario de film – ayant pour fil conducteur un document perdu ou un document manquant : une voyelle, une correspondance, une photographie, un objet, une personne.

❖ Lisez *La Disparition* de Georges Perec, récit entièrement écrit sans la lettre e.

7 Pastiches

Appareil photo, vidéo.

❖ Réalisez la mise en scène photographique d'une personne et faites son portrait à la manière de Nadar, de Disdéri ou de Bertillon.

❖ Réalisez un faux film muet en noir et blanc, burlesque ou mélodrame, en reprenant les traits caractéristiques : gags, mimiques et postures, costumes et maquillages, effets gestuels, saccadée du défillement et facture « datée » des images.

8 Renseignements généraux

❖ Renseignez, sous forme d'un texte, une photographie documentaire privée ou publique en précisant sa source, son auteur, les circonstances de la prise de vue, son traitement (voir chap. 11).

❖ Repérez des documents « pseudo-informatifs » de presse et de magazines qui, hors leur contexte ou de leur légende, n'informent de rien de précis ; comblez les manques en inventant les circonstances de leur prise de vue (variez les hypothèses en respectant la vraisemblance).

❖ Prolongement : inventoriez, dans les manuels scolaires, les livres d'art, d'histoire ou dans les journaux, toutes les sources des

documents reproduits (sont-elles toutes indiquées ?). Procédez de la même manière pour les films en analysant leur générique. Dans *Nuit et Brouillard* d'Alain Resnais par exemple, répertoriez la provenance des documents.

9 Les moyens de vous faire parler

Magnétoscope, moyens de sonorisation vidéo.

❖ Sonorisez un film d'interview dont vous avez perdu volontairement la bande sonore. Rendez-lui ses voix à la manière d'une post-synchronisation. Imaginez les bruits et sons d'ambiance, la musique.

❖ Si vous retrouvez la bande originale du film, vous pouvez la comparer avec votre réalisation.

❖ Visionnez *Intervista* (1998) d'Anri Sala, artiste d'origine albanaise, histoire d'un film familial lié aux événements politiques, dont les paroles, manquantes, ont été reconstituées par des sourds-muets.

10 Sans titre

Photocopies en nombre d'une photographie de presse décontextualisée (sans légende et sans commentaire).

❖ Inventez une légende informant la photographie puis rédigez l'article qui l'accompagne.

❖ Multipliez ensuite les légendes de manière à obtenir un maximum de significations différentes à partir du même document.

❖ Confrontez vos propositions.

❖ Variante : prélever un « sujet » d'un journal télévisé et en faire un document inséré dans une brève fiction.

11 Faux et usages de faux

Photographie de groupe.

- ◊ Maquillez le document en le retouchant et en le recadrant, afin d'en falsifier le sens.
- ◊ Rédigez la légende du document initial et celle des variantes rectifiées.
- ◊ Faites des recherches sur les grandes falsifications de documents historiques et expliquez-en les finalités politiques.
- ◊ Repérez, avec le professeur d'histoire, les anachronismes, les simplifications, les falsifications (à propos du colonialisme et de la guerre) dans les films de fictions historiques, les péplums et les films de cape et d'épée.

12 Citation

Magnétoscope, moyens de montage.

- ◊ Choisissez un plan, un extrait d'actualité, une photo, et intégrez-le à un film personnel motivé par ce document de référence.
- ◊ Analysez les effets produits par cette insertion dans votre récit.

13 Altérations

Photographies, négatifs et labo photo, outils divers.

Matériel vidéo et table d'effets.

- ◊ Manipulez un document photographique ou son négatif : le vieillir, l'abîmer en le raturant ou en le caviardant, de manière à lui inventer une autre histoire.
- ◊ Photographiez des photos en les recadrant, en choisissant des points de vue déformants, des anamorphoses, en agrandissant des détails et en isolant des parties. Organisez vos productions en séries.

14. Le souci de soi

- ◊ Constituez un fonds d'archives photographiques, vidéographiques, graphiques, etc. sur votre propre personne, en variant les éléments qui vous révèlent : objets personnels, vêtements, livres, photos familiales, de films de cinéma, de vos animaux, de vos chanteurs ou artistes préférés...
- ◊ Présentez ce fonds sous la forme d'un journal de bord, d'un journal intime.

15 Détective privé

Camescope, appareil photo, images recyclées.

- ◊ Réalisez une enquête sur un personnage imaginaire : réunissez un corpus de traces de pas, d'empreintes, d'objets, etc., autant de « preuves » de l'existence et des actions de ce personnage.
- ◊ Insistez sur les détails en les grossissant (effets de zoom et de téléobjectif propres à l'espionnage ou à la filature).
- ◊ Constituez un dossier d'enquête sur ce personnage imaginaire.
- ◊ À la manière de la fausse biographie de Kane dans le film d'Orson Welles, inventez le destin d'un personnage dont vous essayerez de percer le secret.

16. Monter-sampler

Table de montage numérique.

- ◊ Choisissez un bref échantillon d'une séquence vidéo donnant à voir un geste simple et minimal (un cri, un rire, une porte qui s'ouvre, quelqu'un qui se penche, se réveille). Sur la table de montage, recopiez-le (montez) plusieurs fois en jouant du rythme jusqu'à obtenir des effets de saturation, de scansion, de hoquètement de l'image, confinant à l'abstraction. Traitez le son à l'identique.

▷ Variante : jouez sur la vitesse des images en usant du ralenti et de l'accélééré. Observez la perception du temps et des durées que ces manipulations induisent.

▷ Regardez les vidéos de Bill Viola.

17 Entre les publicités

Magnétoscope, enregistrement de plusieurs journaux télévisés.

▷ Analysez la mise en scène de l'information dans les journaux télévisés : l'ordre, la nature, la durée et l'enchaînement des sujets, le rôle du présentateur, ses postures, le débit de sa parole, ses registres de voix (dramatisation, légèreté, suspens...), le statut des images, la teneur des commentaires, les rapports images/commentaires, la qualité des doublages, etc.

▷ Comparez plusieurs journaux du même jour, en les visionnant simultanément sur plusieurs moniteurs.

18 Lycée-tract

Camescope, moniteurs de diffusion.

▷ Réalisez les actualités d'une journée au lycée, en dix « spots » en un seul plan de 30 secondes chacun.

▷ Montez-les et diffusez-les.

19 Désossage

Vieux postes de télé, de radio et d'ordinateur hors d'usage.

▷ Ouvrez les boîtes pour en extraire les organes. Puis reconstruisez, avec tous ces éléments isolés, un nouvel assemblage afin d'en faire soit un inventaire méthodique, soit une sculpture ou une installation ludique et poétique.

▷ Vous pouvez ajouter d'autres matériaux : matières vivantes, organiques, végétales, odorantes et colorées, stimulant d'autres sens que la vue.

▷ L'objectif de cette création est d'envisager les postes dans leur matérialité, d'en faire émerger les qualités formelles et de mettre en crise leur usage habituel.

20 Écrans inédits

Magnétoscope, camescope, vidéo projecteur.

▷ Projetez des images vidéo sur un support autre qu'un écran ordinaire : différents matériaux (surface d'eau, terre, feuillage, vitre), objets en relief (un tas de linge, une poupée, une assiette), surfaces en perspective, murs de bâtiments en extérieur (la nuit). Observez l'effet de présence qu'acquiert l'image ainsi projetée.



Alain Fleischer, Régina Teichner et Elvira Came, série « La Nuit des Visages », 1995. Cybachine sur aluminium (180 x 120 cm).

21 Circuit fermé

Camescope et magnétoscope reliés afin d'avoir une image en direct.

Imaginez un dispositif dans lequel votre image, ou bien l'accès à celle-ci, est perturbé par rapport aux conditions habituelles d'enregistrement et de diffusion (renversement de la prise de vues, basculement du moniteur, impossibilité de voir votre image quand vous êtes cadré par la caméra, caches partiels devant l'écran, etc.). Cette déstabilisation de la perception de l'image de soi peut être accentuée par sa démultiplication provoquée par les reflets de miroirs.

Regardez des dispositifs de cette nature imaginés par Dan Graham, Bruce Nauman ou Bill Viola dans les années 1970.

Prolongement : repérez tous les systèmes de surveillance publics et privés de votre environnement : circulation automobile, banque, transports en commun, aéroports, gares, magasins, sas, visiophones... Analysez la nature, l'esthétique et la dimension politique de ces images.

22 Caméra ventouse

Camescope.

Filmez quelqu'un de très près en le suivant de façon à ce que l'on ne connaisse pas son identité, ni ses activités, ni son trajet : vous toucherez là les limites de la valeur informative des images trop proches de leur sujet, au profit de la gestuelle, des rythmes et de la manière de se déplacer dans l'espace de celui-ci.

23 Le cinéma de Jean Vigo

Texte de Jean Vigo.

Ce documentaire social se distingue du documentaire tout court et des actualités de la semaine par le point de vue qu'y défend nettement son auteur.

Ce documentaire exige que l'on prenne position, car il met les points sur les i.

S'il n'engage pas un artiste, il engage au moins un homme. Ceci vaut bien cela.

L'appareil de prise de vue sera braqué sur ce qui doit être considéré comme un document, et qui sera interprété, au montage, en tant que document.

Bien entendu, le jeu conscient ne peut être toléré. Le personnage aura été surpris par l'appareil, sinon l'on doit renoncer à la valeur « document » d'un tel cinéma.

Et le but sera atteint si l'on parvient à révéler la raison cachée d'un geste, à extraire d'une personne banale et de hasard sa beauté intérieure ou sa caricature, si l'on parvient à révéler l'esprit d'une collectivité après une de ses manifestations purement physiques.

Et cela, avec une force telle, que désormais le monde qu'autrefois nous côtoyions avec indifférence, s'offre à nous malgré lui au-delà de ses apparences. Ce documentaire social devra nous dessiller les yeux. »

Présentation par Jean Vigo de son film *À propos de Nice*, 1930.

Recherchez des films documentaires que vous confronterez aux principes que Jean Vigo pose dans ce texte.

24. Le temps passe

Caméscope, matériel de montage.

3 photogrammes d'intertitres d'Un chien andalou de Luis Buñuel.



◊ Intégrez ces trois photogrammes dans une petite fiction, réaliste ou surréaliste, en les distribuant selon votre fantaisie. Chaque carton peut donner lieu à une histoire autonome, ou intervenir dans un récit plus général. Jouez des ellipses ou collisions temporelles qu'ils induisent, sur la durée d'exposition des cartons.

◊ Vous pouvez rajouter d'autres cartons, de lettrages et graphismes variés.

◊ Travaillez une bande son, narrative ou descriptive

25 Recherches

◊ Recherchez des informations sur :

les lieux de conservation d'images et de textes : bibliothèque, cinémathèque, vidéo-thèque, centre d'archives départementales. Informez-vous sur la collecte, le classement, le fichier, l'accès et le droit à la consultation des archives.

les agences photographiques (Gamma, Magnum) et leur histoire ;

les grands photographes de presse (Hine, Jacob Riis, Capa, Mac Cullin, Raymond Depardon, Eugene Smith, Josef Koudelka) et de mode (Helmut Newton, Irving Penn) ;

la question du droit à l'image : du droit de l'auteur à celui du sujet photographié ou filmé, sur la législation de l'accès aux archives (grands procès, documents d'histoire...). Ces recherches pourront faire l'objet d'un dossier ou d'un exposé en classe.



Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cin  ma*, 1988-1998. Vid  ogramme.

Index des créateurs d'images et de sons

Les numéros de page en gras renvoient aux illustrations.
Certaines œuvres non signées ne figurent pas dans cet index.

A

Ackerman, Chantal	242
Adams, John	173
Albers, Josef	19
Alberti, Léon Batista	40, 43
Alekan, Henri	68
Allio, René	139
Almendros, Nestor	68
Almodovar, Pedro	73, 232, 249
Anger, Keneth	225
Annaud, Jean-Jacques	243
Antonioni, Michelangelo	22, 63
Appelt, Dieter	266
Appert, Eugène	237
Araki, Nobuyoshi	251
Arcimboldo, Giuseppe	27, 112
Arnold, Jack	73, 74
Artaud, Antonin	156
Atget, Eugène	176, 177, 180
Averty, Jean-Christophe	260

B

Bach, Jean-Sébastien	69
Bacon, Francis	156, 175, 271
Baldus, Édouard	237
Bartoloméo, Joël	271
Basilico, Gabriele	146
Batho, Claude	12
Baur, Ruedi	35
Bayard, Hippolyte	237
Begnini, Roberto	242
Belin, Valérie	267
Bellmer, Hans	163
Berberian, Kathy	173
Bergman, Ingmar	66, 167, 230

Berio, Luciano	173
Bernds, Edward	250
Bernstrup, Tobias	268
Bertillon, Alphonse	160, 273
Bismuth, Pierre	261
Blais, Jean-Charles	17
Blanquart-Evrard, Louis-Désiré	159
Bokanowski, Patrick	212, 213, 223
Boltanski, Christian	133
Bonnot, Agnès	90, 98
Bosch, Jérôme	124, 248
Boubat, Édouard	65
Boullée, Étienne-Louis	138
Brakhage, Stan	225
Brauman, Roni	251
Bresson, Robert	206, 218, 221, 223
Bret, Michel	264
Bruegel l'Ancien	248
Brunelleschi, Fillippo	42, 138
Bonaventura, Segna di	40
Bünting, Heinrich	132
Buñuel, Luis	164, 224, 239, 277
Buoninsegna, Duccio di	41
Burson, Nancy	267

C

Cadieux, Geneviève	267
Cahen, Robert	260
Calle, Sophie	271
Campus, Peter	260
Cantet, Laurent	242
Capa, Robert	238, 277
Carax, Léos	242
Careman, Jacques	25
Carjat, Étienne	158
Carné, Marcel	205, 208

Carpaccio, Vittore	60, 124, 147
Cartier-Bresson, Henri	53, 104, 105, 179, 223
Cavalier, Alain	223
Cézanne, Paul	20, 48, 49, 162
Chabrol, Claude	204
Chaplin, Charlie	69, 221, 232
Chéret, Jules	18
Chobuasai, Eishi	44
Christo & Jeanne-Claude	133
Cimino, Michael	219
Clair, René	224
Close, Chuck	56
Clouzot, Henri-Georges	242
Cooper, Merian C.	94
Coplands, John	267
Coppola, Francis Ford	242
Cordebard, Vincent	252
Couchot, Edmond	264
Courbet, Gustave	109
Cronenberg, David	77, 139, 250, 268
Cros, Charles	21

D

D'Agoty, Jacques Fabien	154
Daguerre, Jacques	46
Dalí, Salvador	10, 11, 16, 147
Daniel, Jean-Pierre	139
Dardenne (frères)	242
Daumier, Honoré	31
De Chirico, Giorgio	147
De Limbourg, Pol	137
De Palma, Brian	250
De Sica, Vittorio	203, 205
Dedet, Yann	211
Degas, Edgar	71
Delacroix, Eugène	20, 48
Delaunay, Robert	20
Deligny, Fernand	138, 139
Delluc, Louis	204
Delmaet, Hyancinthe	237
Depardon, Raymond	111, 229, 238, 240, 277
Desplechin, Arnaud	223
Disdéri, Eugène	159, 245, 273
Disney, Walt	112
Doublier, Francis	198
Ducamp, Maxime	244
Duchamp, Marcel	147, 179, 224
Duchenne de Boulogne, Guillaume	160

Ducos du Hauron, Louis	21
Dulac, Germaine	224
Durandelle, Louis-Émile	237
Duras, Marguerite	229
Dürer, Albrecht	43, 147, 156, 157
Dutta, Dulal	211

E

Eggeling, Vicking	224
Egoyan, Atom	262
Eisenstein, Sergueï M.	71, 90, 201, 202, 203, 215, 243
Epstein, Jean	163
Escher, Mauritz Cornelis	54
Eustache, Jean	206, 230
Evans, Walker	162

F

Farocki, Harun	257
Fedorov	19
Fellini, Federico	162, 167, 208, 209, 211, 219, 230, 249
Feyder, Jacques	204
Flagg, James Montgomery	108
Flaherty, Robert	239
Fleischer, Alain	275
Fleischer, Richard	74
Fluxus	225
Ford, John	222
Fouquet, Jean	43
Frampton, Hollis	225
Francis, Freddie	80
Franju, Georges	219
Frears, Stephen	242
Fred	118
Fréger, Charles	266
Friedrich, Caspar Friedrich	138
Frize, Nicolas	173
Füssli, Johann Heinrich	111, 124

G

Gabrieli, Andrea et Giovanni	69
Galton, Francis	267
Gance, Abel	204, 261
Garcin, Gilbert	157
Garnett, Tay	250
Garnier, Charles	138
Gette, Paul-Armand	133

Gianikian, Yervant	252
Giner, Pierre	269
Gioli, Paolo	249
Gitaï, Amos	242
Glass, Philip	173
Godard, Jean-Luc	66, 92, 124, 127, 203, 204, 215, 219, 223, 230, 234, 235, 250, 253, 278
Goltzius, Hendrick	236
Gordon, Douglas	222, 261
Gotlib	118, 186
Goupil, Romain	250
Goya, Francisco	124, 156
Graham, Dan	261, 276
Grandville	123
Greeneway, Peter	223, 225
Greg	118
Grehan, Farrell	53
Griegson, John	239
Griffith, David Wark	70, 90, 166, 200, 217
Grünewald, Matthias	152
Guazzoni, Enrico	70
Guity, Sacha	206
+	
Hadol	143
Hains, Raymond	171
Haring, Keith	18
Hao, Xian	29
Hausmann, Raoul	49
Headingley	161
Henry, Pierre	173
Hergé	29, 192
Hill, Gary	260
Hine, Lewis W.	162, 277
Hitchcock, Alfred	63, 83, 89, 92, 94, 166, 167, 207, 210, 222, 230, 250
Hocine	247
Hockney, David	29, 61, 266
Hokusai, Edo	71
Holbein, Hans	45, 147, 156
Hubert, Félix Stephan	268
Hugo, Victor	15
Huillet Danièle	206
Huston, John	22
Huyghe, Pierre	261

Imbert, Henri-François	250
Ingres, Jean Auguste Dominique	48, 61, 62, 109, 155, 156
Itten, Johannes	19, 20
Ivens, Joris	22, 239

J

Jarman, Derek	225
Journiac, Michel	266

K

Kandinski, Wassily	12, 19, 20
Kar-Wai, Wong	218
Kaurismäki, Aki	223
Kawara, On	133
Kertész, André	55, 94
Kiarostami, Abbas	223, 242
Klee, Paul	19, 20
Klein, Yves	20, 165, 270
Koudelka, Josef	148, 149, 165, 277
Koulechov, Lev	162, 200, 201, 202, 228
Kovacs, Ernie	260
Kramer, Robert	240, 250
Kubrick, Stanley	144, 208, 242
Kuntzel, Thierry	260
Kupka, Frank	20

L

L'Herbier, Marcel	221
Lafont, Suzanne	166
Lang, Fritz	65, 89
Lange, Dorothea	162, 163
Lanzmann, Claude	240
Lartigue, Jacques Henri	21, 180
Laughton, Charles	94
Laurana, Luciano	57
Lavater, Johann	159
Lawick / Muller	267
Le Brun, Charles	159, 160
Le Corbusier	135, 138
Le Gac, Jean	133
Le Gray, Gustave	158, 237
Le Greco	20, 71
Le Roux, Hervé	250
Le Secq, Henri	237
Ledoux, Claude Nicolas	138

Lee, Russell	113, 162
Léger, Fernand	18, 224
Lemaître, Maurice	225
Loach, Ken	240, 242
Londe, Albert	160
Long, Richard	133
Lorenzetti, Ambrogio	41
Lotto, Lorenzo	174
Lucebert	18
Lumière, (frères)	21, 198, 223, 226, 238, 278
Lye, Len	225
Lynch, David	67, 268

M

MacCullin	238, 277
MacLaren, Norman	225
Maggi, Luigi	70
Magritte, René	13, 33, 76, 116
Maitre de Flémalle	61
Malet, Léo	188
Malherbe, Claudy	263
Man Ray	12, 72, 112, 224
Mandelbaum, Anne	267
Manet, Édouard	48, 162
Mankiewicz, Joseph	89
Manoury, Philippe	263
Mantegna, Andrea	153
Mapplethorpe, Robert	157
Marey, Étienne Jules	50, 179, 190
Marker, Chris	139, 189, 194, 205, 223, 228, 239, 242, 250, 251, 262, 269
Martini, Simone	174
Masaccio	42, 90, 116, 181
Masolino	116, 181
Masonobu, Kano	44
Mastroianni, Ruggero	211
Maté, Rudolf	222
Matisse, Henri	20, 29, 61, 83
Méchain, François	194, 195
Medvekine, Alexandre I.	239
Mekas, Jonas	225, 250
Méliès, Georges	70, 83, 144, 199, 205, 226, 238
Mesguich, Félix	198
Messerchmidt, Franz Xaver	168
Messine, Antonello de	147
Metsys, Quentin	64
Michals, Duane	84, 85, 94
Michelson, Harold	207

Mizogushi, Kenji	230
Mohr, Jean	87, 103, 124, 125
Mondrian, Piet	12, 20
Monet, Claude	189
Montgomery, Robert	90
Moretti, Nani	250
Mori, Mariko	267
Muller / Lawick	267
Muñoz	185, 187
Murnau, Friedrich Wilhelm	63
Muybridge, Eadward	50, 178, 179, 190

N

Nadar	158, 159, 244, 273
Nauman, Bruce	261, 276
Nègre, Charles	237
Neumann, Kurt	250
Newton, Helmut	277
Niépcé, Nicéphore	46, 137, 178
Nuridsany, Claude	242
Nuytten, Bruno	68
Nyman, Michael	173
Nyst, Jacques-Louis	272

O

Opalka, Roman	175, 195
Ophuls, Marcel	240, 250
Oppenheim, Dennis	133
Orlan	267
Ozu, Yasujiro	62, 90, 92, 167

P

Pagnol, Marcel	206
Paik, Nam June	259, 260, 261
Painlevé, Jean	242
Pané, Gina	266
Paré, Ambroise	153
Parmegiani, Bernard	173
Pasolini, Pier Paolo	223
Penn, Irving	277
Perennou, Marie	242
Peress, Gilles	238
Perrin, Jacques	242
Personnaz, Antonin	21
Philibert, Nicolas	242
Pialat, Maurice	139, 203, 211, 223, 230
Picabia, Francis	147
Picasso, Pablo	49, 56, 62, 124, 155, 175

Pichel, Irving	94
Piero della Francesca	57, 155, 182
Plantu	161
Porter, Edwin S.	199
Poudovkine, Vsevolod	202
Poussin, Nicolas	138
Powell, Michael	90
Pratt, Hugo	191
Promio, Eugène	198
Puvis de Chavannes, Pierre	18

Q

Quenedey	158
----------	-----

R

Rabot, Hervé	195
Rafelson, Bob	250
Rainer, Arnulf	252
Rault, Jean	266
Ray, Satyajit	211
Rayssé, Martial	261
Reich, Steve	173, 263
Reinhardt, A.	20
Reiser	15, 29
Rembrandt	15, 20, 29, 153, 157, 175
Renoir, Jean	68, 215, 216
Resnais, Alain	22, 230, 242, 250, 251, 273
Ricci Luchi, Angela	252
Richter, Hans	224
Riefensthal, Leni	242
Rihm, Wolfgang	69
Riis, Jacob A.	161, 277
Rivette, Jacques	204
Roche, Denis	195
Rodtchenko, Alexandre	19, 49, 63
Rohmer, Éric	111, 206, 219
Rondepierre, Éric	251, 252
Rossellini, Roberto	139, 203, 208, 242
Rossif, Frédéric	251
Rouch, Jean	92, 240
Rouquier, Georges	240
Rousse, Georges	36, 37
Ruff, Thomas	266
Ruiz, Raoul	89
Ruttman, Walter	224
Ryman, Robert	20

S

Sala, Anri	250, 273
Salgado, Sebastiao	247, 248
Sampayo	185, 187
Sander, August	16, 17, 162
Schaeffer, Pierre	173
Schlosser, Gérard	116
Schoedsack, Ernest B.	94
Scola, Ettore	205
Scorsese, Martin	152
Scott, Ridley	262
Seurat, Georges	21
Sharits, Paul	225
Shaw, Jeffrey	265
Sherman, Cindy	266
Simonds, Charles	165
Sivan, Eyal	251
Smith, Eugene	238, 277
Snow, Mickael	225
Sokourov, Alexandre	22, 223, 251
Sorin, Pierrick	260
Spengler, Christine	238
Spiegelman, Art	272
Spielberg, Steven	219, 242, 249, 270
Staël, Nicolas de	20
Stieglitz	21, 162
Stockhausen, Karlheinz	173
Strand, Paul	239
Straub, Jean-Marie	206
Suleiman, Élia	242
Sullivan, Nelson	271

T

Talbot, William Henri Fox	46, 236, 237
Tardi, Jacques	188
Tarkovski, Andreï	74, 223, 250, 251
Tati, Jacques	22, 208
Texier, Edmond	145
Thomson	161
Titien	183
Tosani, Patrick	267
Toti, Giani	260
Toulouse-Lautrec, Henri	18
Tramus, Marie-Hélène	264
Trauner, Alexandre	208
Truffaut, François	139, 162, 204, 206, 211, 242
Tzara, Tristan	94

U

Uccello, Paolo 184, 185

V

Valverde 154
 Van der Keuken, Johan 250
 Van der Rohe, Mies 138
 Van Eyck, Jan 96
 Van Gogh, Vincent 156, 175
 Varda, Agnès 223, 250
 Vélasquez, Diego 10, 96, 97
 Vermeer de Delft 54, 91, 96, 112, 124, 147, 155
 Vertov, Dziga 196, 197, 200, 201, 215, 239
 Vésale, André 153
 Viallat, Claude 62
 Vigo, Jean 220, 230, 242, 276
 Vinci, Léonard de 15, 40, 43, 45, 75, 119, 147, 153, 212
 Viola, Bill 254, 255, 260, 261, 275, 276
 Visconti, Luchino 203, 230, 250

Von Trier, Lars 220
 Von Trotta, Margarethe 250
 Vostell, Wolf 259, 260

W

Wachowski, Andy et Larry 268
 Wajda, Andrzej 242
 Walas, Chris 250
 Warhol, Andy 94, 221, 225
 Warm, Herman 208
 Warner (frères) 166
 Wasleigh, Michael 90
 Watkins, Peter 242
 Welles, Orson 54, 58, 59, 63, 67, 68, 72, 89, 167, 171, 203, 211, 230, 242, 249, 274
 Wenders, Wim 22, 219, 223, 229, 230
 Widmer 120
 Wiene, Robert 208, 214
 Wiseman, Frédéric 240, 241

La **Petite Fabrique de l'image** commence une nouvelle vie fidèle à elle-même mais actualisée, en couleurs et enrichie de documents iconographiques.

Dans une société qui connaît production, diffusion et circulation mondiale des images, il est important que chacun en acquière la connaissance et les langages pour accéder au plaisir et au discernement critique, qui vont de pair.

Ce livre expose les éléments fondamentaux d'une culture de l'image et l'interroge jusque dans ses formes les plus contemporaines. Il privilégie leur dimension esthétique et leur lien avec la littérature et l'univers sonore. Il a un double objectif : apporter des informations théoriques et proposer des pratiques (plus de 240 exercices) adaptables à tous niveaux et à toutes disciplines, développant, de façon ludique et inventive, l'aptitude à l'expression et à la création.

Outil pédagogique et livre d'art, cet ouvrage est destiné :
à la communauté éducative

(étudiants, enseignants, documentalistes...);

- aux structures culturelles ;

- aux artistes ;

et à tous ceux qui attendent une réflexion exigeante sur la culture de l'image.

Les auteurs

Jean-Claude Fozza – Anne-Marie Garat

Françoise Parfait

