

**Michel Chion**

**COURS SUR L'ÉCHELLE,  
version légèrement complétée par rapport au texte donné en  
février 09.**

Par le jeu des “gros plans” (du très gros plan au plan d'ensemble), le cinéma ramène à une échelle commune et confronte comme équivalents sur l'écran des réalités et des phénomènes de toutes tailles. Certains films (science-fiction fantastique) en profitent racontent des histoires de gigantisme ou de miniaturisation, d'autres fondent leur sens sur ces questions d'échelle. On étudiera les uns et les autres depuis les débuts du cinéma, en liaison avec l'évolution des techniques cinématographiques (rôle des maquettes et des images de synthèse).

**cinq textes de Michel Chion**

- 1) Le lampadaire et le muguet**
- 2) Le gorille et la fourmi**
- 3) Sur la notion de réel diégétique**
- 4) Image, rendu et texture**
- 5) Libres divagations**

**1) LE LAMPADAIRE ET LE MUGUET (JEUX D'ÉCHELLE)**

Au début du Dictateur, 1940, de Chaplin, qui ressort ces jours-ci, le petit barbier se trouve au début dans un petit avion à hélice de la Guerre de 14, avec le pilote. Après la célèbre séquence-gag où les deux hommes volent la tête en bas - et mettent plusieurs minutes à s'en apercevoir -, l'avion pique du nez et s'écrase sur le sol. Comme il était encore fréquent alors (voir certains plans d'Une femme disparaît, 1938, de Hitchcock, et son train jouet), l'accident a été montré en filmant un paysage miniature, sur lequel chute un modèle réduit. La question peut se poser aux cinéphiles d'aujourd'hui: les spectateurs de 1940 étaient-ils dupes?

Né en 1947, je n'étais pas là pour me mettre à leur place, mais j'ai vu le film à la fin des années 50, et puis dire que même alors, on n'avait pas le temps de se poser consciemment la question. Le plan ne dure que quelques secondes et il était à l'époque exclu de le revoir aussitôt (la vidéocassette n'existant pas). En même temps, fugitivement, l'oeil avait le temps de remarquer le changement d'échelle. Notez que, même affiché, ce changement brutal, qui est propre au cinéma et constitue un de ses effets, fonctionne dans les deux sens. Ici il ne nous invite pas seulement à accepter le “tout petit”

comme du "très grand" (comme quand je joue, enfant, à croire que mon petit avion est un "vrai" avion) , mais aussi inversement, à un niveau magique, à voir le grand comme miniaturisé: n'a--t-on pas fait rentrer , grâce à la magie du cinéma, des acteurs de taille humaine dans un jouet?

Dans une célèbre séquence, le Faust de Murnau, réalisé en 1926, nous montre Méphistophélès emmenant le vieux Faust transformé en jeune homme, pour lui faire parcourir le vaste monde. Il déploie son manteau, qui leur sert à tous deux de "tapis volant". Suit un très beau paysage survolé : cascades et forêts, villes et clochers, montagnes et palais, qui très visiblement a été réalisé en modèle réduit, avec une exactitude touchante, satisfaisant un plaisir enfantin. Mais dans le même temps, nous ne pouvons pas nous empêcher de ressentir que dans cette séquence , l'échelle réelle du film est celle d'un paysage de petite taille, et que ce sont les acteurs qui ont été faits plus petits par une incrustation optique, pour pouvoir y évoluer.

La fameuse question au cinéma des points de vue survolant et des angles surplombant que peut adopter la caméra nous ramène à ces jeux d'enfants où nous manipulons des figurines et des poupées tout en parcourant du regard leur paysage, leur champ de bataille. Quand nous jouons sur le sol, nous n'agrandissons pas seulement ce que nous voyons, mais dans l'autre sens, nous y projetons mentalement à ces échelles nos propres corps miniaturisés, de la même façon que nous voyons les grands, les adultes, se projeter dans les nôtres qui sont tout petits par rapport aux leurs.

La question de l'échelle est fascinante dans les films de science-fiction réalisés à partir de maquettes, comme 2001: L'Odyssée de l'espace (Kubrick, 1968, et même plus récemment Blade Runner, (Ridley Scott, 1982), car le public sait bien que la tour géante ou le vaisseau spatial qui évoluent sur l'écran et hébergent les personnages ont existé concrètement, dans le tournage, sous la forme d'un objet réel mais d'une certaine taille indéterminée: l'un des plaisirs pris à voir ces films consiste à imaginer le "jouet" plus ou moins grand que des adultes ont dû construire pour obtenir un certain effet sur l'écran, et quelle taille il avait par rapport à ses constructeurs.

De plus en plus, comme on le sait, on ne fabrique plus en modèles réduits les vaisseaux spatiaux, villes et miniatures, mais on les synthétise, comme dans L'Attaque des clones, 2000, de George Lucas: or, l'image de synthèse n'a plus d'échelle de référence, et elle est conçue indépendamment de toute notion de taille.

De même, un film de marionnettes filmées et animées, comme Chicken Run, 2000, de Nick Park et Peter Lord, nous laisse le plaisir de chercher à deviner à quelle échelle personnages et décors ont été

construits. Dans un dessin animé de technique dite "traditionnelle", subsiste encore la référence symbolique à un dessin initial, alors qu'en principe l'image de synthèse supprime la question. L'image de synthèse n'est qu'une série de proportions. De même, le corps 12 et la police Helvetica avec lesquels je tape ce chapitre sur mon ordinateur - un corps et une police dont je peux changer en quelques secondes - n'ont pas d'existence concrète ou que ce soit, pas d'échelle précise: ils sont une forme fugitive sur un écran, peuvent ressortir plus gros sur l'imprimante qu'ils n'apparaissent sur mon clavier, seront lus à une taille aléatoire sur l'écran de l'ordinateur qui recevra l'article expédié par e-mail, etc...

On notera que plusieurs films en images de synthèse - donc, sans référence à une échelle de taille de l'image - réintroduisent thématiquement dans leur scénario la question même de l'échelle, souvent les personnages sont des insectes de petite taille (Fourmizz, Mille et une pattes), pour qui un brin d'herbe est comme un arbre, ou encore des jouets qui vivent leur vie de jouets, pour laquelle une chambre d'enfants est tout un monde (les très jolis Toy Story 1 et 2). C'est là qu'entre en jeu la question de la texture, dont parle un autre chapitre.

Quelle étrange chose, encore une fois, que l'être humain: il naît minuscule, grandit en se référant à ces géants que sont pour lui les adultes, puis, quand il a atteint lui-même la taille de ces colosses et que le monde s'est rétréci d'autant (ce dont il ne se console pas toujours), il continue d'avoir en lui, mais souvent oublié, dénié, en même temps que superposé à son être adulte, cet être qui voyait le monde à une toute autre échelle. L'enfant en nous, ce ne sont pas seulement en effet des affects, des émotions, des "souvenirs", mais aussi une façon de voir le monde.

Dans une publicité pour l'eau de Badoit en images 3D de synthèse, que l'on a vue à la télévision au cours de l'année 2002, et qui fait partie d'une série inspirée de La Fontaine, une grenouille anthropomorphisée, assise dans un café, se plaint d'être petite. Le garçon de café, un boeuf anthropomorphisé bipède qui n'est que trois fois plus grand qu'elle, lui conseille l'eau minérale en question. Résultat: la grenouille qui a bu de la Badoit ne change pas de volume et ne gonfle pas, mais elle "assume" sa petite taille, prend de l'assurance, et monte sur la table pour annoncer à tout le monde: "je vais dire la météo, qu'on me donne une échelle."

Cette publicité m'inspire deux réflexions. La première: quelle voix donner à un être petit par rapport à un être gros? Au début des années 30, la souris dessinée Mickey avait une voix suraiguë hors du registre humain, obtenue par lecture à vitesse rapide du disque ou du son

optique. Aujourd'hui, les voix des personnages de petite échelle - c'est le cas ici - sont à peine plus aiguës que celle des personnages "grands"; le registre de la voix ne semble plus significatif de taille ou d'échelle. Lorsque dans un de ses plus fameux cartoons, qui date des années 40, The cat that hated people, Tex Avery prête à son petit chat une voix grave et rogue imitée du comique américain Jimmy Durante, il effectue ce qui est alors perçu comme un gag de contraste d'échelle (entre la voix et le corps). Ce gag, comme je le vérifie parfois en passant ce film à des étudiants, me semble plus aujourd'hui perçu comme tel.

Deuxième remarque: de plus en plus d'humains qui voient des boeufs et des grenouilles filmées ou représentées en images de synthèse n'en ont jamais vus dans la réalité. Il serait intéressant là aussi de savoir combien ont éprouvé, par exemple en la tenant dans leur main, la taille réelle d'une grenouille concrète.

En principe, ces jeux d'échelles pourraient sembler réservés à la science-fiction, aux fables, à la fantaisie. On sait le nombre de films qui racontent explicitement, généralement à l'usage des enfants et du public familial, des histoires de miniaturisation. Un roman de Richard Matheson fut ainsi la source d'un beau film de Jack Arnold, The Incredible Shrinking Man (L'Homme qui rétrécit, 1957) où le héros se voit réduit à la taille d'une proie pour son propre chat, et doit habiter une maison de poupée (vite trop grande) construite par sa femme... Et les générations plus récentes ont vu des Chérie j'ai rétréci les gosses (Honey, I shrunk the Kids, Harold Ramis, 1992) et des Aventure Intérieure (Innerspace, Joe Dante, 1987), qui les ont habituées à voir traité en comédie un sujet également propices aux drames, voire à la métaphysique.

La question du gros plan au cinéma, comme Pascal Bonitzer le rappelle, n'est pas non plus sans rapport avec les jeux d'échelle que permet le cinéma. Dans son recueil Le champ aveugle (paru en 1982), il cite Eisenstein: "Les lois de la perspective cinématographique sont telles qu'un cafard filmé en "gros plan" paraît sur l'écran cent fois plus redoutable qu'une centaine d'éléphants pris en plan d'ensemble." Et Bonitzer de préciser: "Lorsque Eisenstein parle de ses "cafards en gros plan", il ne veut pas nécessairement parler d'un gros plan sur l'oeil ou l'antenne d'un cafard (..) Un cafard est toujours en gros plan, dès lors qu'il occupe tout entier l'écran. La référence est le corps humain théorique sur lequel il pourrait être posé." (Le champ aveugle, Cahiers du Cinéma/Gallimard, p. 146). Mais dans le gros plan, même si nous rétablissons mentalement l'échelle du phénomène (y voyant quelque chose de petit vu de près), il peut y avoir quelques secondes où nous avons cru à un basculement d'échelle, à un cafard vraiment géant.

C'est aussi Bonitzer qui souligne que les fameux travellings dramatiques de Hitchcock, qui partent de plans généraux, aiment bien aboutir sur des gros plans: "le visage de l'homme ravagé de tics dans Yound and Innocent, ou la clé des Enchaînés/ Notorious" (op. cit., p. 36). Ainsi, quelques secondes durant, le visage humain ou la clé "plein cadre" réapparaissent comme ce qu'ils ont pu apparaître au début du cinéma, au temps où le gros plan était rare: très grands.

De temps en temps, Hitchcock aimait bien aussi faire fabriquer pour une scène un accessoire réel, censé être tenu ou utilisé par le personnage, mais qui était plus grand que nature, afin disait-il qu'il soit mieux expressif à l'image: le revolver dans Spellbound (La Maison du Dr Edwardes, 1945) et le cadran de téléphone dans Dial M for Murder (Le Crime était presque parfait, 1954). C'était aussi une manière d'exagérer le gros plan, de faire ressurgir son caractère monstrueux.

Mais la question de l'échelle renvoie aussi à celle du découpage.

J'appelle mono-scalaires les films où tout ce que nous voyons se situe dans une gamme restreinte de distances: on n'est jamais ni très près ni très loin des personnages, de sorte que les contrastes de "gros plan" ne sont pas signifiants. Rohmer, Hawks seraient des réalisateurs mono-scalaires, ce qui ne veut pas dire qu'ils sont plus réalistes (le réalisme est une question compliquée). J'appelle multi-scalaires au contraire les films où la réalité peut changer d'échelle.

Les cas bien connus sont ceux où on nous montre que dans un petit carré de verdure, grouille toute une vie énorme (Blue Velvet, 1987, de David Lynch), ou bien où des objets que nous avons vus gigantesques sont resitués dans l'espace comme des points minuscules: c'est le fameux plan aérien du Titanic, 1997, de James Cameron où les fusées de détresse que le bateau envoie dans le ciel nocturne sont vues toutes petites dans l'océan.

Le spectateur de Titanic sait que le vaisseau qu'il voit est souvent une image de synthèse, sans support concret. L'astuce du film consiste à inscrire cette conscience dans l'histoire elle-même, "en abyme", en nous montrant au début des scientifiques d'aujourd'hui qui ont affaire à la fois à l'épave en "vraie grandeur" du Titanic réel et à des images reconstituées par ordinateur, sans référence vivante, qui ne leur disent rien du réel. Le récit de la vieille dame survivante du naufrage consistera à les plonger par la parole (et nous, par la parole et l'image) dans un réel humain et incarné, redonnant aux événements leur juste dimension.

Chez Orson Welles, une maison, un château ressemblent parfois, et ce n'est pas un hasard, à une maison de poupée filmée de près: le domaine de Xanadu au début de Citizen Kane, 1941, le manoir des Amberson dans La Splendeur des Amberson, 1942, au début, ont bien

l'air de maquettes. Tout est fait, au début de Citizen Kane, notamment, pour réaliser des collisions d'échelle: un bouche trop grande (celle qui profère "Rosebud"), un chateau trop petit, et une "boule de verre" qui enferme une maison et un paysage où il neige. Cette "boule de verre" a fortement influencé d'autres cinéastes, puisqu'on en retrouve le principe d'emboîtement, diversement, chez Hans-Jürgen von Syberberg (son Hitler, 1978, et surtout son Parsifal, 1982, où les personnages de Wagner parcourent comme des fourmis le masque mortuaire démesurément agrandi du visage de leur créateur).

Et enfin Tarkovski. Ce dernier montre dans trois de ses films, pas moins, son héros redécouvrant sa maison familiale comme une maquette ou un modèle réduit: dans Solaris, 1972 (le finale, où Kevin est lui-même à l'échelle de cette maison miniature, mais où celle-ci n'est qu'une île minuscule sur la surface d'une planète-océan), dans Nostalghia, 1983, et surtout dans un film souvent cité par nous, Le Sacrifice, 1986.

Je fais allusion à la scène étrange où le héros découvre par terre, dehors, près d'une mare d'eau, un étrange cadeau d'anniversaire que lui aurait patiemment fabriqué son petit garçon et qui est sa propre maison, en réduction avec tous les détails, haute d'une cinquantaine de centimètres. Cela-a-t-il un rapport avec le fait que vers la fin du film Alexandre va mettre le feu à sa "vraie" maison - comme si de l'avoir redécouverte à cette échelle lui faisait voir dans celle-ci un jouet dont il faut se libérer? Etrange renversement, que celui-là, où un enfant offre à son père une maison de poupée, réplique de la maison familiale!

Pour revenir à Welles, je trouve que son insistance, dans certains de ses derniers films, comme F for Fake (Vérités et mensonges, 1971) ou Filming Othello, 1978, à se montrer dans une salle de montage, laisse de lui l'image d'un demiurge travaillant avec des personnages et des décors en miniature, réduits à la taille de l'écran de la table de montage. Autre cas intéressant: Le Procès, 1962, où les décors sont alternativement trop petits ou trop grands par rapport aux personnages, comme si l'homme avait perdu ses références, y compris dans les décors qu'il s'est construit.

Un beau gros plan de Godard, dans Deux ou trois choses que je sais d'elle, 1966, s'attarde en Cinémascope couleurs sur la dérive de la mousse à la surface d'une tasse de café noir, et y fait voir des nébuleuses et des galaxies: le très petit ne se reflète que dans le très grand. Les deux infinis, comme on le postule souvent, sont isomorphes, mais aux deux extrêmes. Où situer l'homme, qui n'a pas d'isomorphe?

Kubrick lui aussi a, comme certains metteurs en scènes qui ont joué au demiurge et sont restés très proches de l'enfance, le complexe

du modèle réduit. Un metteur en scène de cinéma est en effet celui qui peut jouer avec l'échelle de ses acteurs (et de ses décors) et, en les filmant de loin, les miniaturiser (inversement, en filmant une maquette de près, la géantifier), disposant à son gré de la taille des personnages dans le "théâtre fixe" du cadre cinématographique.

C'est lui qui a créé ce raccord magnifique, qui est aussi, en même temps qu'une ellipse temporelle de cinq millions d'années, un saut d'échelle: dans L'Odyssée de l'espace, un os de tapir lancé par un singe pré-hominien dans le ciel est enchaîné cut à un véhicule spatial de même forme mais supposé gigantesque, en 2001. Le choc provient de ce qu'ils ont la même taille dans l'écran, sinon dans la réalité diégétique. Six ans plus tôt, dans son Lawrence d'Arabie, 1962, David Lean enchaînait une allumette en très gros plan qui flambe, à l'image du soleil se levant dans l'immensité du désert saharien - raccord inoubliable, et qui a pu inspirer Kubrick.

On sait que dans 2001, peu de temps après le raccord mentionné plus haut, Kubrick montre, dans une fusée en route vers une station spatiale, un stylo flottant en a-pesanteur et qui s'est échappé de la veste d'un passager endormi. Ce stylo n'est pas seulement destiné à suggérer un effet vertigineux d'emboîtement d'échelles, genre "Vache qui rit" (petit objet en giration dans une fusée en route vers un satellite tournant autour de la Lune, laquelle tourne autour de la Terre, etc.) Plus petit que l'os de tapir, le stylo est cependant, comme lui, préhensible, c'est-à-dire à l'échelle d'une main. Il sert donc à nous ramener à l'échelle humaine, car la main, selon qu'elle peut prendre et toucher ou non, est une des références d'échelle les plus fortes...

La faiblesse à mon avis de *The Shining*, 1980, est d'esquisser, sans aller jusqu'au bout, l'assimilation de l'hôtel Overlook et de ses alentours à une maquette. L'idée du labyrinthe reproduit en maquette dans l'hôtel, et où Jack Torrance voit se promener minaturisés sa femme et leur fils, n'est qu'un point de départ. Elle ne ressurgit pas là où elle devrait selon moi ressurgir dans le film pour le boucler vraiment: c'est-à-dire à la fin. quand Torrance est lui-même dans le labyrinthe.

Le dernier film de Kubrick, Eyes Wide Shut, 1999, est en apparence mono-scalaire: tout y semble à échelle humaine, filmé à la même distance, sans très gros plans ou visions cosmiques. Et pourtant certaines des rues de Manhattan reconstruites en vraie grandeur dans la banlieue de Londres, et où marche Tom Cruise, ont le fini amoureux d'une maquette... ou d'une ville contenue dans une boîte de jouets. Le film ne se déroule-t-il pas pendant dans la période de Noël, et ne se termine-t-il pas sur la promesse d'un cadeau faite à la petite fille du héros?

David Lynch a toujours été évidemment un metteur en scène biscaire: ce qu'on voit chez lui étant toujours pris entre les deux infinis pascaliens, celui du microcosme d'énergies qui se trouve par exemple à l'échelle d'une allumette qui flambe (comme dans *Lawrence d'Arabie*), et celui du cosmos: un radiateur de chauffage central, dans *Eraserhead*, 1977, peut contenir un monde, des personnages, un théâtre....

Dans *Playtime*, de Jacques Tati, 1968, la question de l'échelle des décors se pose à l'oeil du spectateur de façon permanente et diverse: nous nous doutons bien que ce que nous voyons, toute cette ville, est partiellement une illusion de perspective, mais partiellement aussi en vraie grandeur - et jouer à deviner ou à supputer ce qui est vraiment là à sa taille, ou ce qui est en "fausse perspective", est un des plaisirs qu'offre le film. L'échelle est donnée ici comme étant également dans le regard des personnages : si l'on voit un embouteillage - situation exaspérante en soi - autour d'un rond-point à une certaine distance, et d'un certain point surplombant, qui pourrait être celui d'un habitant des tours, on voit un manège de foire et tout se transfigure. A la fin du film, dans le bus qui la ramène à Orly, la jeune touriste à qui Hulot a "fait passer" par quelqu'un d'autre un cadeau contenant un brin de muguet, lève les yeux au dehors. Elle voit que les lampadaires qui longent la route et s'allument, à la tombée du soir, ont la forme d'un brin de muguet, et cette ressemblance lui inspire un beau sourire. D'autre part, le type d'architecture montré dans Playtime, extrapolation de ce que l'on commençait à construire alors dans le quartier de la Défense en bordure de Paris, a en propre de ne pas "donner d'échelle" au regard qui le voit de près ou de loin (c'était le cas aussi des tours du World Trade Center).

La jouissance dans Playtime, quant à l'échelle, est que deux niveaux de doute et d'incertitude délicieuse se superposent sans se confondre: quelle taille a le décor dans la diégèse pour les personnages qui y évoluent - puisque ceux-ci peuvent se tromper constamment sur les dimensions et la distance, et à quelle taille ont-ils été dessinés, réalisés en à-plat ou en maquette, voire en vraie grandeur dans le "making of" concret du film?

Et je n'ai pas parlé des échelles de temps...

(paru dans la revue Bref, en 2002)

## 2) LE GORILLE ET LA FOURMI

Lorsque l'exploitation cinématographique sera convertie massivement au numérique (ce qui, semble-t-il, ne saurait tarder), on racontera dans les veillées des histoires du temps passé, quand la projection cinématographique se faisait encore à partir d'une pellicule.

En voici déjà une, vécue et très jolie.

Dans les années 70, une salle parisienne à écran géant nommée le Kinopanorama, (rachetée aux Russes, qui l'avaient ouverte dans les années 50 pour concurrencer le Cinérama de la rive droite) remportait un succès d'affluence en montrant des films-catastrophes comme *L'Aventure du Poséidon*, et *La Tour infernale*, ainsi qu'en ressortant des classiques du cinéma épique tels que *Les 55 jours de Pékin*, et autres *Ben Hur*. Ce fut là que je vis pour la première fois, en reprise, *Lawrence d'Arabie*.

On sait que ce film de 1962 comporte un magnifique raccord d'objets d'échelle différente - un raccord qui à mon avis a pu servir de modèle à Kubrick: je parle bien sûr de cette coupe sublime qui, dans *2001*, nous fait sauter d'un os jeté par un singe, dans le passé, à un satellite artificiel géant dans le futur.

Comme Kubrick six ans plus tard, David Lean prépare soigneusement son effet. À la fin d'une conversation de bureau, alors que nous n'avons encore vu aucun extérieur ou presque, Peter O'Toole, qui vient de recevoir l'autorisation d'aller dans le désert pour nouer des contacts avec les Arabes, souffle une allumette qui tenait dans sa main. À la place dans l'écran où se trouvait l'allumette, surgit, par la grâce du montage, un soleil qui se lève au centre d'une image vide. C'est l'Arabie, c'est le désert.

Pendant un certain temps, dans le film, nous n'aurons que des plans vides avec un grand ciel, et c'était une trouvaille à l'époque (banalisée par la suite) que d'utiliser ainsi l'écran large pour n'y mettre presque rien du tout.

J'en viens à mon histoire de projection. Il faut se souvenir que l'écran du Kinopanorama était vraiment, vraiment grand. Dans une des images les plus minimales de *Lawrence d'Arabie*, juste du ciel et des dunes de sable avec peut-être au loin deux voyageurs sur leurs chameaux, une mouche géante vint se promener, et on la vit faire ses

allées et venues tranquilles dans le ciel. C'était évidemment une mouche réelle qui avait bien choisi son film et son moment pour se poser sur la vitre de séparation entre la cabine de projection, située très haut au-dessus du balcon, et la grande salle. Le public ne tarda pas à s'amuser de cette mouche king-kongesque qui s'incorporait au film, et se mettait de la partie. C'est en effet, comme les Français le savent depuis *La Fontaine*, le propre des mouches que de se mêler de la vie humaine sans y avoir été invitées.

Mais là où la bonne humeur de la salle devint délire, joie enfantine, jubilation, c'est quand elle vit surgir sur l'écran géant par la droite, d'un hors-champ fabuleux, une main de titan; la main du projectionniste qui, en essayant de chasser l'insecte, offrait au public de *Lawrence d'Arabie* le supplément de quelques secondes d'ombres chinoises sur très grand écran, pour lesquelles le film de David Lean offrait comme fond, comme décor, ses images magnifiquement vidées.

Si la main ravissait à ce point, je crois, c'est qu'elle nous rappelait qu'elle s'interposait entre d'un côté, une lampe puissante et une pellicule transparente - une pellicule de 70mm défilant dans la cabine, une pellicule tenant dans la main - et une image géante devant nous; elle donnait la mesure à la fois du très grand et du très petit en même temps, incarnant ces basculements d'échelle caractéristiques du cinéma.

La main humaine ou pré-humaine, comme référence de taille ultime, est le point commun de ces trois exemples: l'allumette dans les mains de Lawrence, l'os dans le ciel jeté par un bras de singe, qui en a fait une arme-outil à sa mesure, et la main du technicien venant redonner son échelle à la mouche.

Rien d'étonnant à ce que l'histoire du cinéma de spectacle soit ponctuée par les différentes versions d'une même fable, celle d'un singe assez gigantesque pour tenir dans sa main, non une mouche, mais une femme toute entière.

Chacun sait en effet que dans les trois versions principales de *King Kong* (pour ne pas parler des nombreux sequels), celle de Ernest B. Schoedsack et Merian Cooper avec Fay Wray en 1933, celle produite par De Laurentiis et dirigée par John Guillermin en 1976, avec Jessica Lange, et enfin celle récente de Peter Jackson avec Naomi Watts, les plans de la Belle dans la paume de la Bête sont les seuls ou presque pour lesquels il a fallu construire une partie du corps du monstre en vraie grandeur, sans recourir à des trucages. Pour le reste, le public est

prêt à admettre l'existence de poupées, miniatures, peintures, et autres artifices.

La Belle dans une main de gorille, c'est la rencontre dans une même réalité de deux grosseurs de plan différentes. Kong est comme un singe qu'on verrait en très gros plan, Ann Darrow, comme une femme qu'on verrait en plan général. Si on les montre dans des plans séparés, c'est un effet banal de découpage. Mais s'ils figurent ensemble, c'est, dès 1933, comme le débordement d'un effet de découpage dans le réel même des personnages; ce débordement qui - se servant pour cela de prétextes science-fictionnelles et fantastiques - devient dans le cinéma récent de plus en plus fréquent.

La question de l'échelle, à laquelle Pascal Bonitzer avait consacré un chapitre lumineux dans Le Champ aveugle, s'impose toujours comme importante aujourd'hui avec l'image de synthèse, et je dirai pourquoi.

Mais d'abord, je propose de formuler la question de l'échelle de taille au cinéma sur trois niveaux:

- à quelle échelle dans l'histoire se situe ce qui est représenté (niveau diégétique) - et sur ce point, pour ce qui regarde la taille du singe, les deux premiers *King Kong* sont réputés n'être pas précis et rigoureux<sup>1</sup>, tandis que le tout dernier le serait (je n'ai pas vérifié);
- à quelle échelle nous le voyons, en fonction du cadrage et du découpage (niveau cinématographique);
- à quelle échelle nous supposons qu'il a fallu réaliser ou construire le modèle filmé, quand il s'agit d'un trucage: planète, monstre, décor monumental, etc... (niveau profilmique); et c'est là bien sûr où l'image de synthèse change la donne.

Ce que je propose est de formuler ces différents niveaux, non en termes d'oppositions réel/imaginaire, sens apparent/sens caché, mais comme des formes différentes, et coulissant les unes sur les autres, de réel. Cela va m'amener à expliquer une distinction, ou plutôt une formulation que j'ai donnée sur les trois (au moins!) réels du cinéma: le réel diégétique, le réel cinématographique, et le réel profilmique (un réel sur lequel le spectateur, pendant longtemps, quand il n'y avait pas ces horribles "bonus de DVD", ne pouvait faire que des suppositions).

---

<sup>1</sup> Ce qui, au cinéma, peut être la source d'un charme spécifique, même si ce genre de "faux raccords" est pourchassé par d'étranges cinéphiles qui les collectionnent et les publient.

Dans *2001*, le vaisseau spatial Discovery, qui emmène Poole et Bowman vers Jupiter, se situe bien de façon distincte à ces trois échelles:

- dans le réel diégétique, Kubrick nous donne la possibilité d'apprécier sa taille, notamment par les plans de sortie des cosmonautes, qui fournissent l'échelle;
- dans le réel cinématographique, le Discovery est plus ou moins "en entier", ou "vu partiellement", près ou loin, grand ou petit (mais il n'est presque jamais montré plus petit que le cadre)
- dans le réel profilmique, le spectateur de 1968, lors de la sortie du film, sait bien qu'il a affaire à des maquettes, sans pouvoir se prononcer sur leur taille, mais il est content d'apprendre, dans des articles ou par des livres, que ces maquettes sont "très grandes".

Comment jouent ces trois niveaux les uns par rapport aux autres? Forte est la tentation - et fréquente l'attitude consistant à y céder - de les confronter deux par deux en les opposant. Par exemple, on oppose souvent souvent l'action montrée et son découpage, comme représentant l'un l'événement plat, et l'autre son interprétation par la "mise en scène". Le réel cinématographique s'expliquerait par exemple par une volonté d'exprimer les "états d'âme" des personnages (ou, au choix, la vision du monde de l'auteur), donc du subjectif par rapport à l'"objectif" de la diégèse. Je n'en crois rien. Il me semble que le découpage, les variations d'axe et de grosseur de plan, ne sont pas quelque chose à interpréter donc, à "lire", de l'histoire montrée, mais qu'ils créent un autre réel.

La mise en scène n'est pas l'extériorisation conventionnelle d'un "intérieur" des personnages par le "langage" des images, des sons, du montage, mais la création d'une nouvelle réalité, qui comme l'autre s'exprime en termes de temps, d'espace, de causalité. Seulement, celle-ci ne recouvre pas et ne nie encore moins la réalité diégétique, ni ne la supprime, elle ne lui est pas "supérieure", mais elle dialogue avec elle.

Limitons-nous à deux de ces trois réels, le diégétique et le cinématographique, et, en quittant provisoirement la question de l'échelle pour celle du regard, prenons l'exemple d'une conversation téléphonique filmée et montée en montage alterné, comme c'est possible au cinéma: des personnages qui dans le réel diégétique ne se voient pas, mais que nous voyons, nous, en alternance par des plans successifs, peuvent avoir dans le réel cinématographique, par le jeu des

raccords entre directions de regard, leurs regards qui se croisent ou non. Cet échange de regards à distance qu'on nous fait imaginer ne fait-il que refléter et extérioriser leurs pensées secrètes? Non. C'est la création d'un réel parallèle.

On peut même affiner, en distinguant deux types de réel cinématographique (décrits ici, en se bornant au visuel, mais qui existent aussi dans le sonore.

\_\_\_\_\_ L'un peut être appelé le *réel cinématographie matériel* (RCM): le film est encore aujourd'hui souvent une pellicule, un ruban transparent, mince, bordé de perforations, défilant devant un pinceau de lumière, passant dans un appareil motorisé, etc.... C'est ce réel qu'évoque Bergman lorsqu'il montre au début de *Persona* une lampe à arc de projecteur de cinéma, un mécanisme, une pellicule tressautant; puis, au milieu du film, un faux incendie de la pellicule... C'est ce réel aussi qu'utilisent les gags d'*Hellzapoppin* ou de plusieurs Tex Avery, lorsqu'ils montrent les personnages dans une image perforée et le sachent. Et c'est ce réel, de la projection en l'occurrence, que rappelait très poétiquement l'incident de la mouche et de la main au Kinopanorama.

L'autre serait le *réel cinématographique immatériel* (RCI) . Celui-là n'existe que sur l'écran, dans la succession des sons et des images: ce sont les coupes et montages, entraînant la possibilité de passer instantanément d'un lieu à un autre, et d'un moment à un autre; ce sont les échanges de regard dont nous avons parlé; ce sont les cadrages permettant d'isoler ou de contextualiser, de rapprocher ou d'éloigner un objet ou un personnage; c'est, relié à cette question, le jeu des échelles: la stabilité presque toujours de règle dans la définition du ratio de la projection (1,33, 1,85, 2,35) faisant qu'une petite chose et une grande chose, dans le réel diégétique, peuvent être ramenés à une taille équivalente dans le champ de la projection.

C'est encore l'effet de "trottoir roulant": un personnage avance dans le réel diégétique, mais dans le réel cinématographique, il peut faire du surplace (voire reculer et s'éloigner, dans le cas d'un travelling ou d'un zoom arrière de sens contraire); ce sont les axes de prise de vue; notamment la possibilité que donne le cinéma de montrer un personnage et/ou un objet, événement, etc..., sous n'importe quel angle, même ceux qui ne correspondent à aucun regard humain (effet d'ubiquité). Et d'autres effets encore. Je ne dis pas qu'il n'y a pas là, souvent, une intention de "traduire l'intérieur du personnage par

l'extérieur", je dis que l'effet produit dépasse cette intention, et crée sa propre poésie: en aucun cas, selon moi, un des réels n'est au service de l'autre, ni ne l'annule.

Dans la règle habituelle, les personnages de fiction ne savent pas qu'ils sont dans un réel cinématographique; ils ne vivent que leur réel diégétique. Depuis une vingtaine d'années cependant, comme je l'ai dit, se multiplient les films dans lesquels leur réel diégétique est contaminé par le réel cinématographique. Un des cas les plus simples est celui de la très bonne comédie fantastique *Pleasantville* de Gary Ross, où des personnages savent que leur monde est en noir et blanc, et repèrent la couleur quand celle-ci s'introduit dans leur monde.

Dans cette apparition de plus en plus fréquente, en effet, de films où le réel cinématographique matériel et surtout immatériel devient pour les personnages du film leur réel diégétique même, une nouvelle dimension d'impossible apparaît, en même temps que de féerie.

En permettant des ellipses de temps, des ellipses d'espace, et des croisements de regards, dans un espace qui échappe aux limites habituelles, le RCI semble permettre la réalisation des vœux: réunir les amants, les êtres séparés par la mort, permettre des regards échangés loin dans l'espace et le temps (un des effets les plus anciens au cinéma), permettre de parler avec les disparus. Mais le plus souvent, il permet cette réalisation dans un espace symbolique - l'accomplissement des vœux ne se réalise pas concrètement pour les personnages dans leur réel diégétique. Lorsque c'est le cas, lorsque les personnages du RD (réel diégétique) voient le RCI devenir une composante de leur RD, ils rencontrent des inconvénients qui leur en font "payer le prix": par exemple, la situation d'un personnage peut constamment basculer d'un extrême dans l'autre; il peut être catapulté dans un endroit et/ou un moment complètement différent; rien n'est assuré, rien n'est solide, rien n'est stable (comme l'éprouve déjà Buster Keaton dans *Sherlock Junior*, quand il rentre dans l'écran de projection). C'est à mon sens ce que vit l'héroïne d'*Inland Empire* de David Lynch: elle est tombée dans le réel cinématographique d'un film.

Dans *King Kong*, la femme vit réellement une situation en principe seulement possible dans le réel cinématographique: confronter des regards, des désirs, des peurs, entre créatures "incommensurables" ou presque. Après avoir été la peur absolue, cette situation devenue pour elle magique où elle tient toute dans la main d'un mâle (désir avoué de

beaucoup d'amoureuses par rapport à leur amoureux), comporte sa contrepartie: il n'est pas censé pouvoir changer de taille (ce qui fait que *King Kong* n'est pas un conte de fées), et donc il ne pourra jamais la connaître bibliquement.

Les trois films reposent, on le sait, sur une énorme ficelle sexuelle, sur un sous-texte égrillard et rabelaisien transformé en pure poésie et en histoire d'amour courtois: c'est la question toujours suggérée au spectateur, évidente, sans jamais être concrétisée visuellement, de la disparité d'échelle d'organes sexuels entre l'animal et celle qui est d'abord sa proie, ensuite sa bien-aimée.

Il est très probable que dans les fantasmes oedipiens, cette disparité d'échelle d'organes sexuels est une question effrayante ou troublante - sans compter l'autre question, éloquente en terme de changement d'échelle, de l'érection- cet "effet spécial" par excellence. Il est bien possible, oui, que la question de l'échelle ne soit fascinante, que dans la résonance sexuelle de la question. C'est bien à cela en tout cas que pense le public quand il entend dans la version de 1976 Jessica Lange affirmer à la bête, comme si celle -ci pouvait la comprendre, que "cela ne marchera jamais entre toi et moi."

Lacan dit/écrit, dans *Télévision*:

"L'impasse sexuelle secrète les fictions qui rationalisent l'impossible dont elle provient."

Un autre film qui en parle admirablement, c'est *L'Homme qui rétrécit*, de Jack Arnold sur un scénario de Matheson: le mari régressant à la taille d'un microbe, dans sa propre maison, disparaissant aux yeux de sa femme.

Les films de gigantisme et de miniaturisation, on le sait, reviennent tout au long de l'histoire du cinéma, même si ce n'est pas toujours avec ce sens sexuel. Ce sont bien sûr de vieilles histoires, plus anciennes même que Swift. Mais avec le cinéma, cela change de sens puisque dans le réel cinématographique se produisent déjà des changements d'échelle "gulliveriens".

Dans un excellent film de science-fiction des années 60 qui n'a eu que le tort de précéder de peu *2001, Le Voyage fantastique*, le thème de la miniaturisation d'hommes qu'une machine réduit à la taille de globules pour les introduire à la seringue à l'intérieur du corps qu'ils doivent opérer est traité très intelligemment par Richard Fleischer. Nous avons en effet un montage parallèle entre le monde du laboratoire souterrain

où a lieu l'opération, avec les scientifiques, militaires, etc... qui ont gardé leur taille habituelle, et l'intérieur du corps du malade, où évoluent Raquel Welch et Donald Pleasence. Au niveau du réel cinématographique, les corps des uns et des autres sont filmés de façon identique (plans moyens, plans généraux) bien sûr, alors que dans le réel diégétique, Welch, Pleasence, et les autres membres de l'équipage, sont devenus invisibles à l'oeil nu des premiers. Ce qui est très bien dans ce film c'est, en raison du postulat de départ (l'extrême miniaturisation), d'avoir très peu de plans truqués où l'on verrait dans un même cadre en même temps, selon le modèle bazinien, les grands et les petits à leur échelles respectives, comme dans le conte de fées, ou dans *La Fiancée de Frankenstein*. Dans ce genre de plan, faciles à réaliser depuis longtemps, de cohabitation, du grand et du petit, l'effet troublant, dès lors qu'il n'y a plus de sous-texte sexuel, est souvent vite balayé par une impression de mièvrerie: l'oeil du spectateur n'est pas dupe et cherche la trace du trucage, de l'incrustation. C'est beaucoup plus intéressant lorsque c'est le montage qui nous fait passer des humains non miniaturisés aux humains miniaturisés dans le sous-marin dans le corps du malade, et qu'ils ont dans l'écran la même taille pour nous, la même échelle de plan. On ressent alors un vertige.

Ici, c'est curieusement l'identité de taille dans le réel cinématographique qui signifie le mieux la disproportion dans le réel diégétique. Pour revenir sur les deux "sauts d'échelle" dans les films de Lean et Kubrick, l'os jeté par un singe auquel se substitue un satellite par un pur effet de montage, l'allumette soufflée par Lawrence qui "devient" par montage le soleil se levant sur le désert., le choc produit provient non de ce que le très petit "devient" le très grand, mais de ce que le cinéma a permis de les ramener à une échelle commune, matérielle (celle de leur dimension dans le plan, dans le cadre) tout en conservant et en affirmant d'autant plus - leur incommensurabilité d'échelle (dans l'histoire, la "diégèse")

Beaucoup de films des années 50, sur des mutations consécutives à des radiations atomiques, ont amené l'insecte à l'échelle de l'homme, ou à une échelle plus grande encore: l'exemple le plus connu est *Them (Des monstres attaquent la ville)*, de Gordon Douglas. Une autre solution magnifiquement employée par Saul Bass, dans *Phase IV*, 1974, qui travaille le vieux thème de la "guerre des insectes et des hommes", consiste à laisser chaque espèce dans son échelle, sans

faire grossir les fourmis ni agrandir les hommes, opposant l'homme à des animaux qui lui semblent normalement inoffensifs, mais qui s'avèrent être dangereux par leur nombre et leur organisation: la disparité d'échelle est le ressort même.

\_\_\_\_\_ Au début de son film, Bass montre le plan superbe en contre-plongée d'une fourmi isolée sur fond de Lune (la Lune telle que le téléobjectif permet de la montrer : énorme). Si ce plan est tellement saisissant, c'est parce que nous savons bien que si l'homme et la fourmi semblent appartenir à des échelles incommensurables, en tout cas ne pouvant pas échanger un "regard", n'autorisant pas le face-à-face - lorsqu'ils sont confrontés l'un et l'autre séparément dans une image à la simple vision du ciel, leur différence d'échelle ne représente plus rien! Par la suite, dans *Phase IV*, quand nous voyons en montage alterné des personnages humains à leur échelle et des insectes tels que fourmis, scorpions et mantes religieuses à la leur, nous gardons en mémoire cette équivalence de l'homme et de la fourmi si on les compare à l'énormité du cosmos.

Cela amène ce plan extraordinaire qui "réinvente" la thématique de la femme et de la bête. Une fourmi se promène sur le corps étendu d'une jeune fille, puis elle se met à distance et se "plante" en face de son visage de la femme allongée qui a les yeux ouverts. La fourmi semble regarder "les yeux dans les yeux" la jeune fille, celle-ci parle à la fourmi.

Dans *Phase IV*, le réel profilmique (nous avons oublié celui-là), c'est que nous savons avoir affaire à de banales fourmis filmées en macrophotographie.

Revient alors la question de ce troisième réel, le réel profilmique. Une question d'autant plus importante qu'avec le film de Jackson nous avons le premier Kong en image de synthèse. Qu'est-ce que cela change? Beaucoup de choses dans le regard du public. Dans les deux premières versions, le public est sans arrêt en train de se demander à quelle échelle on a réalisé des maquettes King-Kong, des poupées King Kong, et éventuellement bien des mains King-Kong "grandeur nature" pour faire tenir Ann Darrow dans sa main, et cette rêverie est un de ses plaisirs.

Or, l'image de synthèse change du tout au tout, car par définition, elle n'a pas d'échelle précise, dès sa naissance elle s'inscrit sur un écran, comme une série de formes ou de proportions. Le spectateur le

sait bien sûr, et donc, il n'a pas les mêmes repères. À la limite, l'image de synthèse supprimerait un des trois réels, le profilmique, alors que même dans le "dessin animé", nous pouvons rêver sur la taille des dessins, des "cellulos", etc... filmés. Jackson en est je crois très conscient, aussi bien dans sa trilogie du *Seigneur des Anneaux*, que dans son *King Kong*, et il cherche à apporter du nouveau sur deux plans, celui du volume et du relief, d'une part (King Kong chez lui marche sur ses quatre pattes, comme un vrai gorille), et celui de la texture d'autre part. Caractéristiquement son singe affirme moins sa stature (figée une fois pour toutes dans le réel diégétique) que sa masse et sa matière.

Car s'il est un domaine de l'image où le souci des effets de matière devient une obsession, c'est bien celui de l'image de synthèse numérique sans support matériel initial. Ce qui était au départ son point faible est devenu son point fort, à cause du soin porté au développement de logiciels de texture, et aussi de la possibilité de contrôler celle-ci indépendamment de la lumière, des couleurs, etc...

Sur beaucoup de caméscopes amateurs DV, et de logiciels de montage grand public, se trouve un trucage assez simple qui consiste à rajouter des rappels de matérialité, des poils et des rayures, sur une image où poils et rayures sont par définition exclus. Le poil donne l'échelle, il rétablit une échelle de référence. Mais une échelle imaginaire.

Où puis-je vouloir en venir avec tout ça? Au fait que la question du figuratif au cinéma, du trompe-l'oeil, ou du trompe-sens, n'est pas dévitalisée, épuisée. Le cinéma est un art figuratif autant que narratif. Et le figuratif n'est pas seulement le serviteur ou le faire-valoir du narratif, du dramatique, ou du formel. Le figuratif crée les histoires dont il a besoin. Mais ces histoires, ensuite, vivent leur vie d'histoires.

Le passage à la projection numérique, évoqué au début de cet article, pourrait s'accompagner très prochainement d'un nouveau démarrage du cinéma en relief. Deuxième ou troisième tentative, après les années 50 et quelques films dans les années 70, mais peut-être la bonne. Or, on sait, notamment par la reprise parisienne en relief de quelques films de Hitchcock (*Dial M for murder*) ou d'André de Toth (*L'homme au masque de cire*) que nous devons aux studios Action, que l'effet-choc de ces films, ménagé et réservé par eux à trois ou quatre moments bien précis, consiste dans le jaillissement vers le spectateur

d'un objet ou d'un élément vivant sortant de l'image, le reste étant en profondeur. Je me rappelle par exemple, dans le (très faible par ailleurs) film de De Toth, un joueur de jokari qui envoyait vers le public, dans la salle, sa balle captive, et bien sûr, la paire de ciseaux fatale dans le Hitchcock. L'effet était très saisissant. Dans des films plus récents, des dinosaures se préparent à claquer des mâchoires dans notre direction, vers notre siège. Cela pourrait bien, si c'était généralisé, recréer une nouvelle échelle de référence: celle du volume réel de la salle, et du corps propre du spectateur. Lequel déjà, à l'inverse, avec des pratiques de plus en plus populaires du "Wii", apprend peu à peu à projeter son corps dans un "avatar" de petite dimension situé sur un écran de télévision domestique. Nous n'avons encore rien vu.

(paru dans la revue Trafic en 2008)

### **3) SUR LA NOTION DE RÉEL DIÉGÉTIQUE,**

#### **Pourquoi cette notion**

La notion de réel diégétique m'est apparue s'imposer au cours de ma recherche sur l'analyse des films: il me paraissait insatisfaisant de traiter des problèmes de mise en scène en présentant simplement cette dernière comme une "interprétation" du scénario, ou bien comme une façon de traduire extérieurement, de façon codée, les supposés "états d'âme", émotions et pensées des personnages.

Il me semble que la mise en scène n'est pas l'extériorisation conventionnelle d'un "intérieur" des personnages par l'"extérieur" (images, sons, montage), mais la création d'une nouvelle réalité, qui ne recouvre pas et ne nie pas la réalité diégétique, mais dialogue avec elle.

Le duo réel diégétique/réel cinématographique ne doit donc pas, sous peine que la notion perde son sens, être "traduit" dans une opposition de contrastes tels que réel/imaginaire, naturel/artificiel; il ne s'agit pas d'un contraste ou d'une opposition, mais bel et bien d'un dédoublement, et des rapports entre un réel et l'autre.

Prenons l'exemple d'une conversation téléphonique filmée et montée en montage alterné, comme c'est possible au cinéma (types 4 et 5 de ma typologie des téléphèmes): les personnages qui ne se voient pas, et que nous voyons en alternance, peuvent avoir des regards qui se croisent ou non, par le jeu des raccords entre directions de regard.

Au début de la conversation, leurs regards peuvent se croiser, puis ne plus se croiser, dans un espace qui n'est pas celui de la diégèse. Ce changement ne fait-il que refléter et extérioriser leurs pensées? Non. C'est la création d'un réel parallèle.

### Deux types de réels cinématographique?

a) Le réel cinématographie matériel: le film est encore aujourd'hui, une pellicule, transparente, un ruban transparent, mince, bordé de perforations, défilant devant un pinceau de lumière, passant dans un appareil motorisé, etc.... Le réel sonore matériel, lui, c'est le fait que le son sort de haut-parleurs (et non de la bouche)

C'est ce réel qu'évoque Bergman lorsqu'il montre au début de Persona une lampe à arc de projecteur de cinéma, un mécanisme de projection, une pellicule tressautant; puis, au milieu du film, un faux incendie de la pellicule... C'est ce réel qu'évoquent les gags d'Hellzapoppin ou de plusieurs Tex Avery, lorsqu'ils montrent les personnages dans une image perforée.

b) Le réel cinématographique immatériel lui n'existe que sur l'écran, dans la succession des sons et des images:

- coupes et montages: possibilité de passer instantanément d'un lieu à un autre, et/ou d'un moment à un autre;
- cadrages permettant d'isoler un personnage;
- relié à cette question, le jeu des échelles: la stabilité presque toujours de règle dans la définition du cadre de la projection (1,33, 1,85, 2,35) fait qu'une petite chose et une grande chose, dans le réel diégétique, peuvent être ramenés à une taille équivalente dans le champ de la projection
- l'effet de "trottoir roulant": un personnage avance dans le réel diégétique, mais dans le réel cinématographique, il peut faire du surplace.
- axes de prise de vue; notamment la possibilité que donne le cinéma de montrer un personnage et/ou un objet, événement, etc..., sous n'importe quel angle, même ceux qui ne correspondent à aucun regard humain (effet d'ubiquité)
- couleur et noir-et-blanc.
- réel cinématographique immatériel sonore: nous entendons plusieurs couches de sons, mélangeant souvent des sons diégétiques et

des sons non-diégétiques. (voir mon ouvrage Un art sonore le cinéma, chap. Les douze oreilles).

Dans la règle habituelle, les personnages de fiction ne savent pas qu'ils sont dans un réel cinématographique; ils ne vivent que leur réel diégétique.

- réel cinématographique immatériel dans la relation au spectateur: les personnages ne nous voient pas, et sont aveugles littéralement à nous

### **Propriétés du réel diégétique.**

En mettant à part les films comportant du féérique, du surnaturel et du merveilleux, le réel diégétique habituel se caractérise par des propriétés positives et des propriétés négatives:

Propriétés positives:

- les corps et les objets sont résistants et en volume
- on ne peut pas y faire d'ellipse de temps, et sauter les temps morts.

- on ne peut pas y faire d'ellipse d'espace, et se téléporter.

- on y souffre et on y meurt vraiment

Propriétés négatives

- ce qui affecte la représentation du RD sur un écran (par exemple, le fait qu'une partie de l'image soit floue, que l'image soit en noir-et-blanc) n'affecte que la représentation, pas les êtres et corps représentés;

- les enchaînements, les contigüités entre des lieux et des temps différents que permet le montage cinématographique n'affectent pas les personnages eux-mêmes, sauf si ceux-ci disposent dans le RD d'une technique telle que télévision, téléphone, etc...

### **Propriétés du réel cinématographique immatériel**

En permettant des ellipses de temps, des ellipses d'espace, et des croisements de regards, dans un espace qui échappe aux limites habituelles, le RCI semble permettre la réalisation des vœux: réunir les amants, les êtres séparés par la mort. Mais le plus souvent, il permet cette réalisation dans un espace symbolique - l'accomplissement des vœux ne se réalise pas concrètement pour les personnages dans leur réel diégétique.

Le RCI se caractérise aussi par la façon dont il semble échapper à beaucoup de contraintes de la condition humaine (celles précisées plus haut, relevant normalement du réel diégétique quand le film est "réaliste");

En revanche, le RCI a pour les personnages du RD, lorsque ceux-ci voient le RCI devenir une composante de leur RD, des inconvénients qui "paient le prix":

- il est précaire: la situation d'un personnage peut constamment basculer d'un extrême dans l'autre; il peut être catapulté dans un endroit et/ou un moment complètement différent; rien n'est assuré, rien n'est solide, rien n'est stable (Keaton et Sherlock Junior)

- l'espace est ouvert et constamment remodelable  
(2009, inédit)

#### 4) ***Image, rendu et texture: de la figuration au cinéma***

Pour parler de l'image au cinéma, n'ayons pas peur de repartir d'un truisme: qu'il soit fictionnel ou documentaire, narratif, non-narratif ou "dysnarratif", le cinéma est en tout cas - même sous la plupart de ses formes dites "expérimentales" - très majoritairement *figuratif*. D'où il découle que la photo de cinéma ne peut que croiser certains des problèmes et des préoccupations qu'a rencontrés et que continue de rencontrer la figurativité en peinture et en photographie.

Pour commencer, l'ambition figurative au cinéma ne saurait concerner seulement ce qui s'entend et ce qui se voit. Depuis longtemps, les chefs-opérateurs n'ont pas été confrontés seulement à des problèmes de "look" et d'"atmosphère", de glamour ou de réalisme, et enfin de composition et de couleur. Il s'agit souvent, pour eux, de faire ressentir qu'un endroit est sec ou humide, qu'il y fait chaud ou froid, donc d'affronter la question du rendu de l'hygrométrie et de la température. Car enfin, on sait que filmer un endroit où il fait chaud et sec ne donne aucunement le sentiment qu'il fait chaud et sec. La figurativité de l'image au cinéma ou en vidéo n'est aucunement conférée d'avance par le caractère mécanique de l'opération de prise de vues.

Pour la peinture, c'est connu: même dans la savante dialectique qui a présidé aux recherches du Quattrocento italien sur la perspective, et qu'a si bien analysée Panovsky (*la Perspective comme forme symbolique*, 1924), peindre a rarement été peindre ce qu'on voit: c'est peindre ce qui est, en y incluant ce que peuvent

appréhender les autres sens, et les diverses qualités des objets dépeints. Cela nous est évident quand nous regardons une publicité alimentaire, où l'on s'est donné beaucoup de mal pour rendre le moelleux ou la résistance, la puissance ou la souplesse, la légèreté ou le frais d'un produit. De même que les peintres se sont intéressés depuis longtemps à "rendre" le toucher, la chaleur et le mouvement, bref ce qui en principe devait échapper à la mimesis picturale.

Une nature morte, rappelle Jacques Ninio dans *l'Empreinte des sens* (éd. Odile Jacob, 1989, Paris) ne vise pas à représenter visuellement, comme une photo, une table servie, des trophées ou des gibiers. Il s'agit de "rendre" la fragilité du verre, la liquidité et la température de son contenu, le toucher de la fourrure du lièvre sortant du carnier. C'est ce qu'on pourrait appeler une célébration sensorielle;

"Les peintres flamands du XVe siècle, écrit l'auteur, et aussi quelques-uns des primitifs italiens étaient avant tout des peintres de la texture. Tout tableau contenait un ou plusieurs objets représentatifs de chaque catégorie texturale, comme si le peintre devait, pour être pris au sérieux, fournir la preuve qu'il savait rendre l'éclat du métal (...) et la transparence du verre (...) qu'il dominait également la peau humaine, la fourrure du chat ou les plumes de l'oiseau."(*op. cit.*, p.63)

Il est cependant curieux que dans son stimulant ouvrage, Ninio qualifie la texture de "qualité visuelle", alors qu'il est évident que c'est une qualité trans-sensorielle, qui a notamment de fortes connections tactiles. Tout comme est reliée au cortex tactile la sensation de la texture sonore, laquelle n'a rien à voir, contrairement à ce suggère Ninio, avec le "timbre instrumental".

Pour le cinéma, il en va de même, mais la différence est qu'on n'en parle jamais. J'estime au contraire qu'on ne saurait trop réhabiliter les problèmes figuratifs, généralement dédaignés, et trop déplorer la réduction par la théorie du cinéma, dans sa dimension figurative, à une combinaison de "son" et d'image". Dans mes livres sur le son, et en particulier *La toile trouée* et *l'Audio-vision*, j'ai accordé à ces questions figuratives (qu'on peut dire picturales, au sens large) une place plus grande qu'on n'a coutume, notamment à travers le concept de "rendu" - un concept qui vaut aussi pour le visuel.

Puisque je viens d'évoquer les natures mortes, il faut saluer ici des recherches comme celles de Scorsese dans *le Temps de l'innocence*, pour isoler en gros plans les objets luxueux au milieu desquels vivaient, pensaient et aimaient ses riches personnages

new-yorkais du XIXe siècle. On a qualifié parfois de publicitaires ces inserts d'objets, parce que d'ordinaire seule la publicité s'attarde sur une cuillère, un plat ou un bijou. Ce qui n'a aucune raison d'être son privilège. Et lorsque dans un film un personnage déguste une glace et que son plaisir est un élément du récit, on devrait pouvoir insérer un gros plan de la glace qui rende sa consistance et sa fraîcheur, sans être accusé pour autant de "faire pub", rapprochement qui se veut - à tort - désobligeant. Scorsese, justement, on le voit dans son dernier film *Bringing out the Dead*, n'a pas peur d'utiliser des moyens visuels et sonores que l'on croit réservés au clip et à la publicité, et de se les approprier.

Les vidéo-clips aussi, - ce gai laboratoire visuel dont on ne reconnaîtra jamais assez l'importance et la foisonnement créatifs - prennent leur temps pour peindre la peau humaine, la densité de l'air, le velouté d'une étoffe, le poids d'un corps, et leurs recherches picturales ont eu une influence bénéfique sur l'ensemble du cinéma, dont elles ont renouvelé la palette figurative.

Ceux qui y voient de la décadence devraient regarder du côté du passé du cinéma; par exemple, du côté de ces nombreux films de la fin du muet et du début du parlant qui valorisaient la matière et les objets: quand le chef-opérateur Edouard Tissé photographie pour Eisenstein la fameuse "écrémeuse" automatique de la *Ligne générale* (1929) en une apothéose de lyrisme dyonisiaque entre pornographie et publicité, Tissé ne veut pas nous faire "voir" l'appareil et la crème qui en sort, il veut nous faire toucher le métal de l'écrémeuse, sentir sa fraîcheur, et goûter la texture de la crème jaillissante! Il me semble par ailleurs que la densité et le contraste spécifiques de la pellicule orthochromatique, son maillage visuel très fin, si je puis dire, étaient favorables à l'obtention de ces effets de texture. De même dans l'admirable *Herr Tartüff* (1926), de Murnau, ode aux joies des sens photographiée par Karl Freund, le métal de la théière où se reflète Orgon qui épie Tartuffe et surtout la chair de Lil Dagover qui s'offre à son époux sont "rendus" avec une ambition de peintre au vrai sens du mot, et qui dépasse la seule question du visible.

Dans ses films du début du parlant, mais aussi dans *Shanghai Gesture* (1941), Josef von Sternberg a été certainement le metteur en scène le plus tactile et le plus "textural" du cinéma. Rien d'étonnant qu'il se soit aussi intéressé, avec succès, au son, et notamment à la voix grave de Marlene. Cette tactilité n'est évidemment pas sans signification sexuelle: bien sûr, la nudité est rarement représentée, mais elle est plus souvent évoquée par déplacement à travers les tissus, la fourrure, les voiles; à cet égard,

*l'Impératrice rouge* (*The Scarlet Empress*, 1934) est une extraordinaire "symphonie de textures" (pour reprendre l'heureuse expression de Ninio à propos des peintres flamands), une orgie de fétichisme textural.

Le rapport de la texture avec l'érotisme fétichiste va de soi. Le cinéaste moderne le plus proche de Sternberg, dans son goût, est Walerian Borowczyk, celui-ci, qu'on l'aime ou non, a eu le talent de créer un univers érotique proche de la peinture, où les chairs laiteuses, bien sûr plus dévoilées que chez Sternberg, sont mises en valeur par les textures qui les environnent et leur servent d'écrin. Si ses nus sont expressifs, c'est par le soin apporté à rendre les matières "naturelles", sable, draps, lin, coton, bois, vieux cuir, où ils se détachent. Mais c'est filmer la chair elle-même qui reste le défi suprême: à l'écran, elle est souvent trop crue ou trop éthérée, trop "médicale" ou trop sublimée.

Depuis quelques années, il me semble que la tactilité opère, grâce notamment à l'influence du clip, un retour en force au cinéma.

Beaucoup de mes étudiants en cinéma, qui devraient plus voir de films et lire plus de bons ouvrages et de bonnes revues, connaissent en tout cas le nom de Darius Khondji, l'opérateur entre autres de *Seven* (David Fincher, 1995), et de Caro et Jeunet pour *la Cité des enfants perdus* (1995). Du film de Fincher, on a retenu souvent l'éblouissant générique "graphique" qui a puissamment influencé la publicité et l'art infographique, ou bien l'ambiance chromatiquement éteinte de ville sous la pluie. Il me paraît intéressant aussi de signaler l'obsession tactile qui règne dans *Seven*: - éclairages rasants, effets macroscopiques", tirage dur - tout y est fait pour faire "saillir" la peau des différentes matières; papier du grimoire interminable rédigé au fil des années par le serial killer, surface des murs qui ont vu les souffrances endurées par ses victimes, et enfin la peau humaine, tatouée, martyrisée, châtiée.

Son expérience comme réalisateur de clips a évidemment ici aidé David Fincher. Mais un clip donne la possibilité de mélanger et d'opposer dans une même image des textures différentes données comme telles, tandis que pour un moment encore, le cinéma narratif reste assujéti à l'obligation d'unifier l'image. Par rapport aux peintures flamandes dont parlait Ninio, il est souvent condamné à être mono-textural, aussi bien entre les plans (dont aucun ne doit se détacher des autres, trahissant alors sa valeur de pièce rapportée), qu'à l'intérieur des plans, où un accent mis sur une texture semblerait dire qu'elle a été faite séparément de l'image d'ensemble, dénonçant la marque de l'effet spécial.

Quand on voit le récent *Gladiator*, une des réussites de Ridley Scott, le public sait que l'image qu'il voit combine les techniques les plus variées, prise de vue réelle numérisée et retraitée, et les effets spéciaux les plus hétéroclites, des plus classiques ("matte-painting", comme dans *les Oiseaux*) aux plus récents (création de foules et de monuments par génération numérique *ex nihilo*). Il le sait, mais il ne veut pas encore trop le savoir. L'image finale doit donc lisser la disparité de ses techniques. Au moins chaque image prise isolément - puisque par ailleurs le film de Scott varie l'aspect visuel d'une séquence à l'autre, par exemple, lorsqu'il "imité" *le Triomphe de la volonté* ou *les Dieux du stade*, de Leni Riefenstahl lors de la scène de l'entrée à Rome, pour suggérer un rapprochement avec le Reich nazi (non sans l'appui d'une musique de Hans Zimmer démarquant alors ostensiblement Wagner).

Un nouveau pas sera franchi, une nouvelle dimension atteinte quand on admettra plus facilement, et sans obligation d'un postulat narratif science-fictionnesque (comme dans *Matrix* ou *Pleasantville*) la disparité figurative et texturale à l'intérieur de l'image elle-même.

C'est ici qu'arrive l'informatique, et notamment l'image de synthèse, dont il me semble que la nouveauté n'est pas là où on a cru pouvoir la situer. Cette nouveauté tiendrait selon moi - mais on ne peut s'en rendre compte qu'aujourd'hui, et bien malin qui l'eût prophétisé - dans le contrôle indépendant de la texture par rapport aux autres caractères de l'image, ce qui a des conséquences figuratives colossales.

On a, peut-être un peu vite, assimilé l'image de synthèse à une matière liquide, sans texture, comme cette substance protéiforme à l'aspect de mercure dont est constitué le méchant de *Terminator 2*, 1991, ou antérieurement les pseudopodes aquatiques d'*Abyss*, 1989, du même réalisateur. Mais c'était une autre époque.

La surprise de l'image de synthèse, en effet, au cours des années 90, fut la révélation de la texture: on a parié au début, ce qui était normal, sur des effets de volume et de perspective, on s'est grisé de travellings volants virtuels imaginaires, saoulé de modifications d'échelle (de l'atome à l'univers), gorgé de transformations continues (*morphing*) et de plans impossibles, et voilà maintenant qu'il m'apparaît que c'est au niveau de la texture - au départ son "point faible" - , que l'image de synthèse révolutionne à mon avis la figurativité au cinéma, par la possibilité qu'elle donne d'un contrôle séparé de celle-ci.

Au départ, il s'agissait de rejoindre la finesse de définition de l'image photographique, et de crédibiliser des dinosaures et autres

créatures dessinées et animées par logiciels en les “habillant” d'une peau réaliste. Pour cela on a fait un énorme effort - et d'innombrables logiciels spécifiques de texture ont été mis au point. Un des premiers films d'animation grand public où cela est apparu est selon moi *Aladdin* (John Muskers, Ron Clements, 1993) , une production Walt Disney, où le sable du désert revêt un aspect grenu et scintillant qu'il n'avait jamais eu, ni dans le cinéma d'animation, ni dans le cinéma de prise de vues.

Ce faisant on a dépassé, sans s'en rendre compte au début, je suppose, le but initial: l'image photographique a sur ce plan, j'ose l'affirmer, été battue. Mais je me hâte de dire que sur bien d'autres plans elle est loin d'être égalée ou rejointe.

Le coup de génie, volontaire ou involontaire, peu importe, du *Toy Story* (1995), de John Lasseter, fut de mettre ostensiblement l'accent sur la texture en tant que telle, et de l'appliquer à des objets souvent méprisés sous ce rapport, qui sont les jouets industriels. Le plastique du dinosaure ou du cosmonaute à piles, le tissu fatigué du petit cow-boy, humbles matières “made in Taiwan”, sont magnifiés et ennoblis d'être reproduits avec tant de soin, et nous donnent le sentiment de retrouver notre échelle d'enfant touchant ces jouets . La question de l'échelle est en effet capitale: le monde vu de près par l'enfant n'est pas seulement vu plus grand que par l'adulte, il est aussi vu de plus près. L'oeil d'un enfant est plus près de sa main, en quelque sorte, et réciproquement, et c'est ce regard-toucher que nous rendait *Toy Story*.

Ces effets se retrouvent encore plus raffinés dans *Toy Story 2* (1999) où les matières - carton d'emballage , cellophane enveloppant un cadeau - acquièrent une présence hallucinante qu'il serait inutile d'espérer atteindre par l'image photographique, car elle demanderait que tout lui soit sacrifié. La possibilité de traiter séparément les paramètres de l'image (définition, sensibilité, chromatisme, contraste, profondeur de champ, point, etc...), qui est à certains égards le point faible de l'image numérique, devient dans certains cas comme ici son point fort.

Les concepteurs de jeux vidéo, et de plus en plus les amateurs équipés en multi-medias utilisent couramment des logiciels d'”habillage de textures”, ou des “éditeurs de matière”, qui sont certes parfois une ruse pour pallier la pauvreté du dessin, mais qui en même temps attirent l'oeil pour un plaisir tactile d'un type nouveau.

L'image du futur sera très possiblement - elle est déjà- une association des qualités de l'image photographique et de l'image

numérique: de nombreux films comme *Gladiator*, sont déjà sur cette voie. Toute la question est de ne pas se perdre dans la complexité des opérations.

Quand on voit un film comme *1001 pattes (A Bug's Life, John Lasseter, 1997)*, réalisé en image de synthèse, créditer au générique un chef-opérateur, cela veut dire que les lumières en ont été construites (et testées) comme pour un film. Il n'y a donc pas de raison de croire à deux univers complètement étanches. Ni d'ailleurs de craindre le basculement inéluctable du cinéma populaire dans une esthétique du "sensoriellement riche". Le succès mondial, qui ne sera pas sans conséquences, de films d'animation "sensoriellement pauvres" et néanmoins très expressifs, comme ceux de Miyazaki (*Le Voyage de Chihiro, 2002*) en apporte déjà la preuve.

Il ne faut pas oublier enfin - "cinéma" voulant dire "mouvement" - l'interdépendance des effets de texture et de mouvement. On voit mieux la texture d'un objet qui ne file pas trop vite; le saccadé ou le lié d'un mouvement détachent différemment une matière.

Le clip de Gondry *Like a rolling stone*, où les Stones chantent le "tube" de Bob Dylan, est devenu célèbre pour ses effets d'image photographique arrêtée en trois dimensions, beaucoup imités depuis (*Matrix*), mais il pouvait frapper aussi par la façon dont, à d'autres moments, la recreation image par image de la texture du mouvement, alternant saccade, fondus et coulé, aidait à faire saillir les matières: le blouson rouge de Patricia Arquette, la chair des visages, la matière d'un mur ou d'un grillage de rue.

Par enchaînement de saccades et de coulé (de *legato* et de *staccato*, dirait-on en musique) le mouvement figé, discontinu, permet en effet à l'oeil d'apprécier tantôt les textures et tantôt les mouvements. C'est ce qu'utilise justement *Gladiator*, où plusieurs moments utilisent l'effet dit "strobo", popularisé par la caméra vidéo amateur et par le générique de l'émission *Le Cercle de Minuit*, mais ici évidemment recréé numériquement.

Cependant, ces variations et ces nouvelles possibilités dans la texture cinétique butent sur une limite encore infranchissable: la permanence, au stade final de la diffusion, d'une vitesse de projection imposée. Cinéma et vidéo sont bridés par le fait de devoir maintenir, à ce stade, la même cadence d'échantillonnage-temps sur toute la durée du film: 24, 25, ou 30 images par seconde

dans la plupart des cas<sup>2</sup>. Cela ne fut pas toujours le cas. Lorsque dans la projection des films muets, on jouait avec le variateur de vitesse de l'appareil de projection pour accélérer certaines séquences ou en "freiner" d'autres (ce que permettent aussi aujourd'hui certains projecteurs super-8 amateur), on n'intervenait pas seulement sur le mouvement, mais aussi sur son coulé, son degré variable de "scintillement" (flickering), etc... Un ralenti sportif ou cinématographique, vu en salle ou à la télévision, n'en donne pas l'équivalent, puisque le mouvement reste "analysé" pour notre oeil à la même vitesse. Le cinéma prétendu primitif était de ce point de vue plus souple et sensuel. C'est dire qu'il n'y a pas progression linéaire, et que les aventures de la texture au cinéma sont un domaine très riche, qui reste encore à explorer.

(paru dans Positif, 2000)

## 5) Libres divagations

L'importance de la texture dans l'utilisation de l'image de synthèse (aussi bien pour quelques minutes d'un film réalisé essentiellement en prises de vue réelle, que sur toute la durée du film) me semble pouvoir s'expliquer partiellement par la volonté de redonner une matérialité à ce qui est représenté, puisque nous ne pouvons plus nous représenter un réel profilmique dans lequel les choses montrées existeraient concrètement comme "maquettes" ou "modèles réduits", l'image de synthèse n'ayant pas d'existence matérielle où elle serait au départ "petite" ou "grande".

Par ailleurs, la texture au sens visuel est une perception liée à la distance à laquelle nous voyons telle chose, à l'oeil nu, ou par l'intermédiaire d'un dispositif de rapprochement ou de grossissement (téléscope, microscope). Il faut n'être ni trop près ni trop loin pour apercevoir une texture. La perception de la texture a donc un rapport avec la distance, donc avec l'échelle.

La Voie Lactée, telle que nous la voyons à l'oeil nu dans un ciel nocturne dégagé, et qui représente une vision en tranche de la galaxie dont notre système solaire fait partie, est une texture, une matière plus ou moins épaisse, avec des grumeaux; le télescope permet d'y distinguer des objets, qui sont des étoiles ou des amas d'étoiles; si l'on

---

<sup>2</sup> Sur le "show-scan" et les recherches de Douglas Trumbull à 60 i/s, voir notre ouvrage *Technique et création au cinéma*, éditions de l'Esec, 2000.

pouvait rapprocher encore plus l'image de l'étoile, on verrait la forme sphérique de chacune d'entre elles.

Inversement, un regard extra-terrestre qui s'éloignerait de la Voie Lactée verrait cette texture de notre galaxie devenir une FORME, celle d'une spirale, comme nous voyons d'autres galaxies. En s'éloignant encore, la galaxie deviendrait un point, un OBJET trop loin pour voir sa forme, les points-objets en s'éloignant encore se rapprocheraient et deviendraient une TEXTURE faite de l'image très lointaine de galaxies nombreuses et rapprochées par la distance, et ainsi de suite.

Un être humain vu de très loin dans un paysage n'est même pas visible comme point, il est fondu dans la TEXTURE du paysage; si nous nous rapprochons ou s'il se rapproche, il est visible comme OBJET séparé, point; en se rapprochant encore, apparaît sa FORME d'être humain (forme allongée); en se rapprochant encore, nous voyons la texture de sa peau, de ses vêtements. Si nous nous rapprochions avec un oeil extra-terrestre, cette texture se résoudreait en objets distincts, etc...

Certains travellings imaginaires créés par l'image de synthèse, notamment pour les films de science-fiction (*Contact*, de Zemeckis, *La Guerre des mondes*, de Spielberg), nous font souvent passer par les cycles texture/forme/ objet/texture/forme/objet, etc.. (dans le sens de l'éloignement), ou objet/forme/texture.objet, etc... (dans celui du rapprochement) en nous faisant glisser "en continu" et à toute vitesse de l'intérieur d'un corps humain, de ses cellules, etc..., à la galaxie vue de loin. C'est comme l'exacerbation du cinéma, qui repose en général sur des changements d'échelle beaucoup plus restreints. Comme s'il y avait des hyper-hyper-hyper, etc... gros plans, et des hyper-hyper-hyper etc... plans généraux, et qu'à ces deux extrémités les objets filmés (corps humains, objets, paysages) finissaient par disparaître.

Selon le psychologue suisse Piaget, l'être humain dans sa petite enfance ne comprend pas tout de suite que les objets rendus petits par la distance gardent la même taille dans l'absolu que quand ils sont près, et vice-versa. L'apprentissage de la constance de dimension des objets serait un certain stade, une acquisition, et non une perception innée. Cependant, le fait que l'enfant humain connaît des changements de taille monumentaux dans sa croissance, jusqu'à la cessation de cette dernière, doit nous rappeler que pour lui, une partie du monde physique, celle où il vit, qui est le cadre concret de sa vie, diminue proportionnellement.

Le cinéma serait aussi un art qui nous permettrait, en faisant s'équivaloir dans le réel cinématographique des objets très différents de taille, et inversement, en faisant varier dans ce même réel la taille et la distance d'un même objet par des changements discontinus ou continus de grosseur de plan, de retrouver certaines perceptions que nous ne pouvons plus avoir en raison de notre taille, mais aussi de notre statut d'adultes.

(2009, inédit)