

JACQUES AUMONT ■ ALAIN BERGALA

MICHEL MARIE ■ MARC VERNET

ESTHÉTIQUE DU FILM

125 ans de théorie et de cinéma

5^e édition enrichie

ARMAND COLIN

Illustration de couverture : *Parasite* de Bong Joon-ho (2019)

© 2019 CJ E&M / BBQ_DFY / Aurimages

Mise en pages : Nord Compo

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du

Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Armand Colin, 2004, 2008, 2016, 2021

© Nathan, 1983 pour la 1^{re} édition

Armand Colin est une marque de

Dunod Éditeur, 11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff

www.armand-colin.com

ISBN : 978-2-200-63001-0

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2^o et 3^o a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Avertissement

Ce qu'est cet ouvrage, et ce qu'il n'est pas. L'édition française publie chaque année une centaine de livres consacrés au cinéma : revues et livres « grand public », ouvrages pour cinéphiles, écrits esthétiques et théoriques. Ces catégories ne sont d'ailleurs pas rigoureusement étanches, comme l'ont démontré... les premières éditions du présent ouvrage, qui sans vraiment atteindre le public général, a eu plus de 50 000 lecteurs, dont on ne peut supposer qu'ils soient tous théoriciens. Il a également connu une audience internationale remarquable car il a été traduit jusqu'ici en quatorze langues.

Aujourd'hui comme lors de sa première rédaction en 1983, les quatre auteurs de ce livre sont des universitaires, mais ils ont été aussi critiques, animateurs, organisateurs d'expositions et de conférences, fondateurs d'institutions, et généralement ont du cinéma une expérience qui excède le seul enseignement théorique (l'un d'entre eux est même cinéaste, c'est dire). Pour autant, ce livre ne saurait tout dire sur tout. Il est, très clairement, un manuel, voulu aussi pédagogique que possible, aussi complet que possible et aussi actuel que possible – pensé avant tout pour celles et ceux qui suivent des cursus d'études cinématographiques, à l'université ou ailleurs (en école de cinéma ou, pourquoi pas, au lycée).

On n'y trouvera donc pas un point de vue critique sur « le cinéma », ni une histoire du cinéma, ni même une histoire des idées sur le cinéma. On n'y trouvera pas non plus de théorie en forme, qui serait la nôtre et que nous voudrions diffuser. Chacun des quatre auteurs a des opinions, théoriques et autres, qui ne sont jamais dissimulées, mais nous nous sommes efforcés qu'elles n'empêchent pas ce livre d'être aussi objectif que possible. Notre visée en effet était, non d'exposer nos idées (ce que nous avons fait et faisons ailleurs, chacun pour notre compte), mais de rendre compte clairement et assez complètement des idées qui ont été

émises à propos du cinéma. Notre travail a donc consisté surtout, d'une part à ne rien oublier d'important ou même de simplement intéressant, d'autre part à présenter le résultat de notre collecte sous forme rationnelle. Le livre est divisé en chapitres qui nous semblent assez cohérents, et regroupent les approches critiques et théoriques recensées par nous autour de cinq questions : la perception et la forme, le récit, la signification, le dispositif et le spectateur, l'art.

Un dernier mot : ce livre a pour titre *Esthétique du film*, et une lectrice (ou un lecteur) pourra s'étonner qu'il contienne, en fait, bien d'autres choses que des considérations purement esthétiques. Nous sommes conscients qu'en bonne logique, il devrait s'intituler *Manuel d'introduction à la réflexion théorique et critique sur le cinéma*. Notre titre a été préféré par son premier éditeur, voici plus de trente-cinq ans, comme étant plus gracieux et plus parlant, et nous n'avons pas hésité à le conserver, pour les mêmes raisons.

Pourquoi et comment cette édition est « entièrement nouvelle ». Nous venons de le dire : la première édition d'*Esthétique du film* a plus de trente-cinq ans. En matière d'écrits sur le cinéma, c'est une éternité. Lorsque nous l'écrivions, nous sortions tous quatre de l'école de Christian Metz, qui avait été notre professeur et notre ami, et nous étions aussi en train de travailler, du côté de l'institution universitaire, à la reconnaissance formelle des études cinématographiques (notamment par la création d'un diplôme de licence, puis de maîtrise et doctorat). Les théories globalisantes comme la sémiologie (et sa variante sémiopsychanalytique) étaient en train de doucement passer de mode, mais nous pouvions encore avoir l'impression qu'il existait quelque chose comme une théorie du fait cinématographique.

C'est peu dire que les choses allaient changer, et vite. Le double livre de Deleuze, sorti immédiatement après, aurait suffi à le signaler : la sémiologie allait avoir du mal à surmonter la crise de défiance qui frappait toutes les « grandes théories » à l'heure de la postmodernité. De fait, comme on le verra dans les pages qui suivent, notre opinion est qu'aucune théorie d'ensemble n'a pris la relève de cette entreprise intellectuelle ambitieuse, qui pensait pouvoir donner forme scientifique à la difficile question de la signification (et, au moins pour partie, à celle encore plus difficile des affects) en cinéma.

En actualisant cette édition, nous avons tenté l'impossible : un savant équilibré entre, d'une part, la conservation de ce qui, dans la première version, reste intellectuellement actif, ou au moins, reste intéressant en soi et, d'autre part, la

prise en considération des nombreuses approches apparues depuis lors, dans leur diversité et même leur disparate. Le lecteur et la lectrice jugeront sur pièces de la réussite de l'entreprise, mais nous pensons, pour notre part, n'avoir rien négligé de vraiment significatif dans les approches du fait cinématographique et du fait filmique qui ont vu le jour à diverses dates, et qui font aujourd'hui le trésor des études de cinéma.

Une des conséquences (que n'apercevront peut-être que ceux qui compareront les deux versions) est que nous avons replacé dans une stricte perspective historique ce qui faisait le cœur de la première version, en rappelant le contexte dans lequel ces idées s'étaient développées, et en tâchant d'estimer ce qui peut en rester utile dans le contexte présent. À l'évidence, c'est là un travail provisoire, le présent ne cessant de s'effacer devant un autre présent. Nous avons également tenté d'intégrer autant que possible les presque quarante ans d'histoire du cinéma et de son évolution qui nous séparent de la première édition. Il est donc probable que dans cinq ans, dix ans ou davantage, nous remettrons l'ouvrage sur le métier.

Le contenu de l'ensemble du livre a été lu et discuté collectivement par les quatre auteurs, et chacun a tenu compte des remarques de ses co-auteurs. Toutefois, il n'a pas paru indispensable d'unifier à toute force les styles et les points de vue, et nous préférons donc indiquer, pour chaque chapitre (ou parfois, sous-chapitre) le nom de son auteur :

Chapitre 1 : Jacques Aumont – Chapitre 2 : Marc Vernet – Chapitre 3 : Michel Marie – Chapitre 4.1 : Michel Marie ; 4.2 à 4.4 : Alain Bergala – Chapitre 5 : Jacques Aumont – Chapitre 6 : Alain Bergala

Le film fait voir et entendre

1. PHÉNOMÉNOLOGIE DE L'IMAGE DE FILM

1.1 L'analogie

1.1.1 *L'image de film est une image analogique*

Regarder une image, c'est en général y reconnaître quelque chose du monde : l'image, dans la plupart de ses usages sociaux, est faite pour figurer un référent, réel ou non. Cela est vrai quel que soit son mode de fabrication : qu'elle ait été faite par une main déposant des pigments sur une surface, par l'action de la lumière sur des sels d'argent (comme dans les films qu'on dit désormais *argentiques*), ou par son action sur des photocapteurs qui la transformeront en information numérisée, exploitable ensuite sur divers appareils. De grandes confusions règnent sur ce dernier point, surtout depuis que, à l'imitation de la langue anglaise, on tend à opposer « numérique » (ou, en anglais, *digital*) et « analogique ». Or c'est là mélanger deux ordres de considérations, l'une génétique, l'autre phénoménale : « numérique » désigne un traitement particulier de l'information visuelle, différent du dessin, de la peinture ou de la photographie argentique, mais ce traitement aboutit en fin de compte, pour nos yeux, à une image analogique, c'est-à-dire *ressemblante*, comme le savent les millions d'utilisateurs quotidiens d'appareils de photo ou de vidéo, qui ne cherchent pas à produire des pixels ni des chiffres, mais des vues de leur environnement.

On ne saurait trop insister, dans ce livre consacré aux principales approches du film de cinéma dans ses définitions successives, sur le fait que le numérique, s'il a changé énormément les modes de production et de diffusion, n'a pas changé la relation fondamentale de l'image à la réalité, qui est une relation de ressemblance

(ou analogie). Cette relation ne signifie pas que nous sommes devant l'image comme devant la réalité ; voir une image de film n'est pas un double de la perception naturelle, mais une expérience perceptive particulière (Zernik, 2010), qui demande un apprentissage (désormais accompli dans la petite enfance, en même temps que celui du langage). En outre il existe des degrés de ressemblance, comme le sait n'importe quel spectateur de film, qui ne confond pas un dessin animé avec un documentaire et s'avère capable de reconnaître la réalité dans un film en noir et blanc, en Technicolor ou en couleurs numérisées. Il existe aussi des images qui, par une décision de leur auteur (ou parfois, parce qu'elles sont « ratées »), ressemblent peu ou pas du tout à un aspect du monde réel ; c'est le cas, typiquement, des films dits « abstraits », tels les derniers films de Stanley Brakhage, composés en disposant des pigments (solides ou liquides) sur un support pellicule, ensuite refilmé ; ce peut être aussi le cas de montages d'images très brèves que l'on aura à peine le temps d'identifier, ou d'images raturées, ou extrêmement sombres... Bref, l'analogie a des limites, qui tiennent à la variabilité de ses divers paramètres (lumière, couleur, forme, vitesse...), et bien des films en ont joué, sans que cela annule sa présence essentielle.

1.1.2 L'idéologie de la trace

Si l'avènement du numérique a suscité tant de réactions, c'est qu'il semblait contredire une conception de l'analogie filmique, longtemps en faveur (et même dominante dans certains milieux) et qui voulait que l'image de film soit non seulement très ressemblante, mais qu'elle conserve « quelque chose » de la réalité même de ce qu'elle enregistre. Comme l'a dit frontalement André Bazin, « la photographie [donc aussi le cinéma] bénéficie d'un transfert de réalité de la chose sur sa reproduction » (Bazin, 1945) : si nous voyons un dessin, nous comprendrons aussitôt qu'il représente une certaine chose, mais devant une photographie, nous sommes en outre persuadés que cette chose a vraiment existé dans la réalité. La photographie, et après elle le cinéma, ne sont pas seulement, dans cette approche, des représentations, mais des traces, des empreintes :

« L'image peut être floue, déformée, décolorée, sans valeur documentaire, elle procède par sa genèse ontologique du modèle : elle est le modèle. » (Bazin, 1945)

Ou, pour le dire dans le vocabulaire de la sémiotique de Peirce, les images sont des *indices* (Wollen, 1968 ; Schaeffer, 1987 ; Le Maitre, 2004).

Pour Peirce, un signe peut avoir trois grand types de relations avec ce à quoi il renvoie (son référent) : soit une relation purement conventionnelle (symbole), soit une relation de similitude (icône), soit une relation de co-naturalité (indice). L'approche dont nous parlons postule que l'image de film est à la fois icône et indice ; ce fut celle de tous les théoriciens « réalistes » du cinéma, nombreux dans la génération critique de l'après-guerre. Nous avons cité Bazin, il faut au moins y ajouter Kracauer (1960), qui, ayant reconnu que le cinéma pouvait aussi bien transformer que reproduire telle quelle la réalité, choisit cette seconde option comme plus spécifiquement cinématographique : « les films peuvent revendiquer une validité esthétique s'ils s'appuient sur leurs propriétés fondamentales ; comme les photographies [...] ils doivent enregistrer et révéler la réalité physique ». « Transfert de réalité » ou « révélation » : Bazin comme Kracauer accordent à l'image de film une vertu presque surnaturelle, qui en fait bien plus qu'une image, un index de vérité. On trouve des intuitions comparables chez plusieurs cinéastes : Rossellini lançant la fameuse et provocatrice formule « les choses sont là, pourquoi les manipuler ? » (1990) ; Pasolini affirmant que « le cinéma représente la réalité à travers la réalité » (1966) ; Vertov prônant le filmage de « la vie à l'improviste » (1923) ; voire, sous des formes un peu différentes, Straub ou Tarkovski. Dans tous les cas on met en avant l'analogie filmique, mais pour l'interpréter dans un sens maximaliste : ce n'est pas seulement une figuration fidèle des apparences, c'est une espèce de duplication de la réalité, à laquelle on peut attacher une croyance, irrationnelle comme toute croyance, en un pouvoir spécial du cinéma (« révélation »).

Il faut donc ici rappeler deux choses : d'abord, une image, quelle qu'en soit la genèse, est toujours un artefact, et ne contient que ce qui résulte de l'usage concret de procédures matérielles ; on peut accorder une valeur particulière à certains procédés, entre autres en raison de leur automatisme (voir chap. 1.2 § 2.1), mais même une caméra de surveillance (degré zéro de l'intervention) donne une image fabriquée, qui ne *coïncide* pas avec la réalité filmée (elle en *témoigne*, ce qui est différent). D'autre part, l'image de film, comme toute image, possède une « double réalité » visuelle : c'est une surface plane, délimitée, et c'est aussi la représentation d'une réalité tridimensionnelle ; c'est à cette seconde réalité de l'image que nous avons affaire spontanément, et nous devons en général faire un effort pour percevoir sa « première » réalité, bidimensionnelle ; il n'en reste pas moins que l'image existe sur ces deux modes, et que, le plus souvent, loin d'y voir uniquement un

indice véridique, nous la recevons sur un mode dialectique, qui tient compte de ses deux réalités. En termes phénoménologiques, on pourrait dire que le film – comme, de manière encore plus accentuée, le jeu vidéo – provoque un « conflit de perceptions » (Boyer, 2015) entre « la réalité effective actuellement présente » et « l'apparition d'un non-maintenant dans le maintenant ».

1.1.3 L'idéologie du simulacre

Symétriquement à l'idéologie indicielle, il a existé dès les débuts une conception de l'image de film comme pure construction : comme simulacre et non comme index. L'image, même automatiquement analogique, n'est pas un donné du monde mais une fabrication, et par conséquent, elle ne coïncide pas avec la réalité mais la *représente*. (Rappelons ici que, contrairement à une fausse évidence, « représenter » ne signifie pas « présenter une seconde fois », mais « rendre présent en remplaçant ».) L'image de film, quand nous la regardons, tient lieu d'une certaine réalité – le plus souvent organisée en fiction – mais elle n'est que cela : un tenant-lieu. En outre, du fait de sa double réalité visuelle, elle manifeste son statut de simulacre par toutes sortes de différences, plus ou moins importantes, avec la perception de la réalité. C'est ce qu'Arnheim (1932) avait appelé les « facteurs de différenciation », où il rangeait la projection des corps sur une surface plane, la diminution de la profondeur spatiale, l'absence de couleurs et l'éclairage artificiel, la limitation de l'image, la disparition de la continuité spatiotemporelle, enfin la disparition de la sensorialité non optique. C'est une liste datée (on peut maintenant rendre la couleur – encore qu'elle ne soit jamais parfaitement exacte – ou faire des prises extrêmement longues – quoique jamais infinies...), mais elle dit bien qu'entre ce que je vois directement et ce que je vois par l'intermédiaire d'une image mouvante, il existe toujours des différences.

C'est une idée qui a été souvent reconnue, comme un « au-delà de l'analogie » (Metz, 1970), et qui a, comme l'idéologie opposée de la trace, donné lieu à des revendications d'exclusivité à propos du médium cinématographique. La théorie des « facteurs de différenciation » d'Arnheim a influencé de nombreux auteurs, surtout anglophones, de Stephenson & Debrix (1945) qui la reprennent littéralement, au « néo-formalisme » de Bordwell & Thompson (1979-2014) qui en donne une version étendue à toutes les conventions à l'œuvre dans un film. Une défense en règle de la conception de l'image filmique comme simulacre se trouve, à date récente, dans Bertetto (2007), pour qui « comme résultat de la

simulation, comme forme visuelle, à la fois ressemblante et différente, l'image filmique a une structure de simulacre qui l'éloigne du modèle réaliste, mimétique et purement reproductif ». Là encore, l'apparition du numérique a suscité un ensemble de discours, souvent unilatéraux, qui mettent en avant le caractère purement arbitraire, artificiel, construit de l'image de film, au détriment de toute relation purement indicielle avec la réalité. On lit par exemple en 2000 ceci :

« La construction manuelle d'images dans le cinéma numérique représente un retour aux pratiques précinématographiques du XIX^e. [...] Le cinéma ne peut plus se distinguer de l'animation. Il n'est plus une technique indicielle, mais plutôt une sous-catégorie de la peinture. » (Manovich, 2000)

L'exagération est patente : bien sûr, l'image numérique est construite, comme toute image, et la procédure numérique permet de la modifier à loisir avec une réelle facilité ; mais la comparer à la peinture, où rien n'est automatiquement reproduit (ou, c'est presque pareil, au cinéma d'animation) est excessif : il reste toujours, dans l'image cinématographique, même numérique et retouchée en postproduction, une base indicielle, qui provient de l'analogie automatique produite à la prise de vues.

Ici deux remarques :

- L'image argentique n'a jamais été exempte de retouches ; elles étaient plus complexes à opérer, moins certaines, et souvent affectaient toute l'image d'un coup (alors qu'aujourd'hui on peut retoucher une image « au scalpel »), mais de même nature. Entre l'étalonnage argentique et l'étalonnage numérique, il n'y a le plus souvent qu'une différence de technique, non de visée (ni même tellement de résultats). Cette opération a d'ailleurs été opérée presque toujours, y compris en photographie ; un photographe comme Cartier-Bresson, inventeur de la notion d'« instant décisif » qui semble valoriser la prise spontanée, réalisait en fait des cadrages très travaillés, et n'hésitait pas à retoucher ses photos – sans parler des nombreux photographes qui ajustaient le cadre lors du tirage.
- Surtout, il faut rappeler que ce qui compte pour une esthétique du film, c'est avant tout la manière dont les images sont perçues et reçues ; or, on ne peut prétendre que des spectateurs confondent un film photographié avec un dessin animé, encore aujourd'hui. Les progrès impressionnants réalisés par la technique numérique en matière de ressemblance à la réalité (progrès très sensibles dans l'univers du jeu vidéo) signifient bien que ce qui est cherché, c'est moins la production de formes purement imaginaires qu'une nouvelle procédure, plus sophistiquée, plus hybride (mêlant prise de vues automates

et interventions délibérées) en vue de produire une analogie convaincante. *La ressemblance n'est pas une essence, mais une expérience* : l'image de film se prête à une double réception, l'une purement réaliste (indicielle) l'autre purement formaliste (simulacre) ; elle favorise tantôt l'une, tantôt l'autre, et souvent laisse le spectateur libre du dosage de chacune des deux.

1.2 L'espace

1.2.1 La double réalité de l'image

L'espèce humaine est habituée depuis un siècle et quelque à ce que les images bougent, et depuis des millénaires, à ce que des images plates figurent des volumes, des espaces creux et habitables, des fuites perspectives et autres phénomènes spatiaux. L'image est capable de représenter des phénomènes mentaux aussi complexes que la perception du mouvement ou celle de l'espace. Il n'en est que plus remarquable qu'elle puisse le faire à partir d'une réalité matérielle intrinsèquement réduite : une surface plane et limitée, où se composent des taches colorées. Nous l'avons rappelé un peu plus haut, devant une image nous voyons une telle surface, et en même temps nous voyons un aspect d'un monde imaginaire. Toutefois, le verbe « voir » n'a pas tout à fait le même sens dans les deux cas : la surface colorée et cadrée appartient au même monde réel que nous, tandis que l'aspect du monde représenté, si convaincant soit-il (jusqu'aux frontières de l'illusion) ne partage pas notre réalité sensible. C'est ce qu'on a parfois appelé la *double réalité* de l'image (voir notamment Gombrich, 1982), expression suggestive quoique approximative, car si l'image a une double réalité, c'est qu'on prend le mot dans deux sens différents : soit l'objet réel (un tableau, une photo, une vidéo...), soit sa capacité représentative (ce qu'on y voit imaginairement).

L'image filmique, comme les autres, existe selon ces deux sens : elle occupe une surface (rectangulaire), où elle définit une certaine distribution de la lumière (et couleur), et en outre cette distribution est incessamment changeante. D'autre part, et comme avant elle le dessin ou la photographie, elle représente une réalité visible, imaginaire et occupée par des « objets figuratifs » (Francastel, 1951), c'est-à-dire des objets reconnaissables en tant que tels mais en outre chargés de valeurs socio-culturelles. Il y a donc deux grandes façons de comprendre l'image de film : comme surface ou comme profondeur fictive.

1.2.2 La profondeur : perspective, stéréoscopie

Comme nous l'indique notre expérience, c'est le sentiment de l'espace profond qui est premier devant l'image filmique. Un des facteurs importants de ce sentiment est que cette image obéit, par construction, aux principes de la perspective. La notion de *perspective*, dans son sens actuel, a été inventée par les peintres et théoriciens du xv^e siècle ; sa définition est donc inséparable de la réflexion sur la représentation de l'espace depuis 500 ans. On peut sommairement définir la perspective comme « l'art de représenter les objets sur une surface plane de façon que cette représentation soit semblable à la perception visuelle qu'on peut avoir de ces objets eux-mêmes » – ce qui ne va pas sans problèmes. Cela suppose qu'on sache définir une représentation *semblable* à une perception directe ; or, nous l'avons dit, les limites de l'analogie sont largement conventionnelles ; entre autres, les arts représentatifs ont longtemps négligé le fait que nous voyons avec deux yeux, et non un seul. Toutefois, cette idée nous semble intuitivement acceptable, pour plusieurs raisons :

- par construction, la perspective imite la production d'une image sur le fond de l'œil (la rétine) ; l'image perspective et l'image rétinienne, quoique de nature très différente (l'une est objective, l'autre n'est qu'un stade non isolable dans le processus de perception), résultent des mêmes lois géométriques ;
- elle est le système dominant depuis des siècles, et nous sommes massivement habitués aux images utilisant la perspective *monoculaire* ; quoique ce système ne soit pas le seul possible théoriquement, il a été adopté pour sa simplicité et son caractère « naturel » ;
- enfin, cette perspective a eu très vite un caractère « automatique », qui s'est traduit dans l'invention d'appareils divers (de ceux de Dürer ou de Brunelleschi, au xv^e siècle, à n'importe quel appareil de photo aujourd'hui), capable de la produire simplement.

Cette proximité de la perspective monoculaire avec notre mode de perception naturel, et l'habitude culturelle que nous en avons, nous rendent inattentifs à sa présence. Nous remarquons, en revanche, les déviations par rapport à son usage standard, notamment, en cinéma, celles qui résultent de l'emploi d'objectifs à très courte focale (qui creusent l'espace) ou à très longue focale (qui l'aplatissent). Orson Welles fut célèbre, entre autres, pour son amour des objectifs courts (18 mm), donnant à *Citizen Kane* (1940), *Othello* (1952) ou *La Soif du mal* (1958) un style visuel remarquable.

Parmi les moyens imaginés pour rendre la perspective plus proche encore de notre vision, le plus spectaculaire est ce qu'on appelle la *stéréoscopie* (ou, dans le jargon commercial, « 3D »). Elle vise à rétablir le caractère binoculaire de la perception, en dotant l'image de traits perceptifs qui font jouer les deux yeux ; pour cela on donne une image différente à chaque œil, les images gauche et droite étant déterminées de manière à correspondre aux deux images rétiniennes produites dans nos deux yeux devant une situation réelle. Ce principe n'est pas neuf, et il avait été popularisé dès le XIX^e siècle par des dessins et des photographies ; des appareils de prise de vues et de visionnement de photos stéréoscopiques étaient même courants à partir des années 1900. Le cinéma a repris le même principe, la principale difficulté ayant consisté à permettre la sélection de l'image destinée à chaque œil, puisque les deux images sont projetées en même temps sur l'écran (et non pas l'une à côté de l'autre comme pour les photos). On a utilisé pour cela divers procédés, le plus courant aujourd'hui étant de polariser la lumière différemment pour les deux images (horizontalement pour l'une, verticalement pour l'autre) ; la discrimination est alors faite à travers des verres polarisés portés sous forme de lunettes¹.

L'effet stéréoscopique permet effectivement de percevoir des images dotées de relief, parfois de manière impressionnante (d'autant que ce procédé, qui est avant tout un argument de vente, est généralement employé dans des films eux-mêmes spectaculaires). Il reste cependant peu probable que l'image stéréoscopique devienne la norme de l'image filmique, pour plusieurs raisons. Ces images induisent une fatigue visuelle, qui peut être très importante chez certains spectateurs (au point de provoquer un refus de les regarder). De plus, elles sont souvent imparfaites, provoquant des « bavures » dans certaines zones de l'image ; souvent aussi, les deux images ne sont parfaitement accordées que pour certaines places devant l'écran (trop loin de l'axe, la convergence se fait mal). Enfin et plus essentiellement, l'effet obtenu n'est pas le même que celui que produit une scène réelle ; l'image stéréoscopique donne au spectateur le sentiment paradoxal d'être vissé devant la scène, sans pouvoir tourner autour, tout en ayant une sensation de relief qui ne pourrait résulter que de ce mouvement ; contrairement à un argument souvent entendu, elle n'est donc pas plus réaliste, son codage étant tout aussi arbitraire que celui de l'image plate.

1. Il existe, en vidéo, divers procédés permettant d'éviter le port de lunettes ; ils sont depuis quelques années commercialisés par certains fabricants de téléviseurs. La production des deux images y est confiée à un réseau de microlentilles adapté sur l'écran, et représentant des points de vue différents (au moins deux, mais souvent jusqu'à six ou plus).

1.2.3 La surface : le cadre

L'image de film, comme avant elle la photographie et la peinture, est limitée dans l'espace, par un cadre rectangulaire (elle ne peut pas être infiniment grande). Les proportions de ce cadre ont beaucoup changé au cours de l'histoire du cinéma. Elles furent d'abord de 4/3 (soit 1,33), puis à la fin des années 1920 l'Academy of Motion Pictures Arts les fixa à 1,375 ; dans les années 1950 apparurent des formats de plus en plus larges (de 1,65 à 1,85), puis les formats très larges résultant d'un procédé anamorphotique (CinemaScope et successeurs) et offrant des proportions de 2,20 (Todd-AO) à 2,76 (Ultra-Panavision 70). Ces proportions, définies pour la pellicule, ont été employées jusqu'aux années 1990, et ont survécu à la diffusion de films à la télévision (dont l'écran a longtemps été aux proportions 4/3) malgré les problèmes d'adaptation. Toute la gamme des formats larges perdue à l'époque numérique, sans changement notable¹. (On a vu aussi, à date récente, des films dont le format change en cours de route, tels *The Grand Budapest Hotel* [Anderson, 2014] ou *Au-delà des montagnes* [Jia, 2015].)

Le cadre manifeste clairement la double réalité perceptive de l'image : en effet, il peut être considéré, soit comme une sorte d'ouverture mobile à travers laquelle on regarde le monde, soit comme la limite d'une surface où apparaissent des formes et des couleurs. Cette double définition a été apparente dès la photographie (et même en peinture, avec les premiers paysages peints « sur le motif », à la fin du XVIII^e siècle). En peinture, en photo, en cinéma, le cadre est à la fois cadrage (c'est-à-dire choix d'une certaine portion de la réalité que l'on donne à voir) et limite. Pour le dire de manière imagée, on peut voir dans le cadre à la fois un cadre-limite et un cadre-fenêtre (voir chap. 1.3 § 3.1).

Le cadre apparaît d'abord comme une ouverture donnant accès au monde (imaginaire) figuré par l'image. Dans toute la tradition représentative issue de la Renaissance, les bords de l'image sont ce qui l'arrête, mais aussi ce qui fait communiquer l'intérieur de l'image – ce qu'on appelle en cinéma le *champ* – avec son prolongement imaginaire, le *hors-champ*. Les côtés gauche et droit du cadre, notamment, sont associés à la possibilité pour un personnage de sortir du champ ou d'y entrer ; dans le premier cinéma dramatique, cela donna naissance à une forme de mise en scène élémentaire, mise au point par Griffith, et qui fut longtemps pratiquée (Aumont, 2006). Les bords supérieur et inférieur du

1. Exemples : *Tropical Malady* (Weerasethakul, 2004) : 1,77 ; *Pas sur la bouche* (Resnais, 2004) : 1,85 ; *King Kong* (Jackson, 2005) : 2,35 ; *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) : 2,40.

cadre correspondent à des mouvements moins habituels dans notre environnement ; en outre, contrairement aux bords latéraux, ils ne sont ni symétriques, ni échangeables. L'apparition ou disparition d'une figure par le bord inférieur, notamment, est généralement utilisée à des fins expressives. Il existe d'ailleurs de nombreux moyens de rendre le cadrage expressif, en rapport avec son contenu représentatif. Par exemple, dans plusieurs films japonais des années 1960 tournés en cinémascope, le cadre est parfois animé d'une rotation sur son axe, ou d'un fort tremblement, qui ne sont pas justifiés par le récit, mais traduisent sous forme visible une émotion associée au contenu narratif (tremblement = trouble du personnage ; rotation = atmosphère bizarre, etc.).

Le mot *cadrage*, et le verbe *cadrer*, apparurent avec le cinéma, pour désigner un processus mental et matériel déjà à l'œuvre en peinture et en photographie : la production d'une image contenant un certain champ vu sous un certain angle, avec certaines limites précises (le cinéma a institutionnalisé cette opération, en inventant la profession de *cadreur*). Dans les tout premiers films, la distance de la caméra au sujet filmé était à peu près toujours la même, permettant aux personnes filmées d'être représentées en pied. Très vite, on eut l'idée de rapprocher ou d'éloigner la caméra, de sorte que les sujets filmés devinrent plus petits, perdus dans le décor, ou au contraire plus grands, et vus seulement en partie. C'est pour rendre compte de ces possibilités, et du lien entre la distance de la caméra au sujet filmé et la grandeur apparente de ce sujet, que l'on a élaboré une typologie empirique, appelée « échelle des grosseurs de plan », du plan d'ensemble et du plan général au plan rapproché et au gros plan. Par métonymie, le mot « cadrage » en est venu à désigner certaines positions particulières du cadre par rapport à la scène représentée. C'est ainsi qu'on parle de « cadrage en plongée » (quand le sujet est filmé d'en haut), « en contre-plongée » (quand il est pris d'en bas), de cadrage oblique, serré, frontal, etc. Il existe aussi tout un vocabulaire relatif aux effets produits par les mouvements de la caméra par rapport au sujet filmé : le *travelling* est un déplacement de la caméra, qu'elle soit, comme jadis, posée sur un chariot, ou, comme aujourd'hui, portée sur l'épaule ou à l'aide de divers dispositifs (Louma, steadicam), voire rendue parfaitement autonome (drone) ; le *panoramique* est un pivotement de la caméra, horizontalement, verticalement, ou dans toute autre direction, tandis que le pied reste fixe ; il existe toutes sortes de mixtes de ces deux mouvements (on parle alors de *pano-travellings*). À partir de 1940, on a introduit l'usage du *zoom*, ou objectif à focale variable. Pour un emplacement de la caméra, un

objectif à focale courte donne un champ large et creuse la perspective ; le passage à une focale plus longue, resserrant le champ, le « grossit » par rapport au cadre, et donne l'impression qu'on se rapproche de l'objet filmé (à noter qu'en même temps que ce grossissement se produit une diminution de la profondeur de champ). Enfin, à date plus récente, des dispositifs robotisés ont permis de filmer une scène en faisant varier à peu près tous les paramètres – distance, angle de prise de vues, focale – de manière programmée (dans *Le Direktør* [2007], Lars von Trier a même utilisé un logiciel aléatoire pour déterminer ces paramètres pour chaque plan).

Toutefois le cadre est loin de se réduire toujours à cette fenêtre imaginaire. On a même pu soutenir qu'il n'existe aucun prolongement imaginaire de l'image au-delà de ses bords, même au cinéma (Seguin, 1999). De toute manière, dans la mesure où sa forme est presque toujours une forme géométrique simple, le cadre sollicite notre perception pour son propre compte. En particulier, il induit des effets de champ et de surface, notamment un centrément de l'image. Ce phénomène n'est pas à proprement parler perceptif, car il met en cause d'autres capacités psychiques que la perception – mais son effet est suffisamment immédiat pour qu'on ait pu le décrire comme relevant des lois générales du visuel, en particulier, dans le cadre de la *Gestalttheorie* (Arnheim, 1981). Plus généralement, on associe toujours le cadre à ce qu'on appelle la *composition* de l'image, terme un peu vague qui recouvre la part purement plastique de l'apparence du contenu cadré : lignes de force plus ou moins visibles, répartition des masses claires et sombres, équilibre des couleurs, etc. Toutefois, une telle composition, essentielle dans l'image fixe, ne joue un rôle en cinéma que dans le cas où le cadre reste suffisamment stable (un panoramique filé ne paraîtra pas très *composé* en ce sens).

Il existe plusieurs procédés qui ont pour effet de marquer la surface du cadre (et de diminuer l'effet de profondeur imaginaire). Certains affectent toute la surface, comme la surimpression (deux images au moins sont données à voir en même temps, ce qui rend plus difficile la perception de la profondeur) ou la transparence : une scène est filmée devant la projection d'une image enregistrée préalablement, et qui, du moins dans un film argentique, a une matière suffisamment différente pour être perçue (ce n'est plus le cas en numérique, bien entendu). D'autres consistent plutôt à partager la surface en zones juxtaposées, soit explicitement comme le *split screen*, soit de manière plus subtile par la mise en scène et/ou le recours à des éléments faisant cadre dans le cadre (on parle alors parfois de « surcadrage »).

Fenêtre 1.1 Une image plate et profonde.

L'image de film est perçue à la fois comme plate et comme profonde, mais il existe de nombreux moments où cette double réalité est dissociée. Trois exemples :

- « **Faire le point** », c'est régler l'optique de manière que seule l'image des objets à une certaine distance de l'objectif soient nets. Dans ce plan du *Sixième sens* (Mann, 1986), on passe d'une mise au point sur les deux personnages distants à une autre sur le personnage proche, forçant le spectateur à prendre conscience de ces deux choix successifs.



- On peut jouer sur la tension entre surface et profondeur avec une image uniformément nette (avec une grande « **profondeur de champ** »). Dans ce plan de *La Soif du mal* (Welles, 1958), les deux figures humaines sont nettes, mais la disproportion entre elles et le creusement de l'espace dans la partie gauche donnent l'impression d'un collage ; lorsque, par la suite, le personnage de gauche se rapproche, c'est l'éclairage qui distingue les deux figures et produit le même effet de collage :



- Le procédé de la « **transparence** » consiste à filmer une scène devant un fond préalablement filmé, qui est projeté derrière cette scène. Cela permet notamment de tourner en studio une scène censée se dérouler en extérieurs ; très tôt, le cinéma s'en est aussi servi de manière ironique, pour « mettre à nu le procédé » de tournage, comme dans cette scène de *Hellzapoppin* (Potter, 1941) où les deux héros s'aperçoivent tout à coup qu'ils ne sont plus dans le bon film. (Avec le film numérique, ce trucage devient imperceptible, la matière du fond et celle de la scène en premier plan étant identiques.) De même, la **surimpression** (ici dans *Les Mauvaises Rencontres* [Astruc, 1955]) « aplatit » l'une sur l'autre deux images différentes, souvent pour marquer une transition ou pour indiquer une relation métaphorique.



On peut s'en prendre plus directement à la surface en la « découpant » en deux (ou plusieurs) surfaces autonomes, reliées au plan sémantique. Ce plan de *Sœurs de sang* (De Palma, 1973) montre en **split screen** des actions simultanées mais distantes ; dans *Août (avant l'explosion)* (2002), Avi Mograbi dédouble le personnage par un effet similaire (en numérique).



1.3 Le temps

1.3.1 Analogie temporelle : le mouvement

Ce n'est pas hasard si les deux premières formes de ce qui deviendrait le cinéma (le Kinetoscope d'Edison et le Cinématographe des Lumières) portaient l'une et l'autre un nom tiré du mot grec signifiant « mouvement ». Elles apportaient en effet une seule nouveauté essentielle : ce sont des images *mouvantes*. En matière de représentation de l'espace et des figures, elles sont très proches de la photo (et des arts plastiques), mais le mouvement n'avait, auparavant, jamais été reproduit.

Il faut insister sur le fait qu'il s'agit bien d'une reproduction, et pas seulement d'une représentation : la représentation suscite un signe d'un objet ou d'un phénomène absent, alors que le mouvement perçu sur l'écran de cinéma est bel et bien présent. Pour être plus précis, il est présent *dans notre perception* de spectateur. On a souvent remarqué que la cinématographie, « écriture du mouvement », consistait à fixer ce mouvement sous forme d'images fixes imprimées sur une pellicule ; de là on a parfois conclu que le mouvement perçu en projection n'était pas réel, et on l'a souvent nommé « mouvement apparent ». Il est exact que l'écran qui reçoit l'image est lui-même immobile, et que ce n'est que l'image projetée – non tangible, donc souvent considérée (à tort) comme immatérielle – qui est dotée de mouvement. Avec le numérique, les choses sont en un sens plus claires, car il n'existe aucune image hormis celle qui se constitue dans l'appareil de projection, à partir de données qui ne sont pas perceptibles visuellement. Ainsi, on ne peut plus être tenté de comparer l'image mouvante sur l'écran et une image fixe d'où elle provient.

Il est assez vain de se battre sur une définition essentialiste de ce mouvement, ou pour savoir s'il est réel ou apparent. Comme dans beaucoup de questions relatives aux images, il est certainement préférable de considérer l'usage et l'effet plutôt que l'essence. Quelle que soit l'essence du mouvement des images de film, notre appareil perceptif le perçoit comme un mouvement réel ; on a même pu montrer que sa perception mettait en jeu les mêmes zones corticales que la perception du mouvement d'un objet réel¹, et que par conséquent l'un et l'autre sont indistinguables. Il est donc inutile de parler d'illusion à propos du mouvement de l'image de film.

1. Cette découverte, due à Hubel et Wiesel dans les années 1960, leur valut le prix Nobel en 1981.

1.3.2 Analogie temporelle : la durée

Étrangement, on a mis beaucoup plus longtemps à s'apercevoir que l'image de film était aussi une image analogique de la durée. Celle-ci est souvent définie comme la qualité subjective et vécue du temps (par opposition au temps mesurable et objectif), et devant les bandes des Lumières il était assez naturel de ressentir le passage du temps comme « normal ». Il y a donc, entre le temps dans un plan de film et le temps de son référent, un rapport pleinement indicial, du moins si l'on filme sans procédé spécial (ni ralenti, ni accéléré, notamment). De nombreux auteurs ont été sensibles à cette évidence de l'inscription du temps dans un morceau de film, souvent pour en tirer des conclusions excessives sur le « réalisme inné » du cinéma : il est clair que, tant que la caméra tourne, elle enregistre une durée ininterrompue et continue, mais d'une part, un film est le plus souvent fait d'assez nombreux plans successifs et d'autre part, la durée dans un plan est en fait modulée, plus ou moins ostensiblement, par la nature et la mise en scène des événements, quand elle ne l'est pas par des manipulations de l'image elle-même (accélération ou ralentissement, ajout ou retrait informatique de certaines parties, etc.).

Aussi la réflexion sur le temps a-t-elle surtout été intéressante lorsqu'elle a visé à dépasser l'idée trop simple de la reproduction à l'identique. Déjà Epstein, dans les années 1930-1940, s'était passionné pour tous les moyens dont dispose le cinéma pour produire un temps inédit, plutôt que reproduire le temps réel :

« Le temps ne contient rien qu'on puisse appeler temps en soi, pas plus que l'espace ne renferme d'espace en soi. Ils ne se composent, l'un et l'autre, que de rapports, essentiellement variables, entre des apparences qui se produisent successivement ou simultanément. C'est pourquoi il peut y avoir trente-six temps différents et vingt sortes d'espaces, selon les positions infiniment diverses des objets et de leur observateur. » (Epstein, 1946)

Un demi-siècle plus tard, un autre cinéaste, Tarkovski, parlait, lui, de « sculpter le temps » (1986). On peut aussi penser à la fameuse formule de Jean Louis Schefer (1980) : « le cinéma est la seule expérience dans laquelle le temps m'est donné comme une perception », qui signale le caractère quasi *visible* que prend le temps cinématographique, justement parce qu'il n'est pas la simple reproduction d'un temps ordinaire.

1.3.3 Continuité et successivité : le plan, le montage

Nous avons utilisé le terme « plan », qui est devenu d'usage courant et qui peut sembler ne pas avoir besoin de définition. Pourtant ce terme, qui n'existait pas lorsque les Lumière ou Edison présentèrent leurs vues, n'est pas dénué d'ambiguïté. Jusqu'aux années 1910, l'unité de film était assimilée à une scène ou un « tableau » (au sens du théâtre) ; le film était un bout à bout de ces unités, relativement autosuffisantes. Un plan se définit, lui aussi, par un contenu dramatique et par un point de vue cadré, mais il représente une invention spécifiquement cinématographique, en ce que *son contenu est partiel* (une partie de la scène) et *sa durée est arbitraire*. Un plan peut coïncider avec une action dramatique, de son début à sa fin, mais la même action sera plus souvent rendue par deux, cinq, dix plans, dont chacun aura alors sa forme, sa logique, sa durée propres. Le choix entre ces deux possibilités a longtemps dépendu de la technique (on ne pouvait enregistrer sur pellicule qu'une durée limitée). Le numérique autorise à filmer en grande longueur, permettant désormais de fonder son choix sur des raisons purement esthétiques (ou sémiotiques).

Sur ce point s'est concentrée une grande partie de la réflexion théorique sur le montage depuis un siècle : quelle est la relation entre un plan unitaire (une prise de vues en continu, avec un début, une fin, une durée et un cadrage, éventuellement variable) et la suite de plans dont il fait partie ? Pour l'un des tout premiers à s'être posé la question, Poudovkine (1926), la réponse est simple : le plan est un point de vue momentané, choisi pour véhiculer une information factuelle, sensorielle et affective ; après quoi un autre point de vue lui succèdera, pour donner une autre information qui vient compléter et modifier la première. Cette conception du plan est celle que l'on trouve dans la plupart des traités théoriques et des manuels pratiques, et elle se fonde sur l'idée centrale que le montage « reproduit le processus mental par lequel (dans la vie réelle) notre attention se porte successivement sur tel ou tel point » (Lindgren, 1948) ; ou, dans les termes de deux professionnels : « le monteur ne reproduit pas les conditions physiques qui règnent lorsque j'observe une scène, il interprète le processus mental par lequel je la vois » (Reisz & Millar, 1968).

L'outil de base du montage est ce qu'on appelle, d'un terme commode mais un peu vague, le *raccord*. Comme le mot le dit, le raccord est d'abord pensé comme une continuité. Sans abolir la discontinuité essentielle du changement de plan ni chercher à la faire oublier (elle reste visible à qui veut la voir), il s'agit

Fenêtre 1.2 Comment deux images de film s'enchaînent.

Deux plans peuvent se suivre selon de nombreuses logiques, narratives et causales ou figuratives et métaphoriques (et aussi se suivre sans logique apparente).

- Ce qu'on appelle **raccord** vise à assurer une relation causale claire entre deux plans, même s'il prend une forme inhabituelle. Dans cette scène d'*Une place au soleil* (Stevens, 1951), on passe du près au loin au moment crucial où la barque verse et où la jeune femme tombe à l'eau. Ce petit choc perceptif accompagne un brusque recul sur la scène jouée, et met le spectateur à distance de l'événement pathétique (la noyade).



- Une façon plus rare, mais expressive, d'enchaîner des plans consiste à maintenir leur relation en termes de contenu, mais en accentuant le moment formel du passage, sous forme d'une brusque **saute**, comme dans cette scène de *Démineurs* (Bigelow, 2009).



- Deux plans peuvent aussi se succéder selon une logique plus intellectuelle, de l'ordre de la **métaphore** ou de la **comparaison**, comme dans la célèbre scène de *La Grève* (1924) où Eisenstein met sur le même pied le massacre des manifestants et celui des bœufs à l'abattoir.



de la rendre secondaire par rapport à une continuité sémiotique : *je vois* que j'ai changé de plan, mais *je sais* que je suis resté dans la même séquence, que les choses se suivent et que ma compréhension des événements ne doit pas trop s'attarder sur le saut produit au changement de plan. Le raccord est toujours un geste double et contradictoire : il fait passer d'un bloc d'espace-durée à un autre bloc, et provoque donc un changement soudain de ma perception ; mais il le fait en produisant un rapport entre les deux blocs qu'il réunit – rapport visuel ou sémantique, ou les deux. De manière générale, on peut noter une tendance marquée, dans les films des deux ou trois dernières décennies, à enchaîner les plans de manière moins nettement raccordée par le jeu des regards ou des mouvements, et à fonder plus souvent la succession des plans sur la mise en rapport de leurs contenus. Cela ne change pas la relation, toujours potentiellement contradictoire, entre continuité du récit et fragmentation de la prise de vues, et la notion de raccord, en un sens élargi, peut toujours être utile.

Le cinéma est une expérience du temps, mais il s'agit d'un temps modulé et modelé par des événements représentés, et en outre, d'un temps *composé* par le montage, qui ajoute de la discontinuité à la continuité inhérente à chaque plan. L'expérience temporelle que propose le film est donc singulière. Il montre un événement par fragments enchaînés, selon un régime de temps pleins (plans) et de sautes ou d'ellipses (passage d'un plan à l'autre), conçues de telle sorte

que le spectateur ait les moyens de les interpréter (parfois cela est difficile, arbitraire ou hypothétique). Mais il offre tout cela dans une forme qui elle-même possède une qualité temporelle – le rythme, qui a obsédé la réflexion des avant-gardes historiques à propos du cinéma, sans toutefois qu’elles en donnent jamais une définition satisfaisante. Selon l’un et l’autre de ces aspects et ce, quel que soit le film (documentaire ou fiction, film expérimental ou grand public) le montage est l’outil mental qui gère cette donnée essentielle : *le rapport entre le visible et l’invisible*. Le raccord, dans son ambiguïté constitutive, est ce rapport.

1.4 Le sonore

1.4.1 L’analogie sonore

Durant la plus grande partie de son histoire, le cinéma a été *sonore* ou *parlant*, c’est-à-dire que le film, tel qu’il est vu en projection ou en diffusion vidéo, est à la fois visible et audible. L’audition est un phénomène temporel, prêtant à une reproduction analogique plus poussée que la vue, jusqu’au leurre éventuel ; il est possible de prendre un enregistrement sonore pour la réalité, alors que cela ne peut s’envisager d’un enregistrement visuel que dans des conditions exceptionnelles. Il existe cependant, comme pour l’image, des degrés d’analogie, de la reproduction quasi parfaite à la déformation absolue, et, comme pour l’image, c’est le projet figuratif et sémiotique du film qui détermine le type de représentation sonore qu’on adopte – le même son pouvant être affecté de valeurs, d’une présence et d’une « matière » différentes, selon le contexte. Les cris des freux dans *Les Oiseaux* (Hitchcock, 1963) ou ceux des corbeaux dans *Nouvelle Vague* (Godard, 1990) sont peut-être réalistes, mais leur volume, une violence calculée qui provient de leur montage abrupt, les rendent très différents des cris des mêmes oiseaux dans un documentaire animalier. Dans un autre registre, on pourrait faire un intéressant catalogue des bruits d’armes à feu dans l’histoire des films, depuis les plus réalistes (Godard se vantant de n’avoir utilisé que le son des armes figurées dans *Les Carabiniers* [1962]) jusqu’aux plus fantaisistes (par exemple *Mars Attacks !* [Burton, 1996]).

Parmi les principales différences entre la réception de l’image et celle du son, il y a la position imaginaire occupée par le spectateur : devant un film, nous pouvons avoir un *point de vue*, mais l’idée d’un *point d’écoute* n’est pas évidente. La technologie ici est intéressante dans son évolution : à la source unique des

débuts (un son monophonique dans un seul haut-parleur) a succédé une série de procédés visant à *spatialiser* le son dans la salle de cinéma ; à l'heure actuelle, en France, une salle standard est équipée de cinq sources sonores : trois haut-parleurs au niveau de l'écran, dont un caisson de graves au centre, et deux autres haut-parleurs derrière les spectateurs. Ce dispositif est surtout utilisé à plein dans des films voulus sensationnels, mais même le mixage du plus simple documentaire est réalisé en fonction de cette disposition. Pour autant, le spectateur n'a pas dans cet univers sonore exactement le même repérage que dans la réalité (pas plus qu'au plan visuel) : le son d'un film est un artefact, et ne le laisse pas oublier. Si l'image filmique est, nous l'avons vu, capable d'évoquer un *espace* semblable au réel, le son est à peu près totalement dénué de cette dimension spatiale. Ainsi, nulle définition d'un « champ sonore » ne saurait se calquer sur celle du champ visuel, ne serait-ce qu'en raison de la difficulté à imaginer ce que pourrait être un *hors-champ sonore* (un son non perceptible, mais rattaché aux sons perçus : cela n'a guère de sens).

1.4.2 Le son dans son rapport à l'image

Le cinématographe inventa une forme d'image mouvante, inscrite dans le temps, mais purement visuelle. C'est l'invention, qui s'est jouée en même temps, du *spectacle cinématographique* qui amena très vite à accompagner ces images de divers événements sonores. Durant plusieurs années, ce fut essentiellement de la musique, jouée en direct par des instrumentistes ; dans les salles qui en avaient les moyens, il pouvait y avoir en outre un commentateur, qui expliquait les événements et aidait à lever les ambiguïtés de leur représentation. Ce spectacle, articulé le plus souvent autour d'un ou plusieurs films de fiction et/ou documentaires, représentait donc des êtres humains, et le désir de ne pas seulement les voir, mais aussi les entendre, a été souvent exprimé, dès les débuts – même si, durant une bonne vingtaine d'années, l'art du cinéma exprima à peu près toute la gamme des situations et des sentiments sans recourir à des dialogues audibles (Altman, 2004).

Nous vivons depuis près d'un siècle avec l'idée que le cinéma, c'est une image mouvante accompagnée d'un son, et l'absence, durant trente ans, d'un tel son, nous apparaît comme un manque, et c'est pourquoi on a parlé, rétrospectivement de cinéma *muet* : il semblait handicapé. On a pu (Chion, 2003) proposer de considérer que ce cinéma était plutôt *sourd* que muet, mais même si cela déplace de façon intéressante la question (du spectacle achevé à sa réalisation), ce n'est

jamais que remplacer un handicap par un autre. Que le cinéma soit « sourd » ou « muet », cela veut dire qu'il n'est pas capable de reproduire un son qui, pourtant, existait (au moment du tournage du film). On peut noter ici qu'il existe, depuis l'invention du cinéma sonore et parlant, des films qui ont renoncé à produire une bande son ; on a revendiqué pour eux (dans les années 1970 ou 1980) l'étiquette de « film silencieux », pour bien marquer qu'ils avaient choisi ce silence ; c'est le cas par exemple du *Révélateur* (Garrel, 1968) ou de nombre de films dits « expérimentaux » tel *Echoes of Silence* (Goldman, 1964) mais aussi de quelques films commerciaux, dont le plus connu est *The Artist* (Hizanavicius, 2011).

La relation d'accompagnement entre image et son est tout sauf égalitaire et symétrique. Rien n'oblige, en principe, un film à avoir une bande son qui soit le complément littéral de la bande image (les paroles des gens qui parlent, les bruits de leur environnement figuré, etc.) – mais c'est de loin le cas le plus ordinaire, tout autre usage étant d'emblée marqué ; le son est le plus souvent considéré comme un adjuvant de l'analogie scénique offerte par les éléments visuels. On a parfois proposé (Chion, 2003) de considérer le son filmique comme un son *acousmatique*, c'est-à-dire entendu sans qu'on voie sa source ; c'est là une idée intéressante, mais à condition de bien voir qu'elle ne décrit pas l'expérience spontanée du spectateur de film, lequel au contraire a le plus souvent tendance à recevoir l'image et le son comme coextensifs. À vrai dire, le seul cas imaginable où l'on reçoit un son comme « acousmatique », c'est lorsqu'il est proposé seul, sans image, ce qui est rare ; il existe quelques cas de films qui proposent, pendant un certain temps, un écran noir accompagné de musique, de bruits et/ou de dialogues, mais ils passent tous pour expérimentaux (parmi les plus notables : *L'Homme atlantique* de Duras [1981] et *Blanche-Neige* de Monteiro [2000]).

Tout le travail du cinéma *mainstream* a visé à *spatialiser* imaginativement les éléments sonores, en leur offrant des correspondants dans l'image – et donc à assurer entre image et son une liaison bi-univoque, « redondante ». C'est dans des films d'auteur, à visée plus ou moins théorique, qu'on trouve, à toutes les époques, une recherche d'autonomie du son, comme élément expressif pouvant entrer dans des combinaisons diverses avec l'image. Cela a été particulièrement net autour de 1970, avec des films comme ceux de Robbe-Grillet sur lesquels travailla Michel Fano (*Trans-Europ Express* [1966], *L'homme qui ment* [1968], etc.), et où l'usage des bruits, notamment, était aussi déréalisant que possible, ou les films de Werner Schroeter (*Eika Katappa* [1969], *La Mort de Maria Malibran*