

D'une permanence ontologique

Gérard Leblanc

École nationale supérieure Louis-Lumière

Résumé/Abstract

Il semble intéressant de s'interroger sur le mythe de l'objectivité de la machine cinéma pour analyser la place et le statut des innovations techniques dans l'histoire du cinéma. Une forme d'illusionnisme n'en cache-t-elle pas une autre, plus fondamentale ? Une permanence ontologique se manifeste derrière les innovations techniques promises à l'industrialisation. Il s'agit d'aller vers un toujours plus d'illusion réaliste. L'exemple de l'articulation entre point de vue variable et format variable est particulièrement éclairant à cet égard. Pour conformer le devenir du cinéma au statut ontologique qui lui est conféré, l'industrie écarte les innovations techniques qui ouvrent à plus de complexité dans la relation du film au spectateur. On en vient à considérer que si la technique est partout présente au cinéma, son influence est toute relative.

À propos de l'auteur/About the Author

Gérard Leblanc est professeur émérite à l'École nationale supérieure Louis-Lumière. Il est membre de l'Institut de recherche sur le cinéma et sur l'audiovisuel (IRCAV) à l'Université Paris 3 et président de l'association Médias Création Recherche. Ses principales publications sont : *Quand l'entreprise fait son cinéma* (1983), *13 heures/20 heures, le monde en suspens* (1987), *Le double scénario chez Fritz Lang* (1991), *Georges Franju, une esthétique de la déstabilisation* (1992), *Scénarios du réel* (2 tomes, 1997), *L'entreVues* (1998), *Trajectoires* (2001), *Presque une conception du monde* (2007), *Les yeux au bout des doigts* (2010) et *Numérique et transesthétique* (2012).

Le point de départ de ce texte se situe dans ma participation au colloque « Impact des innovations technologiques sur l'historiographie et la théorie du cinéma » s'étant tenu à Montréal en novembre 2011. J'avais été invité à la table ronde « Technique et idéologie 40 ans plus tard » au titre de professeur à l'École nationale supérieure Louis-Lumière, mais aussi et surtout à titre de membre du groupe *Cinéthique* et directeur de la revue du même nom. (La collection *Cinéthique* est consultable dans certaines bibliothèques ou, sur demande, à mediascreation@club-internet.fr.) Ce groupe et cette revue ont joué en effet un rôle certain dans la lutte idéologique autour du concept de représentation dans les années 1970. Mon propos n'est pas de reprendre ici, telles quelles, les thèses de cette revue, mais de les prolonger à la lumière de mon travail de chercheur en interaction avec d'autres recherches produites sur des axes connexes.

Lorsque je porte aujourd'hui un regard rétrospectif sur la trajectoire de *Cinéthique* (engagée en 1969, suspendue en 1985), je confirme que, de mon point de vue, si nous n'avons pas toujours apporté des réponses justes aux questions que nous avons posées, nous avons eu raison de questionner idéologiquement toutes les composantes du dispositif cinématographique. Rien n'y va de soi et rien n'y relève non plus de la seule science ou de la seule technique. Au cinéma, les techniques interagissent constamment avec des esthétiques et des idéologies. Elles ne sont autonomes en aucune façon, pouvant servir indifféremment à ceci ou à cela. Même la base technique du cinéma, en tant que machine de reproduction mécanique du réel visible, ne saurait échapper à ce questionnement. Les objectifs de prise de vue, hérités du dispositif photographique, obéissent aux lois de la perspective monoculaire que la peinture s'était d'abord appropriées.

Le mythe de l'objectivité de la machine cinéma remonte d'ailleurs, comme on sait, aux origines du cinéma. Et il ne s'agit pas seulement des objectifs de prise de vue, déjà naturalisés par leur usage en photographie. Il était évident que l'on devait filmer en plan d'ensemble avec une couverture visuelle susceptible de rivaliser avec celle d'une scène de théâtre et avec une profondeur de champ qui donne l'illusion de la réalité. L'œil humain ne voit-il pas en profondeur ? Tout se met en place avec une telle évidence que l'on est tenté de ne se poser aucune question autre qu'historiographique. Quelle fut la part de tel ou tel dans la mise au point technique du cinématographe ?

Comment ne pas être fasciné à cet égard par le vrai/faux premier film de l'histoire du cinéma : *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* ? « Film objectif » sans aucun doute puisque la caméra, immobile et posée sur un

piéd, se contente d'enregistrer frontalement ce qui se présente devant elle, ce qui suppose que le même enchaînement factuel doit avoir lieu sans elle. Et si le film dure 45 secondes, c'est que les moyens techniques disponibles à l'époque ne permettaient pas d'aller au-delà. Pourtant, au fil des trois versions successives du film, la thèse de l'objectivité de la caméra s'effondre. Elle ne capte en aucune façon une réalité brute, mais une réalité recomposée, mise en scène selon des règles perspectives qui placent le spectateur au centre de la représentation.

La caméra n'est pas objective : la fabrication des objectifs de prise de vue – d'abord photographiques puis cinématographiques – répond d'une subjectivité historiquement déterminée dans ses composantes idéologique et scientifique. Et la composante idéologique l'emporte sur la composante scientifique. Les lois de la perspective avaient été découvertes bien avant qu'elles ne soient systématiquement appliquées. Pour qu'elles le soient, il fallait que l'homme soit placé au centre du monde représenté. Mais, si la caméra n'est pas objective, ce qu'elle enregistre ne l'est pas non plus.

Voici la dernière version du film. C'est une « sortie d'usine », comme l'indique le titre, d'une usine qui appartient à ceux qui sont en train de filmer, les frères Lumière. Patrons et cinéastes, c'est tout un. Que fabrique-t-on dans cette usine ? Rien n'indique dans le film qu'il s'agit d'une usine de fabrication de plaques photographiques. Et, après tout, rien là que de plus normal puisque le choix a été fait de filmer une sortie d'usine, et non des gestes de travail. On peut s'interroger bien entendu sur les raisons de ce choix. Une sortie d'usine est-elle plus cinématographiable que des gestes de travail qui renverraient le spectateur à son propre rapport au travail ? On peut faire l'hypothèse complémentaire qu'une sortie d'usine ouvre sur un temps de non-travail, le temps de loisir qui est celui de la sortie cinéma. La sortie d'usine ouvre en fait sur la possibilité de la sortie cinéma dont elle constitue une sorte de *transposition*. L'antagonisme travail/loisirs, qui régit notre société, est posé et résolu d'emblée.

L'attention du spectateur est d'ailleurs alertée d'entrée de jeu par un détail vestimentaire important. Ouvrières et ouvriers ne sortent pas de l'usine dans leurs vêtements de travail, mais dans leurs habits du dimanche. Et, de fait, on peut apprendre que la scène a été tournée un dimanche (jour de repos) à la sortie de la messe. De même, sera-t-on surpris de constater l'absence de tout regard caméra (les quelques infractions observables pourraient s'apparenter à des manifestations d'indiscipline). Pourtant, cette massive et lourde caméra filmait frontalement, en aucun cas cachée. Il était donc impossible de ne pas la

voir et c'était même sans doute la première fois que la plupart des protagonistes de la scène en voyaient une.

Qu'en conclure ? Que ces ouvrières et ces ouvriers avaient reçu des ordres, émis par ceux-là mêmes qui leur en donnaient également dans l'usine pour accomplir leur travail. On peut parler de direction d'acteurs. Les acteurs, salariés de l'entreprise, ont été convoqués à une certaine heure, un dimanche, pour jouer leur propre rôle, ce qu'ils ne pouvaient guère refuser étant donné leur statut de salariés. Mais, pour jouer leur propre rôle, c'est-à-dire endosser d'autres habits que les leurs, il fallait qu'ils adaptent des comportements à la discrétion des filmeurs. Il fallait qu'ils soient endimanchés contre toute vraisemblance et, si ce n'était du titre du film, on aurait peine à croire qu'il s'agit d'une sortie d'usine. Il fallait qu'ils se comportent également comme si aucune caméra ne les filmait (surtout pas de regard caméra), contre toute vraisemblance là aussi. Il fallait encore qu'ils sortent rapidement et en bon ordre pour que les portes de l'usine puissent s'ouvrir (début du film) et se fermer (fin du film) au cours des 45 secondes que durait l'enregistrement de la scène. Il fallait que l'usine se vide en 45 secondes de son contingent de travailleurs pour que l'unité narrative soit complète. N'était-ce pas l'histoire d'une sortie d'usine que l'on nous racontait ? Et toute histoire – du moins, toute histoire construite comme une vraie histoire, sinon comme une histoire vraie – suppose un début et une fin. Du même coup, les mouvements et gestes des personnes-personnages sont subordonnés aux besoins de la narration. Les acteurs ne marchent plus par eux-mêmes, pour ainsi dire, mais au rythme imposé par leurs metteurs en scène. Lesdits metteurs en scène pourraient d'ailleurs faire valoir que ce sont les conditions techniques du tournage, pas plus de 45 secondes, qui leur imposaient de commander ce rythme. Alors, qui est responsable ? Mais les metteurs en scène ne peuvent jamais échapper à leurs responsabilités. Rien ne les obligeait à constituer une unité narrative rapportant le début et la fin de leur film à deux événements : l'ouverture et la fermeture des portes de l'usine. Il s'agissait bien d'un choix, même si ce choix était conditionné par l'idéologie dominante qui décrète qu'une histoire se doit d'être bouclée. N'est-ce pas la leçon du théâtre et du roman ?

Sur quoi repose la thèse de l'objectivité, de la neutralité de la caméra ? Sur la croyance en la captation naturelle (la technique se dissout dans la nature) d'une réalité brute. Or, la captation n'a rien de naturelle : les objectifs de prise de vue génèrent un régime de visibilité qui assigne une certaine place au spectateur, une place marquée par l'idéologie autant que par la science et ses prolongements techniques. Et la réalité recomposée n'a rien de brut : elle est recomposée, mise en scène. Une recombinaison

où l'idéologie dominante, à laquelle les frères Lumière participent, tient une place majeure. À l'égard de leur personnel, les frères Lumière ont un comportement pratique qui résulte directement de l'idéologie déterminée par leur existence sociale de patrons d'usine, ce qui n'invalide en rien leur contribution de chercheurs dans la mise au point du cinématographe.

Le choix du plan d'ensemble est lui-même marqué par l'idéologie. Il hérite certes du théâtre, avec son souci de couvrir visuellement la scène la plus vaste possible, mais il témoigne aussi d'un désir de tenir ensemble et de maîtriser le plus grand nombre d'éléments possibles, de tenir en somme le monde à sa disposition, et même à sa merci. Les personnes-personnages qui évoluent devant la caméra ne sont pas individualisés : ils n'existent que dans leur masse, dans un mouvement de masse canalisé, ordonné et maîtrisé. La caméra se tient à distance et elle ne participe à aucun moment à l'action représentée. Elle n'interagit pas. C'est la position de l'observateur qui, à l'insu du spectateur, manipule une scène à laquelle il semble étranger. Il n'a touché à rien, il le jure. Cette posture aura une large postérité dans l'histoire du cinéma.

La prétendue neutralité de la caméra, son point de vue prétendument objectif, n'est-ce pas le point de vue de l'idéologie dominante qui tend à naturaliser tout ce qu'elle représente et les moyens qu'elle utilise pour le représenter, même au prix de toutes les invraisemblances auxquelles le spectateur ne croit pas, tout en y croyant ?

S'il y a une histoire des innovations techniques au cinéma, cette histoire obéit à un schéma évolutionniste qui assigne, a posteriori, une place à chacune d'entre elles. D'une innovation à l'autre, le cinéma grandit, se perfectionne, atteint enfin l'âge de la pleine maturité. On retrouve le modèle biologique tapi derrière chaque discours de valorisation. Le cinéma fut d'abord un bébé sautillant et maladroit au point que les tournages et les projections s'effectuaient à vitesses variables qui ne coïncidaient pas nécessairement les unes avec les autres (sans descendre toutefois au dessous du seuil de 16 images par seconde pour ne pas perturber l'illusion de la continuité du mouvement). Il fut d'abord muet, un muet assisté par des bruiteurs, musiciens et autres bonimenteurs – mais un muet quand même. Puis, quand, enfin, il se mit à parler et à bruir de tous les sons du monde réduits le plus souvent à des bruits d'ambiance, ses mouvements se sont coordonnés et stabilisés. Devenu sonore et parlant, il se met à prendre des couleurs, à élargir ses écrans, à creuser une troisième dimension. Il lui faut sans cesse se transformer et se dépasser pour échapper au vieillissement et à la mort. Mais toutes les innovations convergent dans la même direction : confirmer et élargir l'illusion de la réalité, réduire la séparation entre la salle de cinéma et le

monde fictif représenté. Grâce aux avancées techniques dont il était le lieu et l'enjeu, le cinéma pourrait se confondre un jour avec ce qu'il représente, que cette représentation soit issue de la réalité ou de l'imaginaire. De ce point de vue, la séparation instituée entre documentaire et fiction n'a guère de sens.

Aucune image, fixe ou animée, ne pouvant coïncider avec aucune réalité que ce soit, le réalisme en cinéma ne saurait être qu'une illusion. Davantage encore en cinéma qu'en aucun autre art, puisque c'est en cinéma que l'on s'approche le plus de l'illusion de la réalité. Comme un train peut en cacher un autre (par exemple *L'arrivée d'un train en gare à la Ciotat* des frères Lumière), une forme d'illusionnisme peut en cacher une autre : l'illusionniste-magicien Méliès, avec ses scénarios de carton-pâte ouverts sur l'imaginaire, cache l'illusionnisme fondamental de la machine cinéma des frères Lumière. L'illusion de la restitution de la continuité du mouvement réel engendre la croyance selon laquelle c'est bien la réalité dans sa continuité vécue qui est filmée en cinéma. Cette croyance est, parmi les choses du monde, une des plus partagées et les trucages ne font que se greffer sur l'illusion de la restitution du mouvement réel, même quand l'image – de synthèse – est en mesure de s'autonomiser par rapport à cette illusion.

Le critère de vérité ne se situe pas dans le réel, comme il en va pour la pratique scientifique – ce réel serait-il de plus en plus abstrait et vertigineux –, mais dans la représentation elle-même. L'institution cinématographique soutient et finance des représentations qui élargissent et renforcent le champ de l'idéologie dominante de la société où elle s'enracine, capitaliste pour ce qui est de la nôtre, tout en s'efforçant de naturaliser ces représentations qu'elle esthétise dans le même mouvement de légitimation.

Toute technique de reproduction est également une technique de représentation. Elle a nécessairement des implications idéologiques. Il s'agit toujours de représenter quelque chose ou quelqu'un qui ne peut être réduit à des caractéristiques externes à sa représentation, caractéristiques qu'il s'agirait alors de reproduire le plus exactement possible. La représentation constitue en elle-même un enjeu. Elle s'articule à des processus, naturels et sociaux, qui n'accèdent au visible que si l'on se propose de les rendre visibles. Et, le plus souvent, le visible au cinéma est considéré comme un espace d'apparitions et de disparitions, qui peuvent être techniquement fort complexes, et non comme le devenir visible de processus qu'il est impossible de capter dans le visible, sauf à rendre visibles les processus eux-mêmes.

Les techniques de représentation se situent bien dans le champ de l'idéologie – de la confrontation entre plusieurs idéologies –, et non sur le terrain prétendument neutre de la science. En témoigne le statut des innovations techniques dans notre société. Celles-ci n'accèdent à l'industrialisation que si elles confirment la conception dominante du cinéma, dont l'essence serait d'aller vers un toujours plus d'illusion réaliste. La conception dominante du cinéma est inséparable d'une ontologie du cinéma qui n'a guère évolué depuis ses origines. Cette ontologie lui assigne aussi bien une origine qu'un horizon. Si la notion d'innovation présuppose le mouvement, celui-ci n'est reconnu comme mouvement innovant, tout imprévisible soit-il, que s'il se développe et se réalise dans un certain cadre. Il est alors industrialisé. Sinon, il reste hors champ, relégué au rang des innovations impossibles à mettre en œuvre. De fausses bonnes idées en quelque sorte. Le champ des innovations techniques est d'abord un champ de ruines.

La notion d'innovation technique amène nécessairement à questionner le cinéma dans ses dimensions historique et ontologique (Beau, Dubois & Leblanc, 1998). Car elle aboutit à tracer une ligne de démarcation entre celles qui sont industrialisées et celles qui sont exclues de l'industrialisation. Aucune innovation technique ne peut prétendre dépasser l'état actuel du cinéma que dans le cadre – et carcan – de la même conception de l'illusion réaliste. Il est alors possible d'aller plus loin que le cinéma – en tant que dispositif –, mais en poussant plus avant sa propre logique.

La notion d'innovation introduit une impression de transformation dans l'histoire du cinéma. Une innovation, il va quasiment sans dire, modifie l'état de choses existant. Et si elle le confortait, au contraire ? Si elle lui assurait de meilleures assises ? En tout état de cause, à chaque innovation déclarée, reconnue et industrialisée, il importe d'aller y voir de plus près et de ne pas se fier, sans examen préalable, aux discours de valorisation qui accompagnent la mise sur le marché de toute innovation validée par l'industrie.

La référence au travail du spectateur, sur lequel nous insistions volontiers dans *Cinéthique*, consistait à tenter de le faire passer de la sphère de la consommation à la sphère de la production. Il s'agissait de refuser la disjonction entre la vie et un cinéma vécu comme monde de satisfactions substitutives. Inséparable des techniques de reproduction-représentation, l'idéologie façonne des comportements pratiques, et non seulement des émotions ou des idées. D'où la nécessité de distinguer le rapport au cinéma (la sortie cinéma) du rapport aux films (l'espace-temps de leur projection). Si l'on refuse de vivre sa vie par procuration, les

enjeux de représentation sont nécessairement liés à des enjeux de vie, c'est-à-dire à la place que le cinéma est susceptible d'occuper dans la vie de chacun. Il est nécessaire de changer le rapport au cinéma pour que change le rapport aux films.

Le dispositif de projection assigne et assure une place centrale au spectateur et cette place n'a pas varié fondamentalement au cours de son histoire. Il lui assure une illusion de toute puissance que les innovations techniques n'ont fait que renforcer. Voyez, par exemple, les jeux vidéo axés sur la guerre. Comme toujours et plus que jamais, les schémas manichéens y sont moteurs et les forces du bien affrontent à n'en plus finir les forces du mal. Je ne suis plus au cinéma : je peux interagir. L'imaginaire est relayé par l'action. L'engin de destruction, une mitraillette le plus souvent, se trouve dans l'axe de mon regard dont il constitue un simple prolongement. Mieux, je peux l'actionner à ma guise. Il ne me reste plus qu'à débusquer le zombi – ou tout être réputé malfaisant – qui se cache dans les décombres fumantes de la guerre en cours. Mais plus je joue, plus je deviens habile, je gagne des niveaux, je suis promu dans la hiérarchie des grades militaires. Et ce n'est plus un seul zombi qui se présente devant moi, c'est une foule. Je n'ai plus qu'à tirer pour effacer ce grouillement maléfique de ce monde virtuel si proche d'une réalité fantasmée.

Bien sûr, ce n'est pas d'hier que l'homme aspire à supprimer tout obstacle qui s'interpose entre son désir et sa satisfaction. Ce type de jeux joue sur la réalisation simulée de ce désir. Mais la simulation est de plus en plus proche de la réalité puisqu'il est devenu possible d'agir par soi-même au lieu de s'identifier à un personnage déguisé en héros qui agit en votre lieu et place, même si ce héros, militaire professionnel en l'occurrence, constitue désormais un modèle à imiter : il faut devenir aussi performant que les plus hauts gradés de la hiérarchie militaire. Mais conformer son comportement à celui d'un modèle est une façon de ne plus vivre une action par procuration et de libérer sans médiation ses pulsions agressives.

La place centrale accordée au spectateur, et plus encore à l'interacteur (la profondeur de champ est essentielle dans les jeux de guerre, car l'ennemi à débusquer s'y trouve toujours tapi), lui procure un sentiment d'invincibilité. Sans doute est-il nécessaire de maîtriser des codes de représentation, les règles d'un jeu, mais ces codes et ces règles se situent dans l'ordre de la reconnaissance et n'exigent pas un long apprentissage.

La notion de place s'articule à la notion de rôle. Dépourvu de tout pouvoir dans la réalité, le « spectateur » se trouve déplacé dans un monde imaginaire dont le déploiement semble dépendre de sa seule

volonté. Ce qui importe à un joueur placé dans les conditions désirées d'un jeu de guerre, c'est moins le fait de donner la mort que celui de pouvoir la donner. C'est la *libido dominandi* qui est d'abord sollicitée : disposer du droit de vie et de mort sur quelqu'un, fût-il stigmatisé comme « méchant », mais aussi accéder à des échelons supérieurs à ceux atteints par les autres joueurs. Monter en puissance, en « niveaux », c'est-à-dire en grades, pour avoir la satisfaction d'éliminer davantage d'ennemis que ses partenaires. Tuer mieux et davantage relève d'un exercice de virtuosité.

Passer de la sphère de la consommation à la sphère de la production, c'est permettre au spectateur de questionner sa place à l'intérieur du dispositif. C'est lui permettre de prendre conscience qu'il existe une pluralité d'usages d'un même dispositif et que d'autres dispositifs sont possibles. Ces pluralités en acte sont le résultat des luttes idéologiques et esthétiques que des cinéastes ont menées, à l'intérieur de l'industrie et en dehors, pour que le cinéma déroge au statut ontologique dans lequel on voulait le tenir enfermé.

C'est précisément une sous-utilisation des possibles ouverts par les innovations techniques qui caractérise en premier lieu leur industrialisation. Car une innovation technique, pour être industrialisée, doit conforter un mode de représentation et un régime de visibilité institués. Sa conformité à une conception préexistante du cinéma constitue le critère principal pour décider de l'intégration d'une innovation technique aux processus industriels.

En règle générale, l'industrie sous-utilise les possibles ouverts par une innovation technique, les réduit souvent à une peau de chagrin. L'industrie prélève dans une innovation technique ce qui l'intéresse, c'est-à-dire ce qui va lui permettre de dégager des profits supplémentaires ou de parer à la décrue des profits. Si la télévision concurrence le cinéma, il faut que le cinéma trouve les moyens de se différencier à nouveau de la télévision.

On est d'autant plus fondé à questionner la place et le rôle assignés au spectateur que la sous-estimation des possibles ouverts par une innovation technique est déterminée par une sous-estimation des capacités spectatoriennes. De l'hypergonar du professeur Chrétien, l'industrie retiendra l'espace élargi du cinémascope et on exclura tout ce qui relève de l'écran à format variable (Meusy, 2004). Elle retiendra l'écran élargi parce qu'il favorise une immersion plus importante du spectateur dans l'action avec tous les bénéfices d'implication émotionnelle qui en résultent. Mais elle exclura l'écran variable parce qu'il est supposé déborder les capacités perceptives et cognitives du spectateur, tout en l'éloignant de la pure et simple implication émotionnelle. La remarque est

encore plus pertinente pour le triple écran d'Abel Gance avec la possibilité qu'il offrait de combiner au même instant des actions différentes dans différentes temporalités, de lier une ou plusieurs actions à des processus émotifs et à des processus de pensée, à charge pour le spectateur de composer ses propres images qui n'apparaissaient pas sur l'écran matérialisé de la salle de cinéma mais sur son écran intérieur, celui qu'il se construit lui-même.

Le montage horizontal simultané opère un décentrement du sujet de la représentation par la diversification et la multiplication des points de vue que le spectateur doit mettre en relation pour exister à l'intérieur du film. Voilà un possible que l'industrie n'a pas intégré parce qu'il introduisait à plus de complexité dans la relation du film au spectateur.

La technique est partout présente au cinéma et son influence, toute relative. Ou plutôt cette influence ne s'exerce pleinement que si elle se rattache à une conception du cinéma fondée sur l'illusion réaliste. Il s'agit là d'une condition d'intégration ou d'exclusion.

Ce ne sont pas les innovations techniques qui déterminent l'évolution du mode de représentation. Lors du passage du muet au parlant (innovation technique), la piste son a occupé sur la pellicule une place qui a fait passer l'image du format rectangulaire au format carré. Mais, quelques années après, et bien avant l'apparition des écrans larges, on a rogné l'image en hauteur pour restaurer le format rectangulaire.

La question du cadre est rarement posée dans sa relation avec celle des formats. Le format de projection ou de diffusion n'est pas déterminé, en principe, par les dimensions du support. Le format choisi dépend en fait des normes standardisées établies par l'industrie cinématographique. Ces standards se transforment en fonction des évolutions techniques qu'elle choisit d'intégrer. Le format standard passe ainsi en 1927 de 1,33:1 à 1,37:1 pour faire place à la piste de son optique lors de l'industrialisation du cinéma sonore et parlant.

Le format de 1,33, plus proche du carré que du rectangle, correspond à un rapport de 4 de largeur pour 3 de hauteur. Ce fut également le premier format d'écran logiquement choisi par la télévision (toutes les émissions qui ne relevaient pas du direct étaient filmées en format cinéma) avant qu'elle n'adopte le format d'écran 16:9 (format 1,77:1), plus proche du format panoramique et qui s'impose aujourd'hui partout. Entre-temps (et ceci explique en partie cela), le cinéma, pour faire pièce à la télévision, avait fait appel à des formats de plus en plus larges. On n'en citera ici que deux exemples parmi les plus utilisés : le CinemaScope (2,55:1) et le format Panavision (2,35:1). Ces formats nécessitent l'utilisation de lentilles anamorphiques au tournage, effectué sur pellicule 35 mm.

L'image est désamorphosée en projection par des lentilles du même type. Comprimée horizontalement, l'image est ainsi beaucoup plus rectangulaire que celle obtenue avec les standards précédents.

Le format du cadre ne recouvre pas nécessairement le format d'écran, du moins n'existe-t-il aucune nécessité technique pour qu'il en aille ainsi. On peut certes filmer et diffuser en 4:3 sur un écran 4:3 (format 1,33:1) : le cadre occupera alors la totalité de l'écran. On peut également filmer et diffuser en 16:9 sur un écran 16:9 (format 1,77:1) : l'image occupera encore la totalité de l'écran. Mais rien n'empêche de filmer en 4:3 et de diffuser en 16:9, et même de filmer en 16:9 et de diffuser en 4:3. Simplement, l'écran ne sera pas rempli. Et c'est bien ce qui fait problème. Il faut que l'écran soit rempli, sauf à le considérer comme une surface sur laquelle viendraient se figurer des images qui, en outre, pourraient être de différents formats, ce qui contreviendrait à l'illusion réaliste que la plupart des films s'efforcent de produire. Et quand l'écran n'est pas rempli pour des raisons de format de projection, on masquera les parties manquantes par des bandes noires. Le présupposé dominant pose l'équivalence : plein cadre = plein écran. Le recouvrement de l'écran par le format de projection permet de faire oublier le cadre ou, du moins, son caractère construit, autrement dit arbitraire. S'il comporte nécessairement un champ et un hors-champ, tout cadre est également doublé d'un hors-cadre. On a là en puissance toutes les positions, théorisées ou empiriques, qui prônent l'immersion du spectateur dans le spectacle.

Il suffit de dissocier le format du cadre du format d'écran pour retrouver une liberté de format, au filmage comme au montage. Cette liberté porte un nom : le format variable. On peut certes filmer tout un film en 16:9 si l'approche de la réalité filmée se prête à ce format. Aucun format existant ou à venir ne doit être écarté a priori. Mais, surtout, le format d'un film devrait pouvoir varier en cours de projection. Cette liberté de format est aisément accessible aujourd'hui avec les logiciels de montage qui se trouvent à notre disposition. Non seulement un format pourrait varier au cours d'un même film, mais tout format est multiplicable et/ou divisible.

Il ne s'agit plus de cacher par des bandes noires ce qui n'appartient pas au cadre, mais de laisser respirer les images de différents formats sur un écran qui n'est pas toujours plein. Le hors-champ est avant tout celui de l'écran (le hors-cadre). Le format variable s'accorde au point de vue variable, qui résulte de la combinaison des points de vue, qui elle résulte d'un usage inventif des techniques existantes qui concourent à l'autonomie de la caméra dans la composition du cadre.

Le point de vue « à hauteur d'homme » est sans doute le plus classique et le plus fréquemment utilisé. Je tiens la caméra à l'épaule et je filme la personne qui me fait face sur un pied d'égalité. Je la regarde à travers le viseur de la caméra, mais je peux également la regarder à travers l'écran de contrôle pour libérer mon regard du viseur. Et c'est bien à moi, en tant qu'homme à la caméra, qu'elle s'adresse. J'interagis avec elle. Qu'elle se tienne à distance ou qu'elle s'intègre à la situation filmée, la caméra fait de toute façon partie de la situation au même titre que celui qui la filme. La caméra est actrice de la situation; elle en est comme le troisième œil en l'absence duquel la situation filmée n'aurait pas évolué de la même façon.

Certaines techniques plus récentes concourent à une autonomie plus importante de la caméra dans la composition du cadre. Par le moyen d'un système de harnais et de bras articulé, le Steadycam stabilise la prise de vue tout en conférant à l'opérateur une plus grande liberté de mouvements. Il peut se déplacer à différentes vitesses à l'intérieur de la situation qu'il est en train de filmer sans avoir à craindre en permanence des décadrages intempestifs. Il peut également effectuer des mouvements d'appareil qui exigeaient auparavant l'utilisation d'une machinerie extérieure, qu'il s'agisse de travellings ou de panoramiques. On passe ainsi d'une caméra à l'épaule à une caméra-corps. En donnant à l'opérateur un plus grande liberté de mouvements, elle donne aussi une plus grande liberté de mouvements à la caméra et, par conséquent, une plus grande liberté dans la composition des cadrages.

Voici maintenant les caméras numériques miniaturisées, celles qu'on ne tient plus à l'épaule ni au corps, mais dans la main. Je peux alternativement composer mes cadres en visant ou en déplaçant la caméra avec la main sans en référer à mes yeux, en fonction des sensations que j'éprouve au cours de la situation que je suis en train de filmer. La caméra n'est plus assujettie à mon épaule, elle ne fait plus corps avec moi. Elle s'est détachée de moi, même si je la tiens dans ma main (on peut préférer l'expression caméra-main à l'expression caméra-poing). Ses mouvements dépendent des miens, mais ce qu'elle cadre, dès lors que je l'éloigne de mes yeux, dépend d'elle. La situation filmée offre ainsi une combinaison de plans visés et de plans non visés qui, les uns comme les autres, contribuent au cadrage général de la situation filmée.

Avec le monopode, c'est encore un autre point de vue que je construis. Vissée au bout de ce bras artificiel, la caméra se promène à mes pieds ou au-dessus de ma tête. Je ne contrôle pas ce qu'elle filme (il sera temps de le faire au montage). Elle me fait découvrir des aspects du monde que je ne saurais viser sur mes deux jambes. La caméra collabore à la

construction du point de vue. Elle n'est plus seulement actrice du filmage; elle devient actrice du montage.

Mais la combinaison du point de vue variable et du format variable relève encore aujourd'hui d'une utopie qui ne trouve de lieu que dans des productions minoritaires et marginalisées.

Contrairement à un présupposé souvent réitéré selon lequel la nature de la représentation serait déterminée par la technique utilisée, les innovations techniques intégrées par l'industrie alimentent toutes la même conception du cinéma fondée sur l'accroissement de l'illusion réaliste. Toutes les innovations sont orientées vers une finalité dont l'atteinte réaliserait l'*être* du cinéma. Le cinéma actualise son être au fil de ses innovations. En ce sens, il n'existe pas de rupture entre image analogique et image de synthèse. S'il y a rupture, elle est technique, et cette rupture n'affecte pas le mode de représentation. L'image de synthèse est techniquement à même de dépasser le réalisme mimétique sans pouvoir idéologiquement s'en affranchir. La marge d'interprétation est considérablement augmentée par rapport aux techniques de reproduction mécanique, mais elle reste asservie aux impératifs du réalisme mimétique.

L'histoire des innovations techniques au cinéma, c'est l'histoire que l'industrie a construite pour tenter d'imposer la permanence ontologique de sa conception du cinéma derrière ses avatars innovants.

Références

Beau, Dubois & Leblanc, 1998 : BEAU, Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC, *Cinéma et dernières technologies*, Paris-Bruxelles, INA-De Boeck, 1998.

Meusy, 2004 : MEUSY, Jean-Jacques, *Le cinémascope entre art et industrie*, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004.