

Université de Montréal

*Pour une poétique historique du point de vue médiatisé au cinéma*

par Guillaume Campeau-Dupras

Département de littératures et langues du monde, section littérature comparée,  
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de doctorat en littérature,  
option littérature et cinéma

Août 2016

© Guillaume Campeau-Dupras, 2016

## RÉSUMÉ

Depuis les années 1990, un motif formel particulier a pris de l'ampleur au cinéma : il s'agit de la conjonction du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé, deux procédés qui représentent respectivement un caméscope intégré à une narration filmique et le point de vue de ce que tourne une caméra intradiégétique (caméscope ou non) dans une scène donnée. À partir de cette constatation, cette thèse propose d'observer certaines caractéristiques propres à ces procédés, en utilisant les outils du néoformalisme de Kristin Thompson et de la poétique historique de David Bordwell, autant en ce qui concerne leur utilisation dans les films et leur évolution dans l'histoire du cinéma.

La problématique comporte deux volets. Le premier est analytique et se penche sur un corpus de films qui utilisent le caméscope intradiégétique ou le point de vue médiatisé de façon importante, soit *American Beauty* (1999), *Blair Witch Project* (1999), *Caché* (2005) et *Le journal d'un coopérant* (2010). L'objectif est de dégager des séries de fonctions, de stratégies, de normes, de conventions et d'alternatives propres à l'usage de ces procédés. Pour cela, le corpus principal sera comparé à un corpus plus large, comprenant une variété de films provenant autant du cinéma classique que moderne. Le second volet est historique et concerne l'évolution stylistique particulière de ces deux procédés et de leur conjonction, principalement dans le cinéma classique hollywoodien. Dans un premier temps, l'étude des caméscopes intradiégétiques au cinéma avant les années 1980, donc durant la période qui précède l'arrivée du caméscope, permet de comprendre les différences et les ressemblances avec le cinéma actuel. Dans un deuxième temps, l'évolution récente du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé depuis les années 1980 est une façon d'observer comment cette conjonction s'est développée en parallèle à d'autres phénomènes comme la progression du mode amateur, les nouvelles possibilités de tournage en vidéo au cinéma, l'essor du cinéma pornographique *gonzo* ou la popularisation du style *run and gun* et de la caméra-épaule.

Derrière ces observations, il sera question de voir à quel point la popularité de la conjonction du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé est représentative d'une fragmentation ou d'une intensification du style du cinéma contemporain par rapport à celui qui l'a précédé.

## **MOTS-CLÉS**

Caméra

Caméscope

Cinéma contemporain

Cinéma et vidéo

Médiatisation

Narration au cinéma

Néoformalisme

Poétique du cinéma

Point de vue au cinéma

Style cinématographique

## ABSTRACT

Since the 1990s, a formal pattern that has become increasingly popular in film is the combined use or “conjunction” of the intradiegetic camcorder and the mediated point of view, two devices that are represented respectively by a camcorder integrated to a filmic narration and the point of view of what an intradiegetic camera (camcorder or not) is shooting in a given scene. Taking this observation as a starting point, this dissertation proposes to examine some of the characteristics of these devices, using the tools of Kristin Thompson’s neoformalism and David Bordwell’s historical poetics, with concern both for their uses in movies and their evolution in the history of cinema.

This research problem is divided into two aspects. The first is analytical and is concerned with a corpus of movies that make salient use of the intradiegetic camcorder or the mediated point of view: *American Beauty* (1999), *The Blair Witch Project* (1999), *Caché* (2005) and *Le journal d’un coopérant* (2010). The objective is to reveal a series of functions, strategies, norms, conventions and alternatives that are characteristic of the use of these devices. To achieve this, the main corpus will be compared with a larger one composed of a variety of movies from classical as well as modern cinema. The second aspect is historical and is concerned with the particular stylistic evolution of these two devices and their conjunction, primarily in classical Hollywood cinema. On the one hand, the study of intradiegetic cameras prior to the 1980s (during the period before the invention of the camcorder) elucidates the differences and similarities between previous and actual cinema. On the other hand, the recent evolution of the intradiegetic camcorder and the mediated point of view since the 1980s provides insight into the way in which this conjunction has developed in parallel with other phenomena such as the development of the amateur mode, the new possibilities offered by shooting in video for the film industry, the expansion of pornographic gonzo cinema or the popularization of the run and gun style and of the hand-held camera.

Using these observations, we will determine the extent to which the popularity of the conjunction of the intradiegetic camcorder and the mediated point of view is representative of a fragmentation or an intensification of the style of contemporary cinema compared to the cinema of previous periods.

## **KEYWORDS**

Camcorder

Camera

Cinema and video

Contemporary cinema

Film style

Mediatisation

Narration in film

Neoformalism

Poetics of cinema

Point of view in film

# TABLES DES MATIÈRES

<b>LISTE DES ABRÉVIATIONS</b>	<b>ix</b>
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>xi</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
1. <i>Approche et méthode</i>	5
2. <i>Corpus étudié</i>	8
3. <i>Plan de la thèse</i>	10
<b>CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DE L'OBJET D'ÉTUDE ET DE L'APPROCHE CHOISIE</b>	<b>13</b>
1. <i>The Cameraman (1928) et Toy Story 3 (2010)</i>	13
2. <i>Les principaux procédés à l'étude : définitions théoriques</i>	18
2.1. Le caméscope intradiégétique (CI) et la caméra intradiégétique (CAM-I) : deux procédés narratifs qui relèvent des médias diégétisés et des médiatisations intradiégétiques (MED-I)	19
2.2. Le point de vue médiatisé (PDVM) : un procédé de style connexe au plan-écran (PE) et au plan subjectif (plan PDV)	23
2.3. La caméra omnisciente (CAM-O) : l'opposition au point de vue médiatisé (PDVM) et au plan subjectif (plan PDV)	27
2.4. Récapitulation de l'objet d'étude : La conjonction entre le caméscope intradiégétique et le point de vue médiatisé (conjonction CI + PDVM) et les procédés qui leur sont connexes	28
3. <i>Le contexte du cinéma contemporain : la montée des technologies vidéo et le style de la continuité intensifiée</i>	29
3.1. La popularisation récente des technologies vidéo numérique au cinéma	30
3.2. La vidéo, une tache dans la transition de l'analogique au numérique ?	34
3.3. Le style du cinéma contemporain et la continuité intensifiée	40
4. <i>Approche</i>	50
4.1. Le néoformalisme de Kristin Thompson	50
4.1.2. Les outils conceptuels de l'approche néoformaliste	53
4.2. La poétique du cinéma de David Bordwell et l'opposition entre cinéma classique et cinéma moderne	60
5. <i>La conjonction à l'étude et la notion de réflexivité</i>	65
6. <i>Conclusion du chapitre</i>	69
<b>CHAPITRE 2: ANALYSE DU CAMÉSCOPE INTRADIÉGÉTIQUE DANS AMERICAN BEAUTY (1999)</b>	<b>71</b>
1. <i>American Beauty (1999), réflexivité, distanciation et style classique</i>	71
2. <i>Dominante, motifs, thèmes et structure</i>	79
3. <i>Le caméscope intradiégétique, l'image vidéo et le point de vue médiatisé</i>	85
3.1. L'accroche narrative par le biais du caméscope (segment 1)	90
3. 2. Installation du procédé et des stratégies importantes (segments 2 à 5)	96
3. 3. Point culminant, variations et fonction plastique du procédé (segments 6 à 9)	106
3. 4. Le caméscope sans Ricky, la fermeture du procédé et les parcours masculins (segments 10 et 11)	122
4. <i>Le caméscope intradiégétique en tant que procédé classique et son idéologie</i>	128

5. Conclusions de l'analyse : caractéristiques formelles et fonctions importantes du caméscope intradiégétique dans le film	131
<b>CHAPITRE 3 : POUR UNE POÉTIQUE HISTORIQUE DES CAMÉRAS INTRADIÉGÉTIQUES ET DES POINTS DE VUE MÉDIATISÉS 1 : DE LA NAISSANCE DU CINÉMA AUX ANNÉES 1980</b>	<b>135</b>
1. <i>The cameraman (1928)</i>	136
1.1. Le passage de la caméra diégétique (CAM-D) à la caméra intradiégétique (CAM-I) et l'ambiguïté du point de vue médiatisé (PDVM) dans le cinéma classique	136
1.2. La projection intradiégétique (PROJO-I) jusque dans les années 1950	156
2. <i>Peeping Tom (1960) et le développement du point de vue médiatisé (PDVM) dans les années 1960</i>	166
3. <i>La télévision intradiégétique (TV-I) et les images vidéo intradiégétiques (IV-I) jusqu'au début des années 2000</i>	172
3.1. La télévision intradiégétique (TV-I) des années 1920 aux années 1990	173
3.2. Le rôle des caméras vidéo intradiégétiques (CAM-V-I) et les point de vue robotisés depuis les années 1970	180
4. <i>Conclusion du chapitre</i>	183
<b>CHAPITRE 4 : LE FILM EN POINT DE VUE MÉDIATISÉ : DÉFINITION ET ANALYSE</b>	<b>185</b>
1. <i>Définition du film en point de vue médiatisé (film en PDVM)</i>	186
2.1. Le film en PDVM et la réflexivité dans le faux documentaire ou « <i>mockumentary</i> »	188
2.2. Le film en PDVM et le <i>found footage</i> populaire dans le film d'horreur	196
3. <i>Quelques principes et conventions du film en PDVM</i>	205
3.1 Principe d'authenticité intradiégétique et recherche d'une « forme directe »	207
3.2. Les modes d'ocularisation des PDVM et des PE au cinéma	213
3.3. Structure du film en PDVM	220
3.4.1. Motivation initiale du ou des PDVM (« This is my home, which I am leaving the comfort off, to explore the Blair Witch »)	222
3.4.2. Le retournement vers la nécessité documentaire et le voyeurisme insistant	228
3.4.3. Le témoignage ultime : « I just want to apologize »	233
3.5. Un style participatif	235
3.6. <i>The Adventures of Buttman (1989)</i> et le film pornographique « gonzo »	241
4. <i>Conclusion du chapitre</i>	248
<b>CHAPITRE 5 : POUR UNE POÉTIQUE HISTORIQUE DES CAMÉRAS INTRADIÉGÉTIQUES ET DES POINTS DE VUE MÉDIATISÉS AU CINÉMA 2 : DE LA NAISSANCE DU CAMÉSCOPE AUX ANNÉES 2010</b>	<b>250</b>
1. <i>La culture vidéo, le caméscope et le mode amateur</i>	251
2. <i>Caméscope intradiégétique (CI), point de vue médiatisé (PDVM) et images vidéo intradiégétiques (IV-I) de 1983 à 2000</i>	258
3. <i>Au-delà du caméscope intradiégétique (CI) et du point de vue médiatisé (PDVM) : 1998-2000 et la popularisation des images vidéo, du mode amateur et de procédés associés</i>	264
3.1. Dogme 95, la vidéo légère semi-professionnelle et l'esthétique « vidéo-trash »	265
3.2. <i>Éloge de l'amour</i> , la picturalité du DV et la présentification du caméscope	274
3.3. Le retour de la caméra-épaule et le <i>run and gun</i>	278

4. <i>L'avant et l'après Blair Witch Project : du film en PDVM réflexif au found footage populaire fantastique</i>	282
5. <i>La culture vidéo et l'évolution stylistique du « gonzo » dans la pornographie des années 1990-2000</i>	290
6. <i>Le CI, le PDVM et la continuité intensifiée dans les années 2000-2010</i>	296
6.1. <i>Intensification et atténuation de la conjonction CI+PDVM dans Toy Story 3</i>	297
6.2. <i>La banalisation du CI et du PDVM dans les années 2000-2010</i>	299
<i>Conclusion du chapitre</i>	306
<b>CHAPITRE 6 : CAMÉSCOPE INTRADIÉGÉTIQUE, POINT DE VUE MÉDIATISÉ ET MODERNITÉ CINÉMATOGRAPHIQUE DANS CACHÉ (2005) D'HANEKE ET LE JOURNAL D'UN COOPÉRANT (2010) DE MORIN</b>	<b>307</b>
1. <i>Le cinéma moderne comme tendance transhistorique</i>	309
2. <i>Caché (2005) de Michael Haneke</i>	311
3. <i>Le journal d'un coopérant (2010) de Robert Morin</i>	331
3.1. <i>La structure d'agression</i>	334
3.2. <i>La fonction de destinataire virtuel du caméscope intradiégétique (CI)</i>	346
<i>Conclusion du chapitre</i>	350
<b>CONCLUSION</b>	<b>352</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>360</b>
<b>FILMOGRAPHIE</b>	<b>377</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>i</b>
<b>ANNEXE 1 : Liste des plans pour <i>The Cameraman</i> (1928)</b>	<b>ii</b>
<i>Segment 1 : scène d'introduction</i>	<i>ii</i>
<i>Segment 2 : Buster tente de photographier Sally</i>	<i>iii</i>
<i>Segment 3 : guerre du quartier chinois (deux parties)</i>	<i>v</i>
Première partie (Segment 3A)	<i>v</i>
Deuxième partie (Segment 3B)	<i>vi</i>
<i>Segment 4 : Noyade (4 parties)</i>	<i>vii</i>
Première partie (Segment 4A)	<i>vii</i>
Deuxième partie (Segment 4B)	<i>viii</i>
Troisième partie (Segment 4C)	<i>viii</i>
Quatrième partie (Segment 4D)	<i>viii</i>
<i>Segment 5 : projection finale</i>	<i>ix</i>
<b>ANNEXE 2 : Liste des plans pour <i>Toy Story 3</i> (2010)</b>	<b>xii</b>
<b>ANNEXE 3 : Tableau de la hiérarchisation entre les médias diégétisés et les médiatisations intradiégétiques, et entre les caméras intradiégétiques et les caméscopes intradiégétiques</b>	<b>xv</b>
<b>ANNEXE 4 : Documents relatifs à l'analyse d'<i>American Beauty</i> (1999)</b>	<b>xvi</b>
<i>Document 1 : structure narrative du film en « grandes parties »</i>	<i>xvi</i>
<i>Documents 2 : découpage des segments utilisant un caméscope intradiégétique et des points de vue médiatisés</i>	<i>xx</i>
1. <b>VERSION ABRÉGÉE</b>	<b>xxi</b>
2. <b>VERSION EXHAUSTIVE</b>	<b>xxiii</b>
3. <b>Ratio entre les images vidéo intradiégétiques (IV-I) et les autres plans</b>	<b>xxx</b>



<i>Document 3 : Fiche Cinematics du film</i>	xxx <i>i</i>
1. Fiche Cinematics d' <i>American Beauty</i>	xxx <i>i</i>
2. Interprétation des résultats de la fiche Cinematics	xxxiii
<b>ANNEXE 5 : <i>American Beauty</i> et l'effet <i>look closer</i></b>	<b>xxxv</b>
<b>ANNEXE 6 : Liste des plans du chapitre 3</b>	<b>xxxvi</b>
<i>Section 1 : Charlot dans les années 1910</i>	xxxvi
<i>Section 2 : Sunrise (1927)</i>	xxxviii
<i>Section 3 : L'homme à la caméra (1929)</i>	xxxix
<i>Section 4 : Trapped by Television (1936)</i>	xl
<b>ANNEXE 7 : LISTE DES PLANS DU CHAPITRE 4</b>	<b>xli</b>
<i>Section 1 : David Holzman's Diary (1967)</i>	xli
<i>Section 2 : The Blair Witch Project (1999)</i>	xliii
<b>ANNEXE 8 : GLOSSAIRE RÉCAPITULATIF DES PROCÉDÉS COURAMMENT NOMMÉS</b>	<b>xliv</b>

## **LISTE DES ABRÉVIATIONS**

**(Pour des définitions brèves, se référer au glossaire, annexe 8)**

*AB* : *American Beauty* (1999)

*BWP* : *The Blair Witch Project* (1999)

CAM-D : Caméra diégétique

CAM-I : Caméra intradiégétique

CAM-O : Caméra omnisciente ou en ocularisation zéro

CAM-V-I : Caméra vidéo intradiégétique

CI : Caméscope intradiégétique

ECRAN-I : écran intradiégétique

FILM-I : Film (sur support pellicule) intradiégétique

IV-I : Image vidéo intradiégétique

*JDC* : *Le journal d'un coopérant* (2010)

MED-I : Médiatisation intradiégétique

PE : Plan-écran ; existe sous trois formes distinctes, soit le PEC, le PEC-CAM et le PPE

PEC : plan-écran cadre (sous-catégorie du PE) ;

PEC-CAM : plan-écran cadre (PEC) dont l'écran est celui du caméscope (CI)

PDV : point de vue ; utilisé principalement pour traiter de plan-PDV et de PDVM

PDVM : point de vue médiatisé

Plan PDV : plan subjectif ou plan représentant le PDV d'un personnage

PPE : plan-écran montré en plein-écran (sous-catégorie du PE) ;

PROJO-I : projection intradiégétique

TV-I : téléviseur intradiégétique

*À Jessica, Yaëlle et Alice*

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier personnellement les personnes et les institutions suivantes :

Le Conseil de Recherche en Sciences Humaines du Canada (CRSH) pour l'octroi d'une bourse de doctorat;

Le Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche de France pour une subvention d'aide à la mobilité;

Le Cégep Marie-Victorin (Montréal) pour des subventions de perfectionnement;

Les départements de littérature comparée, devenu entretemps littératures et langues du monde, et d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal;

Michèle Garneau, ma directrice, dont les conseils, les commentaires constructifs et le soutien tout au long de ce périple ont toujours été appréciés;

Laurent Jullier pour avoir commenté et supervisé la recherche en début de parcours;

Sylvano Santini et les participants à la journée d'étude « Actualité du cinéma direct au Québec » (CRILCQ, UQAM, 28 mars 2008)

Richard Bégin et les participants à l'atelier scientifique entre Montréal et Lausanne sur le dispositif (U. de Montréal, 13 mars 2012);

Marcello Vitali-Rosati, Sandrine Jaumard et les participants à la journée d'étude « Espace numérique, espace pornographique » (U. de Montréal, 14-15 décembre 2015);

Les étudiants des cours *Cinéma et réalités* (automne 2013 et 2014), *Cinéma et langage* (automne 2013) et *Cinéma et culture de l'image* (hiver 2016) du Cégep Marie-Victorin (Montréal), dont les commentaires et réactions sur certains films ont aidé à la réflexion;

Jean-Marc Limoges et Simon Dor, pour la lecture et les commentaires constructifs;

Claire Campeau, ma mère, pour la révision linguistique;

Ma femme, ma fille, ma belle-fille, mes parents, ma famille, mes amis, mes proches, sans qui le soutien n'aurait pas permis de persévérer et de terminer.

## INTRODUCTION

L'objectif premier de cette thèse est d'établir les jalons pour une poétique historique du point de vue médiatisé au cinéma. Pour y arriver, il faut d'abord comprendre ce qu'est un point de vue médiatisé. Imaginons dans un premier temps une caméra intradiégétique (CAM-I), c'est-à-dire une caméra « fictive », qui n'existe qu'au niveau de la diégèse filmique, et dont les images sont vues à même la diégèse, de façon « intradiégétique ». Un personnage, donc, tient une caméra (ladite CAM-I), filme quelque chose et ce quelque chose est vu à un moment ou un autre à même la narration filmique. Pour représenter ces images tournées par une CAM-I, les cinéastes ont le choix de deux options principales : soit ils passent par un « plan écran » ou un plan qui présente un écran intradiégétique où sont projetées ou diffusées ces images ; soit ils montrent directement les images telles qu'elles sont tournées par cette CAM-I, à même la scène en cours. C'est cette dernière situation, lorsque tout à coup on passe par le « point de vue » ou le « point de vision » d'une CAM-I, qui constitue ce qu'on appellera ici un *point de vue médiatisé* (PDVM).

Le PDVM apparaît d'abord comme un objet peu étudié en soi. Sur le plan théorique, il existe des notions comparables dans les études en lien avec la représentation d'un *point de vue* (PDV). Règle générale, ces études interrogent la façon dont un film peut représenter le PDV d'un personnage donné, tant au niveau de la narration que du style. Un des exemples les plus discutés et les plus étudiés est sans doute celui du *plan subjectif*, qu'on peut appeler *plan PDV*, en référence à la terminologie anglo-saxonne « *point of view shot* » ou « *POV shot* ». Il s'agit d'un plan qui cherche à représenter le « point de vue » (ou le PDV) d'un personnage et dans lequel la caméra devrait être située à peu près à la position de celui-ci (voir Branigan, 1984 ;

Jost, 1987 ; Metz, 1991 ; Mitry, 1990). On peut aussi penser à la façon dont la sémiologie du cinéma et la narratologie ont réfléchi sur des questions comme celles de l'énonciation, de la focalisation ou de la narration dans un film et les théories qui ont été élaborées à ce sujet (voir Bordwell, 1984 ; Gaudreault, 1988 ; Gaudreault et Jost, 1990 ; Jost, 1992 ; Vanoye, 1989). Ces théories peuvent aussi recouper la problématique qui fait l'objet de cette recherche, voire sur celles qui cherchent à s'étendre sur les rapports entre ce que filme une caméra et la perception qu'a un spectateur de cette caméra (voir Branigan, 1984, 2006 ; Jost, 1987).

Toutefois, il est étonnant de constater que parmi ces études, peu d'entre elles distingue un PDVM ou un concept qui lui serait relié. Ce qu'on retrouve est souvent assimilé à des notions narratologiques déjà existantes. Marie-Thérèse Journot identifie par exemple les scènes où « on voit [...] en focalisation interne ce que le personnage est en train de filmer » (1998 : p. 76). Ailleurs, elle traite aussi des « écrans seconds » et des « caméras subjectives » (2011 : p. 18) pour aborder les films amateurs dans le cinéma de fiction. Laurent Jullier, quant à lui, évoque la « diégétisation du caméraman » (2013). Dans ces différents cas, les procédés sont englobés par une autre notion (focalisation interne, caméra subjective, diégétisation), sans distinction supplémentaire, ce qui montre l'aspect secondaire des procédés évoqués. Notre première hypothèse est que ce procédé du PDVM occupe d'abord un rôle de second plan dans l'histoire du cinéma et que son intérêt a donc dû paraître limité à plusieurs théoriciens et analystes. Pourtant, quatre chercheurs ont élaboré autour de la question, soit : David Bordwell qui développe plus spécifiquement le concept de PDVM pour ses analyses de *Cloverfield* et *Paranormal Activity* (2008b, 2012b); Éric Bourassa qui traite d'« ocularisation mécanique » pour mieux expliquer certains aspects du cinéma de Robert Morin (2006), un concept repris ensuite par Jean-Philippe Morin (2013); et Gildas Madelénat qui, lui, parle de « focalisation-

caméra » par rapport au *found footage* dans la lignée de *Blair Witch Project* (2012). Madelénat souligne d'ailleurs que, trop souvent, les images tournées par les « caméras diégétiques » dans les films de *found footage* sont associées au plan-sujetif ou aux jeux vidéo à la première personne, sans considération pour le procédé en tant que tel et son originalité propre (op. cité). La même remarque peut être faite sur les caméras diégétiques et intradiégétiques qui, elles non plus, n'ont pas suscité beaucoup d'intérêt dans les études cinématographiques.

Si on regarde plus en détail les études que nous venons de recenser, elles se concentrent sur deux choses : elles fournissent des réponses théoriques à la problématique soulevée par le PDVM ou un concept relié au cinéma, par le biais de la narratologie inspirée par Genette et Jost chez Bourassa, Madelénat et J.-P. Morin ; et elles établissent une recension formelle des possibilités entourant les CAM-I ou les PDVM dans les films étudiés. Le problème de la poétique de ces procédés, en ce qui a trait aux normes et aux tendances de ceux-ci à travers l'histoire du cinéma, n'y est toutefois pas abordé, sauf rapidement chez Bordwell par rapport au plan subjectif, à certains faux documentaires et leurs liens avec les narrations intradiégétiques en littérature (2008b, 2012b). Il est donc apparu que ce travail était encore à faire, ce qui a finalement donné naissance à l'objet de cette thèse.

Mais avant de développer sur ce sujet, nous devons souligner une autre particularité propre aux études de Bordwell, Bourassa, Madelénat et J.-P. Morin. Celles-ci se recoupent par trois autres éléments : 1. elles sont récentes puisqu'elles ont toutes été produites depuis le milieu des années 2000; 2. elles traitent de deux corpus similaires (le *found footage* chez Bordwell et Madelénat; le cinéma de Robert Morin chez Bourassa et J.-P. Morin) dans lesquels le PDVM occupe une place dominante, qui datent chacun principalement des années 1990 et 2000, ou au moins des années 1980; 3. dans ces corpus, le rôle de l'esthétique vidéo et

du caméscope y est majeur<sup>1</sup>. Est-ce à dire qu'il y a une corrélation entre ces trois éléments, soit le contexte particulier aux années 1990 et 2000, une présence plus forte des PDVM et la montée des technologies vidéo, comme le caméscope ? Notre seconde hypothèse est que les PDVM deviennent plus importants au cinéma vers la fin des années 1990, en grande partie en lien avec l'utilisation des caméscopes intradiégétiques, et ce, de façon exponentielle. En fait, il y a comme un renversement étrange qui semble se produire : si le procédé a été relégué à l'arrière-plan par le passé, ce qui explique peut-être les lacunes théoriques relatives déjà soulignées, il est aujourd'hui banalisé, à un point tel qu'il passe peut-être encore inaperçu, mais pour des raisons inverses. Comment expliquer ce renversement ?

Notre hypothèse à ce sujet est attribuable au contexte particulier dans lequel s'inscrit ce renversement. Trois facteurs marquent ce contexte : la présence grandissante des technologies audiovisuelles dans la société ; l'avènement du tournage en vidéo numérique pour le cinéma ; l'intensification du style du cinéma contemporain. Dans le premier cas, l'accès à l'audiovisuel rend le public plus familier avec les pratiques de l'audiovisuel. Peut-être que, pour cela, il est plus facile pour les cinéastes d'utiliser des procédés mimant ces pratiques. Dans le second cas, le tournage en vidéo numérique facilite l'utilisation d'images vidéo intradiégétiques, comme celles provenant d'un caméscope intradiégétique. Le troisième cas demande une parenthèse. Depuis plusieurs années, certains spécialistes parlent d'une possible « fragmentation » du style dans le cinéma contemporain (Emerson, 2011a, 2011b et 2011c ; Jullier, 1991 ; Lavik 2009 ; Shaviro 2010 et 2012 ; Stork, 2011 ; Thanouli, 2009). Pour eux, ce style ne correspond simplement plus au classicisme traditionnel. L'usage de nouvelles technologies numériques peut permettre de justifier leur argumentation à cet égard. Est-ce à dire que ce renversement

---

<sup>1</sup> Une constatation similaire peut être faite par rapport aux travaux de Journot sur le film amateur (1998, 2011).



serait un signe, justement, d'une telle fragmentation ? Notre troisième et dernière hypothèse est que ce renversement relève plutôt d'une intensification, dans laquelle la majorité des aspects du classicisme existe encore aujourd'hui. En ce sens, l'intégration de nouveaux procédés ou de nouvelles technologies est moins le signe d'une rupture que d'une « évolution ». Elle se fait de façon progressive ou « évolutive », sans venir « détruire » le système du classicisme. Pour arriver à rendre compte de cela, il faut toutefois étudier plus en détail autant la forme du PDVM dans des films qui en font un usage important, que de montrer sa lente évolution sur le long terme.

## 1. Approche et méthode

Pour arriver à répondre à cette problématique générale sur le PDVM et son évolution particulière, nous sommes d'abord parti de cette remarque de Bordwell sur la poétique du cinéma :

As I conceive it, a poetics of cinema aims to produce reliable knowledge by pursuing questions within two principal areas of inquiry. First is what we might call *analytical* poetics. What are the principles according to which films are constructed and through which they achieve particular effects? Second, there's *historical* poetics, which asks, How and why have these principles arisen and changed in particular empirical circumstances? In my view, poetics is characterized by the phenomena it studies (films' constructional principles and effects) and the questions it asks about those phenomena – their constitution, functions, purposes, and historical manifestations. (2008a: p. 23)

Nous avons choisi de suivre ces deux directions : la première, qui est d'ordre analytique, et la seconde, historique. Pour l'analyse de films, nous avons opté pour l'approche néoformaliste de Kristin Thompson, qui découle du formalisme russe. Comme il sera expliqué dans le chapitre 1, la méthode néoformelle prétend ne pas reposer sur *une* méthode, mais d'adapter ses méthodes en fonction des films analysés. Mais malgré cette affirmation, force est

d'admettre que l'approche néoformaliste repose tout de même sur des techniques d'analyses qui se rapprochent d'« une » méthode, soient celles de l'analyse textuelle ou du « *close reading* »<sup>2</sup>. Cette méthode consiste à commenter de manière précise les films, en allant quelquefois dans des descriptions détaillées d'apparence secondaires, afin d'en relever le mieux possible la forme particulière, et en laissant à l'arrière-plan les interprétations sur le ou les sens d'une œuvre. Pour reprendre un terme de la sémiologie aujourd'hui un peu démodé, il s'agit là d'interroger et d'étudier le fonctionnement de « films-objets ». Dans notre cas, la méthode néoformelle nous sera utile pour isoler plus spécifiquement les procédés à étudier, soit les caméscopes intradiégétiques et les points de vues/ médiatisés, afin de relever les fonctions et les effets importants dans des films qui les utilisent.

D'un autre côté, la poétique historique bordwellienne, elle, s'interroge plus globalement sur les normes et les tendances narratives et stylistiques à travers l'histoire du cinéma, par le biais d'observations empiriques. Comme le souligne Bordwell :

In certain respects, the images and sounds that filmmakers have created vary across times and places; in other respects, they are stable. This state of affairs opens up a new realm of questions. How and why do some stylistic factors vary? How and why do others stabilize? And what are the implications for the ways in which filmmakers and audiences have conceived of how movies might work? There are no more important and more exciting problems for film scholars to tackle. (1997 : p. 8)

Nous avons suivi cette ligne de pensée pour chercher à mieux comprendre la place des caméras intradiégétiques et des points de vue médiatisés au cinéma. Par le biais d'analyses, d'observations et de considérations sur divers films exemplaires et de phénomènes associés,

---

<sup>2</sup> On peut noter que le « *close reading* » connaît depuis quelques années un regain de popularité en Angleterre et chez les anglo-saxons, entre autres chez Andrew Klevan et John Gibbs. Voir Andrews et Andrews, 2012 : pp. 76-77, notes de fin de document 15 et 17.

nous avons cherché à refléter le double processus de « variation » et de « stabilité » derrière ces deux procédés dans l'histoire du cinéma, afin de rendre compte de leur évolution.

La particularité de cette thèse au sein de ces deux approches « bordwell-thompsonienne » est qu'elle s'attarde à un objet formel précis afin de chercher à comprendre des phénomènes généraux. Partir ainsi du particulier pour aller vers le général est un geste qui n'implique pas nécessairement de *détacher* un objet de recherche en soi ni de *l'isoler* dans l'absolu, mais de le *cerner*, soit de le désigner du doigt tout en cherchant à comprendre sa place dans un organisme plus complexe, un *tout*. Comme le mentionne Thompson : « in analyzing a film, therefore, the neoformalist critic will not treat its devices as fixed and self-contained structures that exist independent of our perception of them. » (1988 : p. 27). C'est en ce sens que nos considérations seront amenées sur un terrain *poétique*. Comme le souligne Bordwell : « film scholars could pitch a project at a middle level, asking questions of some scope without deep commitments to broad doctrines, and using the answers to those questions to build hypotheses of greater generality ». (2008a : p. 21-22) Nous tenterons de démontrer ici en quoi l'étude de procédés aussi précis que les caméras intradiégétiques et les points de vue médiatisés permet de relever différents problèmes concernant des tendances stylistiques générales au cinéma. Utilisé de manière consciente et calculée, ces procédés peuvent avoir différentes ramifications dans un film, tant sur le plan thématique, narratif que stylistique, voire aussi sociologique. Ce sont ces ramifications que cette thèse veut explorer plus en profondeur, tout en gardant le cap sur les considérations générales sur le cinéma qui émanent des différentes observations relevées en cours de route.

## 2. Corpus étudié

Pour mieux relever les particularités poétiques du point de vue médiatisé au cinéma, nous avons développé un corpus composé de « films exemplaires »<sup>3</sup> quant à leur usage d'une caméra intradiégétique. Nous avons aussi considéré notre hypothèse de départ en lien avec la période des années 1990 et 2000 et la montée du caméscope, et limité notre choix à des caméscopes intradiégétiques. Les principes gouverneurs pour établir nos choix ont été l'impact historique du film, le fait qu'il s'inscrive dans l'œuvre d'un auteur pour qui la caméra intradiégétique était importante, ou la variation formelle qu'il proposait du procédé à l'étude. Les quatre films sélectionnés sont *American Beauty* (1999), *Blair Witch Project* (1999), *Caché* (2006) et *Le journal d'un coopérant* (2010). *Blair Witch Project* et *Le journal d'un coopérant*, par exemple, sont deux films qui reposent entièrement sur des PDVM. Le premier a eu un impact historique notoire, et le second a été réalisé par Robert Morin, un cinéaste pour qui le PDVM est capital. *American Beauty* et *Caché*, eux, intègrent chacun à leur narration des caméscopes intradiégétiques de façon importante. *American Beauty* représente bien la situation du PDVM à la fin des années 1990. Et bien que *Caché* n'utilise pas de PDVM, il demeure intégré aux préoccupations de cette thèse par les enjeux formels qu'il propose autour du caméscope intradiégétique et du rapport général à l'esthétique vidéo au cinéma, entre autres parce qu'il a été tourné en vidéo numérique.

---

<sup>3</sup> Par « film exemplaire », nous reprenons ici la terminologie et la méthode proposées par Thompson dans *Breaking the Glass Armor* (1988). Plus spécifiquement, cela consiste à choisir quelques titres à analyser plus en profondeur, qui permettent de mettre en évidence des tendances esthétiques plus générale de manière diversifiée. Ces titres sont sélectionnés sur la base de leur intérêt historique propre (dépendant du fait qu'ils sont marquants dans leur genre ou non, qu'ils représentent un film ordinaire ou d'exception, qu'ils ont été faits par un auteur reconnu ou non, etc.), de la diversité des propositions qu'ils représentent entre eux (afin d'éviter d'avoir des exemples cantonnés seulement à une seule catégorie, d'en rester à une série de titres canoniques et d'éviter les titres plus ordinaires, ou d'avoir un échantillon qui répète toujours la même tendance, ce qui créerait un effet tautologique) et du jugement ou du goût de l'analyste.

Nous avons aussi distingué deux catégories stylistiques « transhistoriques » pour reprendre l'expression de Frank Curot (2000), à savoir le classicisme et le modernisme. La première catégorie correspond au cinéma dominant, conventionnel ou « normatif », comme on le retrouve principalement à Hollywood ou dans les réseaux de distribution commerciaux internationaux. Cette catégorie est composée des films où les principes de clarté et de cohérence de la narration et de motivation « compositionnelle » ou narrative des procédés stylistiques est primordiale. Leur particularité est de reposer sur des schémas cognitifs familiers. *American Beauty* et *Blair Witch Project* correspondent à cette tendance<sup>4</sup>. La seconde catégorie, soit le modernisme, renvoie à des films qui proposent des alternatives aux normes et aux conventions, et qui sont représentés par une partie des films distribués dans des réseaux d'art et d'essai ou des festivals spécialisés. Ces films comportent des éléments artistiques moins familiers, soit par des aspects narratifs ambigus, des procédés stylistiques déstabilisants ou des éléments thématiques traités de façon non-conventionnelle. Sans être nécessairement « choquants », ils demandent des schémas cognitifs plus complexes. *Caché* et *Le journal d'un coopérant* appartiennent, quant à eux, au modernisme.

Au-delà de cela, le corpus élargi de la thèse, qui se retrouve dans la filmographie, a tenté de refléter le mieux possible les grandes variations importantes des différents procédés à l'étude à travers l'histoire du cinéma. Parmi ces films, nous pouvons relever plus particulièrement les titres suivants, qui occuperont une place plus importante dans notre réflexion, à savoir : *Kid at Auto Races, Venice Cal.* (1914), *The Cameraman* (1926), *L'homme à la caméra* (1929), *Peeping Tom* (1960), *David Holzman's Diary* (1967), *The Adventures of*

---

<sup>4</sup> Nous discuterons au chapitre 1 du choix de catégoriser ces films dans ces tendances, entre autres *Blair Witch Project*, un film indépendant qui peut paraître ne pas correspondre au classicisme de prime abord.

*Buttman* (1989), *Festen* (1998), *Idioterne* (1998), *Éloge de l'amour* (2001) et *Toy Story 3* (2010).

### **3. Plan de la thèse**

Le chapitre 1 détaillera les notions importantes, le contexte historique et le corpus théorique de la thèse. Dans un premier temps, nous définirons les notions essentielles à la thèse, comme la caméra intradiégétique et le point de vue médiatisé. Puis, le contexte de la montée des technologies numériques et vidéo au cinéma sera précisé. Ensuite, nous nous pencherons sur le problème du style du cinéma contemporain hollywoodien, en expliquant en quoi pour certains il relève d'une fragmentation et pour d'autres, d'une intensification. Finalement, nous élaborerons sur nos outils conceptuels importants, développés à partir des approches du néoformalisme de Kristin Thompson et de la poétique historique de David Bordwell. Nous ajouterons à cela aussi d'autres outils en lien avec les notions de réflexivité, de distanciation et de mise en abyme. Notre hypothèse soutiendra que le rôle des caméras intradiégétiques, des caméscopes intradiégétiques et des points de vue médiatisés au cinéma entraînent le style du cinéma contemporain vers une intensification.

Le chapitre 2 mettra en pratique plus explicitement l'approche néoformaliste par le biais d'une analyse détaillée du rôle du caméscope intradiégétique dans *American Beauty*. Les observations permettront de souligner comment le procédé occupe ici un rôle qui correspond bien au classicisme hollywoodien et qui ne relève pas de la fragmentation. Elles insisteront aussi sur la place du point de vue médiatisé, afin de démontrer sa particularité. Elles traceront aussi un meilleur portrait des fonctions importantes que peut avoir ce procédé dans un film, qui serviront de base comparative pour les analyses et les observations successives.

Le chapitre 3 fera un retour historique pour chercher à mieux comprendre l'émergence et l'évolution des PDVM et des procédés qui lui sont associés dans le cinéma classique hollywoodien jusque dans les années 1980, avant l'arrivée du caméscope. Il sera question de démontrer ici que durant cette période, le PDVM est demeuré une option à l'arrière-plan, peu utilisée par les cinéastes. De plus, son statut a été majoritairement ambigu, au moins jusque dans les années 1960. En parallèle, une réflexion sur l'apport particulier des téléviseurs intradiégétiques à partir des années 1950 sera une façon de démontrer comment les cinéastes et le public s'habituent progressivement aux images électroniques au cinéma.

Le chapitre 4 s'attardera sur le problème des « films en PDVM », soit des films de fiction entièrement tournés en point de vue médiatisé, qui ont émergé à partir des années 1960 avec *David Holzman's Diary* et dont *Blair Witch Project* sera l'exemple le plus discuté. Il sera question ici de définir les caractéristiques importantes de ces films sur le plan narratif et stylistique, afin de souligner les différentes stratégies formelles qu'ils utilisent pour pallier à leur contrainte. Nous soulignerons aussi que les films en PDVM relèvent autant du classicisme que du modernisme.

Le chapitre 5 reprendra la poétique historique du PDVM entamée au chapitre 3, à partir de la naissance du caméscope dans les années 1980 jusqu'à nos jours. Il permettra de mieux faire ressortir le processus d'intensification particulier que le procédé a connu durant cette période. Nous soulignerons aussi comment le développement et la croissance du PDVM s'est faite en parallèle à d'autres phénomènes comme la montée du mode amateur, le courant Dogme 95, la pornographie *gonzo*, le retour de la caméra-épaule et le *run and gun*. Entre autres, nous démontrerons comment la période de 1998 à 2000 est charnière dans le développement exponentiel du PDVM, et comment le procédé s'est banalisé par la suite.

Le chapitre 6, quant à lui, sera centré sur l'analyse de deux films, *Caché* et *Le journal d'un coopérant*, qui permettront de souligner des variantes et des alternatives modernes de l'usage du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé, afin d'élargir la réflexion sur ces procédés au-delà du classicisme hollywoodien.

Nous avons donc cherché à faire valoir les particularités poétiques du point de vue médiatisé et du procédé qui est lui est directement connexe, soit la caméra intradiégétique, au cinéma. L'objectif est de faire ressortir les différentes variations formelles qui peuvent exister par rapport à ces deux procédés, autant dans un film classique (chapitre 2), que dans plusieurs films (chapitre 4) ou dans deux films modernes (chapitre 6). D'un autre côté, un regard poétique historique (chapitres 3 et 5) viendra établir un contrepoint aux analyses pour permettre une perspective de l'évolution de ces procédés sur le long terme.



# CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION DE L'OBJET D'ÉTUDE ET DE L'APPROCHE CHOISIE

Today's style is important to study because it has become the dominant way movies look in the United States and, indeed, in most other countries. It came into being and maintains its power by reworking earlier principles of cinematic construction.

David Bordwell (2006: p. 119.)

## 1. The Cameraman (1928) et Toy Story 3 (2010)

Afin de présenter notre objet d'étude, commençons par faire une observation sur deux films qui ont, en apparence, peu de choses en commun : *The Cameraman* (1928) et *Toy Story 3* (2010). Regardons plus en détail un aspect particulier de ces films : comment ils utilisent ce que nous avons déjà appelé en introduction des « caméras intradiégétiques » (CAM-I).

Dans *The Cameraman*, le personnage interprété par Buster Keaton est un petit photographe de rue, qui utilise une caméra amateur. Il rencontre Sally, secrétaire chez MGM News, accompagnée de Stagg, son prétendant, un caméraman professionnel qui travaille pour la même compagnie. Le héros qui veut séduire Sally tout en faisant progresser sa carrière, se présente aux bureaux de MGM News et tente sans succès de s'y faire engager comme caméraman. Stagg se moque de lui et compare la caméra de Buster à un « *shaker* ». Sally conseille secrètement à Buster de s'acheter une caméra plus performante, ce qu'il fait. Ensuite, il essaie en vain de tourner des actualités pour les vendre. Comme il maîtrise mal la technique, ses images sont surimposées, inversées, décadrées, etc. Mais Sally l'encourage encore. Elle lui montre comment bien utiliser la caméra (en tournant la manivelle dans le bon sens par exemple) et accepte de sortir avec lui un soir. Cette sortie est un échec pour Buster qui persiste

tout de même et se présente à MGM News le lendemain avec sa caméra. Sally lui file un tuyau sur un défilé chinois, auquel il assiste. Par accident, il fait la rencontre d'un singe qui se met à l'accompagner. Le défilé se transforme en petite guerre civile, à laquelle il se mêle en la filmant. Il retourne aux bureaux de MGM News pour présenter son film, mais réalise qu'il n'y a pas de pellicule dans sa caméra et s'en va bredouille (en fait, le singe l'a enlevée sans qu'il ne s'en rende compte).

Buster filme ensuite sur la plage au bord d'un lac et aperçoit un accident de bateau impliquant Sally et Stagg. Il va à la rescousse de Sally qui se noie, alors que Stagg prend la fuite. Il la sauve, mais elle s'est évanouie. Pendant qu'il va à la pharmacie chercher un médicament pour la réveiller, Stagg, qui s'en est sorti, vient la voir et la réveille. Elle croit que c'est celui-ci qui l'a sauvée et s'en va avec lui. Buster revient, mais Sally a disparu. Un travelling arrière nous fait découvrir le singe qui filme la scène à l'insu de Buster.

Déçu, Buster finit par vendre sa caméra et donner ses bobines à MGM News pour retourner faire des portraits dans la rue avec sa caméra-*shaker*. Lorsque le directeur de MGM News, Sally et Stagg visionnent les bobines développées, ils découvrent la guerre du quartier chinois et le sauvetage de Sally par Buster (le singe avait changé des bobines sans que Buster ne s'en aperçoive). Le directeur est ébahi, Stagg se morfond dans son siège, décontenancé, et Sally court retrouver Buster dans la rue pour lui apprendre qu'il est un héros.

On comprend, dans ce film, à quel point la CAM-I est importante. Elle en constitue un motif central, qui est déterminant pour toute la composition du film : au début où Keaton photographe rencontre Sally qu'il veut séduire et aspire en même temps à devenir caméraman, au milieu où, après l'échec de sa première sortie avec Sally, se déroulent les événements marquants du récit (le défilé chinois, l'accident de bateau), à la fin qui lui permet d'être

reconnu par Sally et la direction de MGM News. La CAM-I est aussi un objet que Keaton utilise abondamment à des fins comiques, pour toutes sortes de pirouettes et de cascades. Ce qui est intéressant, c'est comment les cinéastes Sedgwick et Keaton s'y sont pris pour tourner les scènes où la CAM-I filme à l'intérieur du film. Comment ont-ils joué entre les différentes images tournées par cette CAM-I et les autres images, « régulières », tournées par ce que qui peut être appelé par défaut une « caméra omnisciente » ou en « ocularisation zéro » (CAM-O) ? Quelles stratégies ou quelles options ont-ils choisi pour nous montrer le déroulement du récit ? Règle générale, les cinéastes ont privilégié de montrer les événements en caméra omnisciente. Ce choix est évident dans la scène du quartier chinois (voir le segment 3A de l'Annexe 1) si on regarde plus en détail les plans du déclenchement de cette guerre (plans 1 à 12).

Sur les douze plans présentés, huit montrent Buster avec sa caméra (plans 1, 2, 5, 7, 9, 10, 11 et 12) et les quatre autres sont des inserts d'actions qui ont lieu derrière Buster et qui ne peuvent donc être filmés par lui (plans 3, 4, 6 et 8). Le tout dernier plan (plan 12) montre le mitrailleur qui vise Buster et qui est sans doute celui présenté précédemment (au plan 4). On retrouve un traitement comparable plus loin, lorsque Buster, maintenant mêlé à la guerre, filme une bataille entre deux membres, de plus près. Les plans nous montrent Buster de face tenant sa caméra devant la bataille (segment 3B, plans 13 à 16), avec ce fameux gag où il donnera un couteau à un personnage, autant pour aider ce dernier dans sa bataille que pour relever la mise en scène de ses images (plans 15A, 15B et 15C). À la fin de la scène, Buster regarde hors-champ (plan 16B), alors qu'un raccord-regard dévoile des attaquants à sa poursuite (plan 17), pour conclure avec Buster qui arrête de filmer la scène et s'enfuit (plan 18).

Du point de vue d'un spectateur contemporain, cette technique de mise en scène paraîtra sans doute démodée. De nos jours, en présence d'une CAM-I, les plans « basculent » vers un « point de vue médiatisé » (PDVM), soit un plan qui nous montre ce qui est tourné ou visualisé par une CAM-I. Dans la scène du quartier chinois de *The Cameraman*, on aurait pu par exemple alterner le plan de Buster qui est en train de filmer la bataille, avec le plan de la bataille tel que « vu » ou filmé par le biais de cette CAM-I. Cette option n'est pas utilisée durant la scène. Or, elle l'est dans l'avant-dernière scène du film, celle de la projection finale (segment 5). Lorsque le directeur de MGM News, Sally et son prétendant visionnent les bobines, le plan 7 de cette scène représente justement cette bataille filmée par Buster (segment 3B, plans 13 à 17). Les cinéastes auraient pu alors alterner ce plan directement au segment 3, durant la bataille plutôt que le montrer après coup au segment 7, durant la projection. Mais consciemment ou non, ils ne l'ont pas fait. Ce qui est étrange pour nous, c'est que, bien que la CAM-I soit un motif central dans tout le film, le couplage de la CAM-I et du PDVM, ce que nous appellerons ici la « conjonction CAM-I + PDVM », est à peu près absent du film. On retrouve peut-être cette conjonction dans deux autres scènes (voir les segments 2 et 4 dans l'Annexe 1), mais son utilisation demeure ambiguë.

Déplaçons-nous maintenant dans le temps, 80 ans plus tard, pour observer et analyser le rôle de la CAM-I dans *Toy Story 3* (2010), un film d'animation pour enfants<sup>5</sup>. Au tout début du film, après une longue scène de bataille imaginaire entre les jouets d'Andy, on présente une courte séquence de « montage » comme disent les anglo-saxons, où l'on montre, par une série

---

<sup>5</sup> Il y a deux utilisations de CAM-I dans ce film : une au tout début, lors de courts flashes représentant l'enfance d'Andy, le propriétaire des jouets qui sont les personnages centraux du film, et au début du climax, lorsque les jouets, propriétés du petit Andy, tentent de s'évader de la garderie Sunnyside où se trouvent des caméras de vidéosurveillance contrôlées par un singe-jouet. Nous nous concentrerons ici uniquement sur la première scène du film.

de flashes, Andy enfant qui s’amuse avec ses jouets. Ces flashes sont tous montrés sous l’angle d’un « caméscope intradiégétique » (CI), entièrement en PDVM (Annexe 2, plans 11 à 20). Si on regarde les plans de la scène, on constate même que ce caméscope n’apparaît jamais à l’écran. En tant qu’objet, il n’est jamais contextualisé physiquement et visuellement dans l’espace, comme la caméra l’était dans *The Cameraman*. En effet, la transition entre le plan 10, dernier plan de la scène précédente (en caméra omnisciente), et le plan 11, où débutent les PDVM, est directe : on passe subitement d’une scène en CAM-O à une scène en PDVM sans aucune préparation au préalable, par une brutale coupe franche. Pourtant, la scène est aisément compréhensible pour le spectateur contemporain, en raison des diverses stratégies de mise en scène utilisées par les cinéastes, comme le changement de la qualité de l’image ou les adresses à la caméra que fait Andy.

Une observation principale saute aux yeux par rapport à ces deux utilisations d’une CAM-I. Les options de représentation de ce que peut filmer une CAM-I dans une scène ont changé d’un film à l’autre. Dans *Toy Story 3*, ces options paraissent plus diversifiées. En fait, une option plus particulièrement est pleinement assimilée : celle, justement, de la conjonction entre une CAM-I et un PDVM. Dans *The Cameraman*, même si la CAM-I est utilisée physiquement à des fins de mise en scène pour faire rire (donner des coups, casser des vitres), l’option du PDVM n’est pas privilégiée et demeure ambiguë. Deux autres observations peuvent s’ajouter. D’abord, le procédé semble s’être banalisé. Dans *Toy Story 3*, le caméscope est accessoire à la forme du film, au contraire de la caméra dans *The cameraman*, sur laquelle reposait la charpente de tout le film. Le PDVM dans *Toy Story 3* est, en conséquence, un procédé secondaire, qui vient appuyer le montage des flashes sur l’enfance d’Andy, afin de donner une aura de réalisme à la scène. Bref, il est intégré comme un effet de style ayant peu

de motivation narrative ou un procédé courant qui vient décorer la scène. Ensuite, le type de caméra a changé entre les deux époques. Bien sûr, *The Cameraman* nous montre des caméras traditionnelles, qui fonctionnent avec de la pellicule, évidemment typiques des années 1920, alors que *Toy Story 3* utilise une technologie propre à son époque, celle des caméscopes vidéo numérique amateur.

Ces observations nous ramènent à nos questions formulées en introduction sur la corrélation possible entre le développement du PDVM au cinéma et la montée des caméscopes et des technologies vidéo. Elles donnent aussi le ton de la méthode que nous voulons utiliser pour poursuivre la réflexion durant cette thèse. Nous allons maintenant présenter un peu plus en profondeur notre objet d'étude.

## **2. Les principaux procédés à l'étude : définitions théoriques**

Notre objet d'étude est constitué de trois procédés formels, soit le PDVM, la CAM-I et le CI qui sont reliés à d'autres procédés que l'on pourrait regrouper en deux grandes catégories : d'un côté, les procédés de style, comme le PDVM, qui découlent généralement du plan subjectif (ou plan PDV); d'un autre, les procédés narratifs, comme la CAM-I et le CI, qui représentent des instances de médias diégétisés et de « médiatisations intradiégétiques » (MED-I). La terminologie employée ici est largement inspirée par celle utilisée en narratologie par Gérard Genette en littérature (voir Genette, 1972) et par André Gaudreault et François Jost en cinéma (voir Gaudreault, 1988 ; Gaudreault et Jost, 1990 ; Jost, 1987). Ce sont plus

spécifiquement les problèmes liés à la focalisation, à la narration intradiégétique et à l'ocularisation cinématographique que nous allons maintenant aborder<sup>6</sup>.

Nous allons commencer par faire le répertoire des procédés importants de la thèse avant de préciser en quoi ils sont reliés les uns aux autres. Nous rappelons aussi deux documents qui pourraient être utiles au lecteur : la liste des abréviations utilisées tout au long de la thèse, disponible après la table des matières, ainsi qu'un glossaire avec les abréviations et les définitions brèves des procédés importants de la thèse, situé en annexe 8.

### **2.1. Le caméscope intradiégétique (CI) et la caméra intradiégétique (CAM-I) : deux procédés narratifs qui relèvent des médias diégétisés et des médiatisations intradiégétiques (MED-I)**

Pour comprendre le PDVM, il est préférable de parler d'abord du caméscope intradiégétique (CI) et de la caméra intradiégétique (CAM-I). Traitons dans un premier temps de la CAM-I seule, un concept développé au départ par Éric Bourassa (2006). Comme le souligne Jean-Philippe Morin à sa suite, « la principale caractéristique [de la CAM-I] s'avère être sa présence physique dans l'univers du récit ; elle est actorialisée, jamais invisible, et entièrement aux mains du personnage » (2013 : p. 63). Cette définition met de l'avant-plan les deux attributs principaux de la CAM-I, à savoir : 1. Sa présence à l'intérieur d'un récit filmique ; 2. La relation qu'elle entretient à la narration du récit. Toutefois, elle comporte certaines lacunes. D'abord, contrairement à ce que soutient Morin, une CAM-I peut être invisible, comme c'était le cas dans l'exemple de *Toy Story 3* mentionné plus haut. De plus, elle peut échapper aux mains du personnage, lorsqu'elle se retrouve sur un trépied, une

---

<sup>6</sup> Ces problèmes sont synthétisés dans Gaudreault et Jost, 1990 : p. 127-144. Notons aussi les problèmes de la diégèse filmique qui sont récupérés de Gaudreault, 1988.

situation fréquente chez Robert Morin (Bourassa, 2006), ou lorsqu'elle est abandonnée par les personnages ou est actionnée par accident, comme on le voit par exemple dans *Cloverfield* (2008). Ce qui compte avec la CAM-I n'est pas le rapport au personnage mais à la diégèse : elle doit être un objet concret dans celle-ci. Elle se définit plutôt par sa « présence physique dans l'univers du récit » (Morin, op. cité).

Cette définition, aussi, ne précise pas ce qui fait son statut « intradiégétique ». Nous proposons de le faire ici. Pour avoir un statut « intradiégétique », une caméra présente physiquement dans une diégèse filmique doit proposer une focalisation interne, en lien avec la fonction de narrateur intradiégétique en narratologie (voir Genette, 1972)<sup>7</sup>. Pour ce faire, ce que cette caméra filme doit être montré d'une façon ou d'une autre à l'intérieur de la diégèse. Nous précisons au point suivant que ce qui est filmé peut être montré tant en direct, dans la scène en cours, que par la suite du tournage, par une projection ou une diffusion quelconque, voire précédemment par un *flashback*. Par opposition, on peut retrouver alors des cas de caméras « diégétiques » qui ne sont pas « *intra*-diégétiques ». Dans *Social Network* (2010), Mark Zuckerberg (Jesse Eisenberg) tient un caméscope pour filmer ses amis qui descendent à la tyrolienne d'une cheminée à sa piscine. Jamais ce que filme ce caméscope n'est montré ou entendu, tant au moment de l'action que par la suite, ou précédemment. Dans ce cas, ce caméscope fait office d'objet diégétique parmi d'autres, sans proposer de focalisation particulière à l'intérieur du récit, et représente un simple « caméscope diégétique ».

Finalement, le concept de CAM-I limite le champ d'étude des possibles en ce qui a trait à la présence de d'autres médias dans une narration filmique. On peut penser à toutes les formes de médiatisations qui pourraient exister dans une diégèse, comme celles provenant

---

<sup>7</sup> À notre sens, la même remarque vaut pour le problème de l'ocularisation interne de Jost (1987). Nous préférons ici la terminologie de Genette. Nous reviendrons brièvement sur celle de Jost dans le point suivant.



d'un téléphone, d'un ordinateur, d'un téléviseur, d'un écran, voire d'un livre, d'une toile, d'un spectacle théâtral ou autres, et on pourrait leur appliquer le même problème de statut diégétique ou intradiégétique.

Afin de clarifier ces différentes situations, nous proposons d'élargir le concept de la CAM-I en traitant de façon plus générale de « médias diégétisés ». Ceux-ci représentent toute forme de média qui existe concrètement, physiquement dans une diégèse filmique. On peut sous-diviser les médias diégétisés en deux catégories : les « médiatisations intradiégétiques » (MED-I) et les « médias diégétiques » (MED-D). Les médiatisations intradiégétiques représentent les situations où un média effectue une quelconque médiatisation à l'intérieur de la diégèse, visible ou audible par le spectateur. La focalisation passe alors par le biais de cette médiatisation, qui occupe alors une fonction comparable à un narrateur intradiégétique. Elle devient de fait une « médiatisation intradiégétique ». À l'opposé, lorsqu'un média diégétisé n'occupe pas de statut intradiégétique défini, lorsqu'il ne fait qu'apparaître physiquement ou être suggéré par le récit, il n'est alors qu'un média diégétique (MED-D). Une caméra présente à l'intérieur d'une diégèse peut donc être diégétique (CAM-D) ou intradiégétique (CAM-I), selon que l'on voit ou non les images qu'elle tourne, selon que l'on puisse avoir accès à ce qu'elle « médiatise » ou non. Le caméscope intradiégétique (CI) représente par le fait même une possibilité parmi d'autres de CAM-I. C'est-à-dire qu'il signifie plus spécifiquement les cas où une caméra intradiégétique est un caméscope plutôt qu'un autre type de caméra.

Le tableau de l'annexe 3 montre la hiérarchisation qui existe entre ces différents procédés narratifs. On y comprend qu'il y a un ensemble général, représenté par les médias diégétisés, dans lequel se retrouvent d'un côté les médias diégétiques (MED-D), les caméras diégétiques (CAM-D) et les caméscopes diégétiques (CD), et d'un autre les médiatisations

intradiégétiques (MED-I), les caméras intradiégétiques (CAM-I) et les caméscopes intradiégétiques (CI). Le schéma peut aussi être compris à l'inverse, de bas en haut : le caméscope intradiégétique (CI) se comprend ainsi à la fois comme un exemple de caméra intradiégétique (CAM-I), de médiatisation intradiégétique (MED-I) et de média diégétisé.

Le CI ne peut pas être compris sans la CAM-I puisqu'il découle de la CAM-I. Comme le caméscope est avant tout une caméra, on comprend aisément que l'un s'inscrit comme une occurrence de l'autre. Étant donné cette corrélation, la comparaison entre le CI et la CAM-I sera fréquente. *Blair Witch Project (BWP)* présente d'ailleurs l'un et l'autre, puisqu'on retrouve deux CAM-I différentes, soit une caméra 16mm N&B et un caméscope Hi-8 couleur. En conséquence, pour faciliter la compréhension, la première caméra (16mm) sera considérée comme une CAM-I et la seconde (caméscope) comme un CI. En outre, le terme CAM-I sera utilisé pour distinguer une caméra intradiégétique qui fonctionne avec une pellicule. Les « caméras vidéo intradiégétiques » (CAM-V-I), désigneront des caméras vidéo qui ne sont pas des caméscopes.

Donc, le CI est en lien avec la CAM-I, mais aussi avec les MED-I. À l'occasion, certains liens entre diverses MED-I pourront s'avérer significatifs : par exemple, dans *American Beauty (AM)*, le caméscope est ponctuellement mis en parallèle avec des photographies en noir et blanc de la famille Burnham. Le danger de ces comparaisons est de chercher à extrapoler vers une « Grande Théorie » des médias diégétisés dans l'absolu, une voie qui dépasse l'approche et la méthode de cette thèse. Les expressions définies doivent être comprises comme des concepts opératoires qui servent à identifier des éléments de films à analyser dont la CAM-I et le CI font partie, et non comme une ou des forme(s) significative(s) en soi, ayant une ontologie propre et distincte qu'il faudrait relever par la théorie.

## **2.2. Le point de vue médiatisé (PDVM) : un procédé de style connexe au plan-écran (PE) et au plan subjectif (plan PDV)**

La CAM-I et le CI impliquent que des images tournées de façon diégétique soient aussi visualisées à même le récit filmique. Pour représenter ces « images intradiégétiques »<sup>8</sup> tournées par une CAM-I ou un CI, les cinéastes ont le choix de deux options sur le plan stylistique : 1. soit ils montrent ces images en « point de vue médiatisé » (PDVM), c'est-à-dire en relayant le point de vue entièrement à la CAM-I ou au CI; cet exemple se retrouve dans *Toy Story 3* analysé ci-haut lorsqu'on bascule vers l'image du CI (Annexe 2, plans 11 à 20); 2. soit ils passent par un « plan-écran » (PE), c'est-à-dire un plan où le champ inclut un écran tiers qui projette ou diffuse ces images intradiégétiques<sup>9</sup>; on retrouve cet exemple dans *The Cameraman* lorsque les personnages visionnent les bobines tournées par Buster Keaton plus tôt (Annexe 1, segment 5).

Les chapitres 2 et 3 traiteront plus en détail des variantes formelles du « plan-écran » (PE). Pour l'instant, concentrons-nous sur le « point de vue médiatisé » (PDVM), un concept qui occupe une place charnière dans cette thèse, et sur ses liens avec le plan subjectif. Pour alléger le discours, nous allons utiliser les abréviations « PDV » pour « point de vue » et « plan PDV » pour « plan subjectif », en référence à la terminologie anglo-saxonne où « *POV* » signifie « *point of view* » et « *POV shot* », « *point of view shot* ».

---

<sup>8</sup> Ce pourraient tout aussi bien être des sons intradiégétiques ou des images-sons intradiégétiques. Pour alléger le discours, nous nous limitons ici aux images.

<sup>9</sup> Comme nous le soulignons en introduction, Journot parle, elle, « d'écrans seconds » pour ces situations (2011), ce qui est, pour nous, synonyme. Nous reviendrons rapidement sur cette notion plus loin dans ce chapitre, en raison du lien qu'elle instaure avec la réflexivité.

Le PDVM est tributaire du plan subjectif (plan PDV) à plusieurs égards. David Bordwell, à qui nous devons la notion de PDVM, la définit d'ailleurs comme un corrélat du plan PDV. Selon lui, le plan PDV est une forme de « PDV immédiat » (« *immediate POV* »), au sens où il tente de représenter directement le PDV réel ou « non-médiatisé » d'un sujet (en général, un personnage), avec toutes les variantes et les contraintes qu'on lui connaît. Bordwell distingue ensuite une seconde catégorie de plans PDV qu'il dit « médiatisés » (« *mediated POV* »). Dans *Cloverfield* ou d'autres films similaires de « *found footage* populaires »<sup>10</sup>, ce qui est montré n'est pas le PDV immédiat du protagoniste, mais un PDV « médiatisé », parce que représentant ce qui est filmé par une caméra (ici, un caméscope) tenu par le protagoniste (Bordwell, 2008b). Autrement dit, pour Bordwell, le PDVM vient pallier au plan PDV classique « immédiat », en substituant le PDV du personnage par celui d'un média diégétisé, avec lequel ce dernier interagit. Son analyse de *Cloverfield* confirme cette tendance. Il propose en effet de voir la narration de ce film comme héritière des traditions des récits subjectifs ou « à la première personne » en littérature (Bordwell, 2008b), ce que les narratologues appellent les narrations intradiégétiques. Le problème est que pour Bordwell, le PDVM devient au final un cas de figure parmi d'autres de plan PDV. On traite le PDVM comme une sorte de sous-procédé d'un autre procédé plus important, soit le plan PDV, mais on ne l'aborde pas comme un procédé en soi, unique, ayant ses caractéristiques propres<sup>11</sup>.

Comme nous l'avons souligné en introduction, nous avons recensé trois autres chercheurs qui ont abordé le problème des images générées par des caméras intradiégétiques, et qui vont plus loin dans cette direction : Éric Bourassa, avec le concept d'« ocularisation

---

<sup>10</sup> Voir le chapitre 4 pour comprendre le choix de cette expression.

<sup>11</sup> Dans un article ultérieur, Bordwell analyse la série *Paranormal Activity* en relativisant ses propos et développe plus clairement ses idées sur ce sujet (2012b). Il aborde là certains problèmes qui recourent les recherches ici présentées.

mécanique », repris ensuite par Jean-Philippe Morin; et Gildas Madelénat avec celui de « focalisation caméra ». Bourassa – à qui on doit, jusqu’à preuve du contraire, la notion de caméra intradiégétique – définit l’ocularisation mécanique comme un moyen pour « tenir compte d’une image « ancrée » dans la diégèse par l’entremise d’une entité *autonome* qui n’est pas un personnage mais qui peut néanmoins percevoir le monde filmique », en précisant que « « mécanique » réfère à l’appareillage filmique » (2006 : p. 39), une notion que J.-P. Morin lui emprunte à sa suite (2013). Madelénat, qui lui réfléchit plutôt sur les *found footage* populaires dans la lignée de *Blair Witch Project*, définit la focalisation caméra ainsi :

Dans son rapport au monde, la machine peut dépasser sa simple matérialité et faire valoir une représentation intériorisée des choses. En cela, la focalisation caméra s’exécute, et nous retiendrons cette définition, lorsque la vision du monde engendre un savoir machinique intime et particulier, une mémoire dont l’image est le fruit. Relative à l’existence de la caméra dans la diégèse et à ce que Jost présente de la focalisation, cette définition affirme que l’important ne réside plus dans ce que les autres protagonistes sont censés voir ou savoir. Ce qui compte, c’est que ce que l’on voit tient bien de la relation empirique de l’appareil au monde tel qu’il le perçoit ; l’image devenant la preuve de l’intériorisation de cette vision, mais plus de la vision elle-même (comme peut l’être la caméra subjective). (2012)

On peut considérer ces deux notions (ocularisation mécanique et focalisation caméra) comme des synonymes de PDVM, même si elles s’inscrivent dans une approche différente. En ramenant ainsi les notions d’ocularisation et de focalisation chères à François Jost<sup>12</sup>, Bourassa, Madelénat et J.-P. Morin cherchent à identifier le narrateur responsable des images générées par une caméra intradiégétique<sup>13</sup>. Aussi, même si chacun d’eux arrive à cataloguer plusieurs occurrences de PDVM dans leurs corpus respectifs, ces auteurs sont tous concernés par le

---

<sup>12</sup> Voir les définitions de l’auteur même à ce sujet dans Jost, 1987.

<sup>13</sup> Ajoutons que le problème du narrateur dans la narratologie de Bordwell n’a pas le même statut que chez d’autres auteurs principalement francophones. Alors que Gaudreault parle par exemple de « méganarrateur » (Gaudreault, 1988), Bordwell pose la question quant à savoir s’il est pertinent de garder cette notion (Bordwell, 1984). Ici, nous ne voulons pas ouvrir de boîte de Pandore sur le sujet, simplement chercher à nous concentrer sur notre objet d’étude.

rapport que le PDVM entretient avec la notion de subjectivité : en revenant sur l’ocularisation mécanique de Bourassa, J.-P. Morin souligne après lui que « cette notion relative à la caméra intradiégétique revêt une importance particulière car elle contribue, non seulement à caractériser le procédé formel des films à l’étude [i.e. ceux de Robert Morin comportant des CAM-I], mais aussi parce qu’elle permet d’enrichir la notion de subjectivité » (2013 : p. 65). Dans une lignée différente, Madelénat voit la focalisation caméra comme une « représentation intériorisée » de celle-ci (2012).

En traitant ainsi du rapport entre PDVM – ou les notions synonymes d’ocularisation mécanique et de focalisation caméra – et subjectivité, on revient au final près des préoccupations de Bordwell entre narration intradiégétique, plan PDV et PDVM : le PDVM demeure un procédé situé à l’arrière-plan d’une autre notion – la narration intradiégétique ou la subjectivité – qu’il vient momentanément « enrichir » comme le dit J.-P. Morin (2013), mais que chacun a de la difficulté à isoler définitivement.

Certes, nous le verrons, un PDVM peut avoir comme fonction de relayer le PDV d’un personnage (et, par le fait même, « d’enrichir la notion de subjectivité » au cinéma), mais nous ne croyons pas qu’il soit possible de circonscrire le procédé à cette seule fonction. Notre objectif est de traiter le PDVM seul, *en tant que procédé unique*, donc au-delà du lien particulier qu’il entretient avec le plan PDV, et aussi de la notion de subjectivité dans son ensemble<sup>14</sup>. Comme le souligne J.-P. Morin en parlant du cinéma de Robert Morin, « peu de choses ont été dites à propos des images de cette caméra « physique » autour de laquelle se construisent ces films » (2013 : p. 63). Au fond, cette thèse part de ces différentes intuitions

---

<sup>14</sup> Tel que souligné précédemment, Madelénat tient un propos comparable en faveur du *found footage* et ce qu’il nomme la focalisation caméra (2012).

dispersées par ces auteurs sur les impacts formels des CAM-I et des PDVM au cinéma, pour tenter de les pousser à leurs limites.

### **2.3. La caméra omnisciente (CAM-O) : l'opposition au point de vue médiatisé (PDVM) et au plan subjectif (plan PDV)**

Le dernier terme à définir est « caméra omnisciente » (CAM-O), qui peut aussi être compris comme « caméra-zéro » en référence à l'ocularisation zéro de Jost (voir Jost, 1987). Généralement, la CAM-O correspond à ce que l'on entend en théorie narratologique classique par la focalisation zéro d'un narrateur omniscient (voir Genette, 1972) et, plus particulièrement dans le cadre des études cinématographiques, par l'ocularisation zéro (voir Gaudreault et Jost, 1990 ; Jost, 1987). Dans ces cas, les images présentées dans la diégèse ne montrent pas de point de vue visuel marqué. Ces images s'opposent alors à un plan PDV, qui correspond, lui, à une ocularisation interne (voir Jost, 1987), et au PDVM tel que nous l'avons déjà défini. Notons que les cas plus subtils et complexes relevés par Jost, comme l'ocularisation modale ou spectatorielle et la différence entre ocularisation et auricularisation (id.), ne seront pas retenus dans le cadre de cette étude. Ils pourraient toutefois faire l'objet d'une autre recherche.

Dans le cadre de cette thèse, la CAM-O est donc un terme qui désigne par défaut tous les cas où les images présentées dans la diégèse ne sont pas produites par une caméra intradiégétique (CAM-I) ou ne relèvent pas d'un plan subjectif (plan PDV).

#### **2.4. Récapitulation de l'objet d'étude : La conjonction entre le caméscope intradiégétique et le point de vue médiatisé (conjonction CI + PDVM) et les procédés qui leur sont connexes**

Si on récapitule, les MED-I représentent un ensemble très large de procédés narratifs qui inclut toutes les formes de médiatisations, qui peuvent être représentées d'une manière ou d'une autre dans un film. La CAM-I est un sous-ensemble des MED-I, dans lequel se retrouve le CI. D'un autre côté, le PDVM est un procédé de style particulier parmi d'autres qui dépend nécessairement d'une MED-I. Plus précisément, c'est le cas où le PDV adopté par la narration est celui d'un média ou d'une forme de médiatisation.

Bref, l'objet de cette thèse est l'étude des CI et des PDVM, plus particulièrement lorsque les deux se combinent et forment ainsi une « conjonction ». À ceux-ci viendront se greffer deux autres procédés importants – la CAM-I et le plan-écran (PE) – et encore d'autres qui découlent naturellement de ces options comme les projections intradiégétiques (PROJO-I), les films intradiégétiques (FILM-I) et les images vidéo intradiégétiques (IV-I). Ces quatre procédés principaux (PDVM, CI, CAM-I et PE) forment le *noyau de procédés* central à l'objet de la thèse. Le point commun entre ceux-ci est la présence d'une caméra qui filme à l'intérieur d'une scène (CAM-I), laquelle peut être entre autres un caméscope (CI), et la manière que le cinéaste choisit de montrer ce que filme cette caméra (via un écran présent dans la scène, donc par un PE, ou à même la caméra, par un PDVM). Nous étudierons plus en détail le lien entre CI et PDVM, mais les deux autres procédés (CAM-I et PE) seront nécessairement au cœur de cette thèse, étant donné leur corrélation évidente avec les deux procédés principaux.

Ces diverses définitions ont permis de mieux circonscrire l'objet d'étude sur le plan théorique, c'est-à-dire la conjonction CI+PDVM et les procédés qui en découlent. Nous allons



ensuite situer notre objet dans le contexte qui nous concerne. Comme nous disions en introduction, notre hypothèse est que le PDVM est plus présent au cinéma depuis les années 1980, en majeure partie lorsqu'il est utilisé avec un CI. Nous allons maintenant aborder ce sujet.

### **3. Le contexte du cinéma contemporain : la montée des technologies vidéo et le style de la continuité intensifiée**

Pour mieux comprendre la croissance récente des PDVM, nous devons la remettre dans son contexte particulier. Celui-ci est d'abord déterminé par deux aspects importants propres au cinéma contemporain : la montée des technologies vidéo numériques et le style de la continuité intensifiée. Une de nos hypothèses est le PDVM est plus utilisé en lien avec la technologie du caméscope (dans notre cas, par le biais de la conjonction CI+PDVM). Le caméscope étant une technologie vidéo, nous devons détailler le rôle de la vidéo dans le cinéma récent. Car lorsqu'une narration filmique présente le PDVM d'un CI, l'image visualisée relève quasi nécessairement d'une technologie vidéo. Il est utile de rappeler trois choses dans les rapports entre technologies vidéo et cinéma : d'abord, la popularisation des technologies vidéo numériques amateurs dans la société contemporaine, un aspect sur lequel nous reviendrons au chapitre 5; ensuite, le développement récent du tournage en vidéo numérique au cinéma; finalement, la place de la vidéo en tant que média dans la transition de l'analogique au numérique au cinéma.

### 3.1. La popularisation récente des technologies vidéo numérique au cinéma

Dans un premier temps, la popularité récente du PDVM s'inscrit en parallèle à la montée des technologies vidéo numériques amateurs depuis la fin des années 1990 et, indirectement, celles d'Internet. Ces technologies ont permis de faciliter grandement l'accessibilité aux images vidéo amateurs dans la société, tant sur le plan de leur fabrication que de leur consommation. Qu'on pense aux diverses technologies numériques qui permettent de tourner autant des images et des vidéos avec divers appareils (caméscopes, appareils photos numériques, téléphones portables, microordinateurs de toutes sortes, etc.) que de diffuser celles-ci rapidement via Internet. On peut simplement concevoir que, comme il y a plus de caméscopes, plus d'écrans et plus de façons de consommer des produits audiovisuels aujourd'hui, des procédés mimant ces pratiques (comme un PDVM ou PE) soient plus courants au cinéma. Aussi, cela pose deux autres questions importantes, à savoir le rôle que joue le mode amateur dans l'emploi du PDVM au cinéma et l'aspect de familiarité que le spectateur peut avoir avec ce mode lorsqu'il est utilisé à l'écran.

Un autre facteur important à prendre en considération est la *numérisation du cinéma* en général et le développement du *tournage vidéo numérique* pour le cinéma en particulier. Le terme « numérisation du cinéma » peut être entendu de deux façons. Il peut faire référence au « cinéma numérique », qui signifie un système de distribution et de diffusion de films entièrement numérisés, peu importe la manière avec laquelle ceux-ci sont fabriqués<sup>15</sup>. Plus généralement, il peut sous-entendre le processus d'intégration de diverses technologies numériques par l'industrie cinématographique au fil du temps. Depuis le début des années

---

<sup>15</sup> « *Digital cinema* describes the packaging, distribution, and exhibition of motion pictures in digital form. This term does not specify how those motion pictures are originated, produced, and finished. » (Swartz, 2005: p. 1). Voir aussi à ce sujet : Bomsel et Le Blanc, 2002; Bordwell, 2012a; Karagosian, 2003.

1990<sup>16</sup>, les technologies numériques ont pris une importance massive à tous les stades de fabrication des images et des sons cinématographiques, que ce soit sur le plan de la pré-production, de la production, de la post-production, de la distribution ou de la diffusion des films. Cette situation a amené beaucoup de transformations dans les manières avec lesquelles les films sont fabriqués et consommés. D'une certaine façon, on peut voir aujourd'hui qu'en l'espace de deux ou trois décennies, on est passé d'un mode de production (le cinéma argentique) à un autre (le cinéma numérique), et que l'industrie cinématographique a vécu une transformation. Ce qui est fascinant pour les historiens, les critiques et les théoriciens du cinéma, c'est que l'on peut porter un regard « à chaud » sur cette transformation récente, alors qu'elle est encore en cours (voir Bordwell, 2012a).

Prenons comme exemple le tournage en vidéo numérique au cinéma. Il s'agit d'une pratique plus ou moins récente, apparue autour du milieu des années 1990, avec le boom des caméscopes vidéo numériques semi-professionnels ou « légers » au cinéma, dont le premier modèle commercialisé a été le VX-1000 de Sony (Liss, 2004). La pratique s'est d'abord popularisée dans le marché indépendant avec les formats DV, Mini-DV, DVCAM, etc. Le succès des deux premiers films du mouvement Dogme 95, *Festen* (1998) et *Idioterne* (1998), a entre autres servi à populariser le tournage en vidéo numérique léger dans l'industrie du cinéma, principalement dans les circuits d'art et d'essai et indépendants.

Le développement des caméras vidéo numériques professionnelles « lourdes » et de différents standards vidéo ayant des définitions qui se rapprochent de la pellicule argentique (du HD au 4K en passant par le 2K) a étendu la pratique du tournage en vidéo numérique au marché commercial dominant autour de 2001, avec la F900 de la série CineAlta de Sony,

---

<sup>16</sup> Comme nous le soulignerons plus loin, il est possible de faire remonter les origines de la numérisation du cinéma aux débuts de la télévision (Bomsel et Le Blanc, 2002 : p. 32)

premier modèle commercialisé connu, pour des productions à grand déploiement aussi diverses que *Vidocq* (2001), *Star Wars : Episode II* (2002), *Collateral* (2004) ou *Scary Movie 4* (2006)<sup>17</sup>, tout en la renforçant dans le cinéma d'auteur et indépendant, avec par exemple *Saraband* (2004) et *Bubble* (2005), ou encore dans le documentaire, comme avec *La Planète Blanche* (2006)<sup>18</sup> (voir Prédal, 2008a).

Au départ reconnu par la critique comme un phénomène novateur voire révolutionnaire<sup>19</sup>, le tournage en vidéo numérique tant léger (semi-professionnel) que lourd (professionnel) est devenu en l'espace d'une décennie une pratique courante, qui s'est progressivement normalisée. Ainsi, à partir du milieu des années 2000, plusieurs films tournés en vidéo numérique ont cessé de publiciser explicitement leurs supports de tournage, alors qu'entre 1995 et 2001, il était plus fréquent qu'un film tourné en vidéo numérique mette de l'avant cet attribut particulier comme un argument de vente (parmi d'autres), comme ce fut le cas avec le mouvement Dogme 95 du côté des formats légers ou avec les deux derniers antépisodes de la série *Star Wars* (*Episode II : Attack of the Clones*, 2002 et *Episode III : Revenge of the Sith*, 2005) du côté des formats lourds.

Jusqu'en 2011, le tournage en vidéo numérique est demeuré un phénomène plutôt circonscrit, relégué à une minorité de productions cinématographiques ou à certains genres particuliers, comme le documentaire, où la pratique a connu un essor important<sup>20</sup>, ou encore

---

<sup>17</sup> *Collateral* et *Scary Movie 4* ont été tournés partiellement sur support vidéo numérique.

<sup>18</sup> Sur le tournage vidéo numérique au cinéma, voir Bordwell, 2012a : p. 27-33.

<sup>19</sup> Par exemple, dans un recensement critique du Festival international du nouveau Cinéma et des nouveaux médias de 2001, Monica Haïm parle du phénomène la vidéo numérique comme d'un « iconoclasme » (2001).

<sup>20</sup> La programmation des Rencontres Internationales du Documentaire de Montréal (RIDM) de 2005 (Montréal) est un bon exemple de cette tendance, où une majorité des productions présentées avait été tournée (et projetée) sur supports vidéo numériques.

dans certains films d'effets spéciaux axés sur les images de synthèse<sup>21</sup>. Mais depuis 2011, la tendance semble s'être inversée au profit du tournage vidéo numérique (Cohen, 2011). S'il manque encore les chiffres concernant seulement les productions destinées à être diffusées en salle, on peut aisément croire que le tournage vidéo numérique est devenu aujourd'hui la norme<sup>22</sup>. La publicisation récente de supports de tournage en pellicule, comme le 70mm utilisé pour *The Hateful Eight* (2015), démontre l'inversion de la tendance.

Autrement dit, le tournage vidéo numérique pour le cinéma est une pratique nouvellement dominante, qui a commencé à prendre son envol au milieu des années 1990 alors que de plus en plus de cinéastes ont profité du boom des caméscopes numériques pour tourner leurs films sur support vidéo plutôt que sur pellicule<sup>23</sup>.

Notre objet d'étude s'inscrit en fait dans la continuité d'une réflexion sur ce phénomène. Certes, le tournage en vidéo numérique est devenu dominant, et ce, de façon progressive à partir des années 1990. Mais en traitant plus spécifiquement du CI et du PDVM, nous voulons démontrer que l'usage d'images vidéo au cinéma avait débuté avant cela. *Poltergeist* (1982), *Videodrome* (1983) et *Next of Kin* (1984), par exemple, sont tournés en pellicule argentique, mais ils intègrent des « images vidéo intradiégétiques » (IV-I), de même qu'*American Beauty* et d'autres films recensés dans cette thèse. Dans ces cas, nous avons des

---

<sup>21</sup> En vérité, la tendance jusqu'au milieu des années 2000 était encore au tournage sur support pellicule pour une majorité de films d'effets spéciaux, comme *King Kong* (2005) et *War of the Worlds* (2005). Toutefois, le tournage en vidéo numérique, même s'il demeure marginal, a pris un essor à partir de 2001 dans ce genre en particulier. *Superman Returns* (2006) et les films de Roberto Rodriguez sont un exemple de cette tendance.

<sup>22</sup> Voir à ce sujet le documentaire *Side by Side* (2012) de Christopher Kenneally.

<sup>23</sup> C'était possible de le faire avant cette date. Comme nous le soulignerons au chapitre 5, on peut remonter à *Il mistero di Oberwald* (1981) d'Antonioni comme un des premiers exemples de film entièrement tourné en vidéo pour le cinéma et ayant bénéficié d'une distribution internationale. La différence est que le film avait été tourné en vidéo analogique plutôt que numérique, mais cette distinction devrait, selon nous, être plus secondaire qu'elle ne peut paraître de prime abord. Une histoire du tournage vidéo au cinéma reste encore à faire.

« interpénétrations » comme l’entendaient Colette Dubois *et al* (1988)<sup>24</sup> entre les supports en cause. Et ces interpénétrations créent nécessairement un précédent pour l’histoire stylistique du cinéma que nous proposons de considérer.

### **3.2. La vidéo, une tache dans la transition de l’analogique au numérique ?**

Ces « interpénétrations » entre les supports et les médias amènent un autre problème important : celui de la place de la vidéo en tant que média dans la transition vers le cinéma numérique. On remarquera dans la section précédente que nous avons utilisé le terme « vidéo numérique » plutôt que « numérique » seul. La raison est que ce dernier terme (« numérique ») nous paraît partiellement galvaudé en théorie des médias et du cinéma, tout comme son supposé corolaire, « analogique ». On parle volontiers du passage de la pellicule argentique ou de l’analogique au numérique, mais très rarement du grand apport qu’a eu la « vidéo » dans cette transition.

En études cinématographiques, l’opposition analogique-numérique s’est instaurée d’elle-même dans les années 1990 et peut certes être utile pour distinguer de façon globale la transition des pratiques traditionnelles en pellicule argentique vers celles relevant des nouvelles technologies numériques<sup>25</sup>. Toutefois, Lev Manovich avait bien souligné les dangers d’utiliser le terme « numérique » tel quel dans les études sur les nouveaux médias, en raison des différentes connotations qu’on peut lui attribuer (2001 : p. 49-61). En théories du cinéma, le même problème se pose puisque l’expression « numérique » recoupe en fait plusieurs réalités distinctes, qui ont souvent peu de choses à voir entre elles : une captation

---

<sup>24</sup> Dans cet article, les auteurs développent la notion d’interpénétrations entre cinéma et vidéo dans les films et l’art vidéo contemporains.

<sup>25</sup> Un exemple de cela se trouve chez Charles-André Coderre (2014), qui réfléchit sur les pratiques alternatives en pellicule à l’heure actuelle.

photographique en vidéo par exemple ne peut pas vraiment se comparer avec une modélisation 3D à l'ordinateur, comme l'enregistrement du son sur support numérique, une projection en format 2K et les phénomènes des réseaux sociaux n'ont de commun que d'avoir existé à des époques plus ou moins contemporaines. Le même constat peut être fait pour le terme « analogique ». On oublie trop rapidement que les deux appellations, « analogique » et « numérique », proviennent en fait de l'électronique, et servent à distinguer des types de circuits électroniques particuliers. Or, comme il n'y a littéralement rien d'électronique dans une pellicule argentique, on ne peut pas à proprement parler d'un tel support comme étant « analogique ». Ce serait plutôt un support « photochimique », qui relèverait par extension d'un « cinéma photochimique » et d'un « média photochimique ». Le même discours devrait être valide pour un livre imprimé ou un tableau peint : tant que la fabrication d'une œuvre n'implique aucune intervention électronique, il devient abusif de traiter de celle-ci comme étant *analogique*. D'un autre côté, la particularité du « cinéma numérique » est surtout d'utiliser des images « électroniques » (ou vidéo), dans une institution traditionnellement « photochimique ». À ce stade, on comprend que ce qui peut regrouper ensemble des médias « analogiques » ou « numériques » relève de l'éclectisme.

Cette distinction est par contre vraie pour le domaine de la vidéo, qui est et a toujours été un média électronique. Il existe une distinction réelle entre technologies vidéo analogiques et technologies vidéo numériques, en raison des types de circuits associés (continus ou discontinus). On peut d'ailleurs stylistiquement reconnaître des différences entre des productions artistiques faites selon l'un ou l'autre type, selon la présence de défauts typiques à l'un ou à l'autre.

Et même si on accepte qu'une théorisation générale des médias puissent aboutir à conceptualiser les deux termes (analogique et numérique) pour réfléchir sur des phénomènes de société comme l'avait fait Nicholas Negroponte (1995), il demeure le danger de s'enflammer dans une « rhétorique de la nouveauté » (Bolter, 2002 : p. 78), comme c'était le cas dans les années 1980 et 1990. S'intéressant surtout à l'image de synthèse comme symbole numérique par excellence, Edmond Couchot affirmait en 1991 que :

L'image de synthèse est bien plus qu'un progrès technique, elle introduit dans le système de figuration en cours depuis cinq siècles une rupture radicale, sans précédent historique. Avec elle, un nouvel *ordre visuel* apparaît qui bouleverse de fond en comble notre économie symbolique (1991 : p. 8)

S'il est vrai qu'à l'époque, le numérique était le porte-étendard révolutionnaire de la nouveauté, on comprend aisément aujourd'hui que ce genre de réflexion n'est plus de mise. À l'inverse, les études des nouveaux médias vont plutôt avoir tendance à relativiser le schisme entre ancien et nouveau, comme c'est le cas chez Manovich par exemple, plutôt qu'à l'exacerber comme le faisait Couchot. Jay David Bolter et Richard Grusin ont proposé une voie plus fertile en développant la notion de « remédiation », qui permet de comprendre comment les nouveaux et les anciens médias interagissent les uns par rapport aux autres, en « remédiant » leurs caractéristiques entre eux (1999)<sup>26</sup>. Les façons avec lesquelles André Gaudreault et Philippe Marion ont repris la notion de remédiation pour expliquer la « double naissance du cinéma » (2000), ou que Jean-Marc Larrue a développé sur les tensions entre « transparence » ou « immédiacite » et « opacité » ou « hypermédiacite » dans les médias, et

---

<sup>26</sup> Il est vrai que la réflexion de Couchot ne porte pas sur le même niveau que celle de Bolter et Grusin puisque le premier aborde le support, alors que les deux autres traitent des médias. Toutefois, leur conception du changement entre les techniques (supports ou médias confondus) est distinct : Couchot parle de rupture entre l'ancien et le nouveau (« nouvel ordre visuel »), alors que Bolter et Grusin évoquent les transitions entre l'ancien et le nouveau (par une *re-médiation*).



plus spécifiquement sur le théâtre comme « métamédia » (2011), montrent comment cette notion a encore un impact aujourd'hui.

Bref, il faut bien comprendre que cette thèse ne vise pas tant à renverser un édifice théorique particulier comme celui de Couchot – qui a son importance lorsque remis dans son contexte – qu'à souligner pourquoi cette distinction entre « numérique » et « vidéo numérique » est importante. Elle vise moins à critiquer l'opposition analogique-numérique, qui ne risque pas de disparaître malgré les critiques qu'on puisse en faire, que de mettre en évidence l'élimination d'un autre terme, soit la « vidéo », dans le débat. Robert Christopher Lucas le remarque chez les directeurs de la photographie, qui ont dû établir les paramètres de la transition du tournage en pellicule (« *film* ») vers la vidéo numérique (« *video* », « *HD* » et « *digital* »), en traçant un parallèle avec les théories de Bruno Latour :

[...] the point that Latour has made is that regimes of authority and influence—or paradigms—are defensive and nimble in their adaptation to change in hybrid networks of people, objects, discourse, and power. If we think of cinematography as such a regime, then, the “problem” of video - or digitally-originating cinema for cinematographers was not one simply of managing an industry's transition to a new infrastructure, nor of protecting the sacred traditions of film as the seventh art, but rather of figuring out how to move, somehow, the deep-rooted historical and generational craft authority of cinematography—transferring it from the established systems and discourses of film to a heretofore unworthy medium and system that was “not film.” In the mid-to late 1990s that medium was video and HD; after 2003 it would be digital cinema. To some extent the phrase “digital” served as an important translation device for cinematographers—as much as they resisted and resented the disingenuous use of the term in the late 1990s, by 2002 it helped elide and mask the stain of “video” from the new form of cinematography. (2011; p. 190)

En effet, l'élimination de la « vidéo » est évidente dans la majorité des discours entourant le « numérique », comme une « tache » dont on aimerait se débarrasser. John Belton par exemple résume les grands changements technologiques en lien avec le « cinéma numérique », en remontant aux caméras contrôlées à l'ordinateur de *Star Wars* et aux images de synthèse de

*Star Trek II* (2012), sans jamais aborder le problème de la télévision, de la vidéo et l'image électronique au sens large. Or, il nous paraît plus juste de suivre Olivier Bomsel et Dominique Le Blanc, et de faire remonter l'histoire du cinéma numérique avec le procédé du télécinéma, apparu au moins dans les années 1950, où on « transforme en temps réel une image argentique en signal vidéo (*broadcast*) stockable et télédiffusable » (2002 : p. 32), donc en format électronique. Belton, d'ailleurs, traite de la télévision en tant qu'exemple qui précède les relations tendues entre technologies numériques et analogiques (2005). Son défaut est qu'après, il évite de parler de toute autre forme d'image électronique qui ont suivi la télévision, comme tous les appareils vidéo (caméra vidéo portative, caméscope, magnétocassette, ou même moniteur vidéo dont découle les images électroniques produites par un ordinateur).

Même si l'on regarde à l'extérieur du contexte des études cinématographiques, le problème demeure. Par exemple, lorsque Larrue définit le théâtre comme un « métamédia » (2011), il s'appuie sur Kattenbelt qui affirme que :

[F]ilm, television and digital video are technology-based media that can record and play back everything that is visible and audible, within their specific ranges of sensitivity, but they cannot incorporate other media without transforming them under the conditions of the specificity of their own mediality. At the very most, media can *remediate* (Bolter and Grusin, 1999) other media, which implies in the end a *refashioning*. Clearly, theatre is not a medium in the way that film, television and digital video are media. However, although theatre cannot record in the same way as the other media, just as it can incorporate the other arts, so it can incorporate all media into its performance space. It is in this capacity that I regard theatre as a *hypermedium*. (2006 : p. 37, in Larrue, 2011)

Si on suit cette logique, en accolant ainsi systématiquement « vidéo » à « numérique » (« *digital* »), on démontre que la vidéo a culturellement perdu son statut de média autonome vis-à-vis de ses camarades (la télévision et le cinéma), voire qu'il a été absorbé par un de ces

supports, le numérique, qui l'englobe maintenant lui-même<sup>27</sup>. La vidéo se retrouve alors à l'opposé de ce *meta* ou *hyper* media qu'est le théâtre. Est-ce à dire que dans ces jeux de remédiation, de transparence et d'opacité, la vidéo est devenue avec le temps un média inféodée à un autre ? On peut penser qu'en élidant systématiquement la vidéo des discours ou en l'accolant à son corolaire numérique, on la relègue ainsi à l'univers des sous-médias, que l'on pourrait nommer celui des *hypomedias*.

Pour éviter d'en arriver à ce constat, il faut évidemment rétablir l'histoire de la vidéo en tant que média. C'est ce que cette thèse veut partiellement faire, en soulignant comment la vidéo, et plus spécifiquement le caméscope, a récemment transformé le cinéma, en parallèle aux grandes révolutions numériques qui ont marqué les décennies des années 1990 et 2000. En un sens, nous nous accordons à la proposition d'Ariane Parayre concernant les discours d'une « utopie numérique ». En analysant l'échec de la compagnie montréalaise *DigiScreen*, qui a tenté d'implanter un système de projecteurs vidéo numériques au début des années 2000, et les discours entourant l'arrivée de la projection vidéo numérique au cinéma, elle conclut que le numérique en tant que discours peut être vu comme une utopie qui relève d'une forme de « métarécit » propre au XXI<sup>e</sup> siècle (2011). D'une manière comparable, cette thèse veut relativiser une partie des discours entourant le numérique sur le plan du tournage cinématographique, et l'impact général des nouvelles technologies sur le style dans le cinéma contemporain.

---

<sup>27</sup> Car en effet, la vidéo peut être considérée comme un média au sens propre lorsqu'on pense à son institution, qui a longtemps été l'art vidéo, et les discours qui l'ont défendues par le passé, par exemple dans Dubois *et al*, 1988, qui opposent cinéma et vidéo comme deux médias distincts.

### 3.3. Le style du cinéma contemporain et la continuité intensifiée

En plus des questions entourant la vidéo et les technologies numériques, l'autre aspect du contexte propre au cinéma des vingt dernières années à prendre en considération est celui du style. Un cas en particulier nous intéresse : le style classique hollywoodien en raison de son caractère dominant et normatif dans l'industrie cinématographique. Des styles alternatifs seront aussi analysés par le biais du cinéma moderne au chapitre 6.

Si on suit David Bordwell, Janet Staiger et Kristin Thompson, on peut distinguer grossièrement deux grandes périodes de l'histoire du cinéma hollywoodien : 1. la période « classique », de 1917 à 1960, qui correspond à la création de l'industrie hollywoodienne durant le cinéma muet et l'âge d'or des studios sous le cinéma parlant; 2. la période qui lui succède, « contemporaine » de la nôtre, qui va des années 1960 à nos jours, moment où les studios ont délaissé les modes de production liés à l'intégration verticale de l'âge d'or (le « *studio system* ») pour s'adapter aux nouvelles réalités du marché. Évidemment, ce découpage est très général, voire aléatoire<sup>28</sup>, et ne définit pas de façon détaillée les changements historiques importants vécus par l'industrie hollywoodienne. Richard Maltby, par exemple, propose une périodisation plus complète, de la naissance de Hollywood dans les années 1910 à 1948, date du décret Paramount, qui met officiellement fin à l'intégration verticale des studios, puis de 1948 à 1980, où l'industrie s'adapte aux changements suivants l'ère des studios et l'arrivée de la télévision de diverses manières (créations d'attractions comme les « *Roadshows* » ou les écrans larges dans les années 1950, rachats des studios par des corporations extérieures dans les années 1960, développement du blockbuster et des multiplexes dans les années 1970), et de 1980 à nos jours, où les empires multimédiatiques se

---

<sup>28</sup> Les auteurs s'entendent pour dire que ce découpage est plus fonctionnel, voire aléatoire, qu'absolu (Bordwell *et al*, 1985).

consolident, dans lesquels le cinéma devient un produit parmi d'autres (2003). Tino Balio propose aussi de créer une nouvelle période à partir de la fin des années 2000, où les « *tentpoles* » remplacent les blockbusters, voire où les franchises deviennent plus importantes que les vedettes, et où certains nouveaux studios indépendants comme Lionsgate prennent une telle ampleur qu'on les surnomme maintenant « *mini-majors* » (2011).

Ceci dit, ce découpage général en deux grandes périodes permet surtout de nous ramener à des considérations sur le long terme et demeure répandu en études cinématographiques. Vincent Amiel et Pascal Couté soulignent que :

L'ancien système hollywoodien [jusque dans les années 1960] était bien un secteur industriel, mais destiné à fabriquer des films, c'est-à-dire des productions singulières susceptibles d'avoir leur réalité propre, autrement dit leur consistance interne. Depuis le début des années soixante-dix, la restructuration économique d'Hollywood a vu les studios achetés par telle ou telle entreprise ou fusionner avec l'une ou l'autre, au gré des fluctuations économiques et financières n'ayant strictement aucun rapport avec le cinéma. (2003 : p. 16)

Lorsqu'on compare les films de la première période avec ceux de la seconde, on peut remarquer des différences importantes entre les deux corpus, notamment en ce qui a trait à la longueur moyenne des plans, aux mouvements de caméra et aux échelles de plans préconisés. En réfléchissant plus spécifiquement sur les mouvements de caméra, Jacob Isak Nielsen affirme à ce sujet que :

In 1940 a mainstream film was likely to have an average shot length of around 10 or 11 seconds, in 2000 a film is likely to have an average shot length of 4 to 5 seconds. This may not seem as much on the page but if one watches a film that one knows well and imagines it having more than twice as many shots, one will start to get an idea of the difference. In contemporary blockbusters such as *Lord of the Rings : Two Towers* the norm is the mobile shot, not the static shot. (2007 : p. 204)

Les analyses statistiques qui traitent de ces aspects démontrent bien que les films hollywoodiens tendent sur le long terme à être plus rapides, à contenir plus de mouvements et

à avoir plus de plans rapprochés que leurs prédécesseurs (voir Bordwell, 2006 ; Salt, 2006 ; 2009). À cela s'ajoute le fait que l'éclairage devient plus sombre et qu'en somme, l'attention visuelle du spectateur de films hollywoodiens est toujours plus sollicitée qu'elle ne l'était auparavant (voir Cutting *et al.*, 2011).

On retrouve donc un consensus sur le phénomène général du « changement » ainsi que sur les procédés représentatifs du cinéma contemporain (présence accrue de mouvements de caméra, plans rapprochés, montage rapide, etc.). La polémique ne se situe pas tant sur ces procédés que sur la radicalité du changement ou, encore, sur le degré « d'intensité » qui distingue le nouveau de l'ancien. Ce changement, ou ce degré d'intensité, est-il à ce point marquant pour qu'on puisse dire qu'on a basculé dans un autre régime stylistique ou esthétique à une période ou à une autre depuis les années 1960 ?

Plusieurs critiques et universitaires abondent en ce sens lorsqu'ils parlent du cinéma contemporain – pour peu qu'on s'entende sur ce qui détermine exactement la phase « contemporaine » de l'histoire du cinéma – mais avec des théories qui ne concordent pas. On peut relever par exemple celles qui concernent la postmodernité (voir Jameson, 1991 ; Jullier, 1997; Lavik, 2009), le postclassicisme (voir Elsaesser, 1997; Thanouli, 2009), voire même la post-continuité (voir Shaviro, 2010; 2012). Chacune de ces théories « post » cherche à réfléchir différemment sur ce même problème d'un certain changement stylistique. Pour les postmodernistes, la rupture entre l'ancien et le nouveau peut être vue sous l'égide du « capitalisme tardif », opposé à la « haute modernité », où l'histoire, la raison et le réel ont perdu leur « sens », et dont les symptômes sont repérables au cinéma dans les « *nostalgic films* » comme *Body Heat* (1981) (voir Jameson, 1991). Mais elle peut aussi être notée dans l'abandon d'une certaine logique du récit, de la continuité visuelle et d'une réalité

« bazinienne » au profit du spectacle, de l'allusion et du second degré (voir Jullier, 1997). Évidemment, il existe d'autres conceptions de la postmodernité que celles-ci, ce qui rend le terme difficile à circonscrire, mais on peut remarquer la façon dont ces théories ont tendance à marquer l'opposition entre ancien (haute modernité, classicisme, ou autre) et le nouveau (postmoderne, nostalgique, spectacularisant, autoréflexif, parodique, etc.) par une rupture *radicale* d'avec ce qui précède<sup>29</sup>.

On peut reconnaître une similitude de pensée dans une certaine tendance critique qui dévalorise les scènes d'action du cinéma contemporain par rapport à celles du cinéma classique. Dans un essai vidéo sur le sujet, Matthias Stork est sans doute celui qui a forgé l'expression-clé de cette tendance : le « cinéma du chaos »<sup>30</sup>. Il définit le concept ainsi :

Chaos cinema apes the illiteracy of the modern movie trailer. It consists of a barrage of high-voltage scenes. Every single frame runs on adrenaline. Every shot feels like the hysterical climax of a scene which an earlier movie might have spent several minutes building toward. Chaos cinema is a never-ending crescendo of flair and spectacle. It's a shotgun aesthetic, firing a wide swath of sensationalistic technique that tears the old classical filmmaking style to bits. Directors who work in this mode aren't interested in spatial clarity. It doesn't matter where you are, and it barely matters if you know what's happening onscreen. The new action films are fast, florid, volatile audiovisual war zones. (2011)

Dans cet essai, Stork soutient que le cinéma hollywoodien depuis les années 2000 est tellement éloigné de la continuité « classique » d'antan qu'il en est devenu chaotique. Les scènes d'action comme les poursuites de voitures, sur lesquelles il s'attarde principalement, deviennent alors le lieu d'analyses pointues afin de démontrer comment elles peuvent paraître

---

<sup>29</sup> Pour une critique plus complète de la notion de postmodernité en études cinématographiques, voir Thanouli, 2006, p. 14-25. Dans un autre ordre d'idée, Thanouli souligne par exemple que « in most cases [...] each scholar chooses a small number of films that manifest some of these traits and uses them as a proof of the existence of postmodern cinema, resulting inevitably in a tautological exercise » (2006 : p. 22). Elle va jusqu'à se demander au final si la postmodernité n'est malheureusement pas devenue aujourd'hui un « blanket term that can account for nearly everything that happens in the cinema today » (2006 : p. 23).

<sup>30</sup> Voir les réflexions de l'auteur sur cette démarche, ses résultats et les liens avec les études cinématographiques dans Stork, 2012.

confuses quant à leur orientation spatio-temporelle générale, ou comment elles ne respectent pas certains principes de la continuité classique comme la règle des 180 degrés. Jim Emerson a publié une série d'essais vidéos comparables à propos de *Dark Knight* (2008) et des scènes d'action dans le cinéma hollywoodien depuis les années 1950 (2011a; 2011b; 2011c), qui ont circulé beaucoup sur Internet.

Steven Shaviro a poussé cette logique encore plus loin en postulant en faveur d'un « affect post-cinématique », qu'il justifie en lien avec l'essor d'un nouveau type de société :

Just as the old Hollywood continuity editing system was an integral part of the Fordist mode of production, so the editing methods and formal devices of digital video and film belong directly to the computing-and-information-technology infrastructure of contemporary neoliberal finance. There's a kind of fractal patterning in the way that social technologies, or processes of production and accumulation, repeat or 'iterate' themselves on different scales and at different levels of abstraction. (2010)

De ce nouveau régime découlerait un style propre que l'auteur dénomme « post-continuité ». Il affirme que :

In recent action blockbusters by the likes of Michael Bay and Tony Scott, there no longer seems to be any concern for delineating the geography of action, by clearly anchoring it in time and space. Instead, gunfights, martial arts battles, and car chases are rendered through sequences involving shaky handheld cameras, extreme or even impossible camera angles, and much composited digital material – all stitched together with rapid cuts, frequently involving deliberately mismatched shots. The sequence becomes a jagged collage of fragments of explosions, crashes, physical lunges, and violently accelerated motions. There is no sense of spatiotemporal continuity; all that matters is delivering a continual series of shocks to the audience (2012).

Ces idées ne sont pas originales en tant que telles et Shaviro en fait bien la généalogie sur son blogue. Ceci dit, leur postulat de base est que le cinéma contemporain aurait abandonné la continuité classique au profit d'une « fragmentation » tout azimut, ce qui est le signe d'un passage à une ère « post », en bien (Jullier, Shaviro) ou en mal (Stork, Emerson).



En réaction à ces idées entourant une potentielle « fragmentation » du cinéma contemporain et, surtout, à l'hypothétique délaissement du système de la continuité audiovisuelle, Bordwell a proposé de parler plutôt de « continuité intensifiée », un terme qu'il juge plus utile pour décrire et catégoriser le style du cinéma hollywoodien (et, en général, des formes de cinéma dominantes à l'échelle mondiale, voire aussi des pratiques dans le cinéma « artistique ») depuis les années 1960. En effet, selon lui, le changement de style en vogue n'a rien d'aussi radical que peuvent le prétendre d'autres :

What has changed, in both the most conservative registers and the most adventurous ones, is not the stylistic *system* of classical filmmaking but rather certain technical *devices* functioning within that system. The new devices often serve the traditional purposes. And the change hasn't been radical. Most of today's devices aren't spanking new; many were available to directors in the studio years. Since the 1960s these techniques have promoted, coming to the foreground in ways not seen in earlier decades. As they've become more prominent and pervasive, these techniques have altered the texture of our film experience, somewhat as the somber lighting, steep angles, and deep-focus photography of the 1940s changed Hollywood storytelling. Today's style is important to study because it has become the dominant way movies look in the United States and, indeed, in most other countries. It came into being and maintains its power by reworking earlier principles of cinematic construction. (2006: p. 119)

Ces transformations seraient donc plus à comprendre comme le résultat d'« intensifications » face à des règles ou à des normes anciennes, et non « d'abandon », de « rejet », de « destruction » ou même de « relativisation » postmodernes ou postclassiques de celles-ci au sens strict. De plus, non seulement Bordwell refuse de voir la présence de nouveaux procédés techniques comme un changement de « système », mais il interprète ceux-ci comme révélateurs d'une perte de diversité parmi les options stylistiques disponibles à l'heure actuelle, par rapport à celles de l'âge d'or des studios :

Most of the techniques [of intensified continuity] have been remarked on before, often by irritated critics, but none has been considered closely, and we haven't sufficiently appreciated how they work together to create a coherent set of artistic

choices. Further, despite technological progress on many factors, the choices available to filmmakers have narrowed since the studio era. The strategies I'll be discussing have become dominant, even domineering : increasingly filmmakers aren't encouraged to explore other options. This situation marks [...] a loss of some expressive resources of studio-era cinema. (2006 : p. 121)

En fait, Bordwell est réactionnaire et rigide quant à ses positions sur deux plans. D'abord, parce qu'il va à l'encontre d'une certaine tendance de la critique cinématographique, qui voit le cinéma contemporain comme relevant d'un autre système que le cinéma classique, comme les tenants des théories « post » abordés plus haut. Ensuite, parce qu'il refuse de considérer les nouveaux procédés comme ouvrant à une plus grande diversité du style cinématographique que par le passé. Nielsen par exemple répond directement à Bordwell sur la question des mouvements de caméra en affirmant que :

But what else can we say about camera movement in contemporary cinema except for « there is more of it » ? We can question the radicality of the change. According to Bordwell there are organizational principles subtending the surface structure of the work and *they* determine whether a development is *radical* or whether or not *classical* cinema has become *post-classical* cinema [...] Whereas the medium shot was the workhorse in classical stylistics, the close up and medium close up range is where the action is today. Furthermore, there are developments of visual style that Bordwell does not highlight here such as CGI. « And the change hasn't been radical » writes Bordwell [in *WHIT*]. Bordwell delivers a fine description of those stylistic parameters but does he not underestimate their impact ? Even these four parameters highlight a change that is *profound* (2007: p. 204)

Le problème est qu'en réponse aux critiques qui soulignent le changement comme étant radical ou relevant d'une rupture, Bordwell rétorque par l'absence de rupture, fermant ainsi toute forme de dialogue entre les deux camps. Pourtant, on peut reconnaître aisément que les positions médianes dans ce débat sont les plus répandues. Amiel et Couté par exemple évitent de catégoriser unilatéralement le cinéma américain contemporain sous une même étiquette stylistique, et préfèrent plutôt le diviser en tendances comme la postmodernité, le néoclassicisme, le néo-expressionnisme, le baroquisme ou le maniérisme (2003 : p. 81-87).

Dans un autre ordre d'idées, Eleftheria Thanouli a déjà tenté, à l'intérieur de l'approche néoformaliste et de la poétique historique « bordwellienne », d'identifier un mode postclassique au sein du cinéma contemporain, qui existerait en parallèle aux modes déjà définis par Bordwell comme le classicisme et le modernisme, qui ne seraient pas disparus subitement dans les années 1980 (2009), alors que Jullier a bien précisé que postmodernisme, modernisme et classicisme cohabitent toujours dans le cinéma actuel (2011). De même, réfléchissant sur le cinéma contemporain français, René Prédal rappelle comment aujourd'hui :

Il est difficile d'établir précisément le point de départ de ce qui représente plutôt un ensemble de tendances qu'un mouvement aux caractères esthétiques bien définis et la multiplicité des courants – sans compter les individualités sans véritable ancrage – ajoute encore à la confusion. (2008b : p. 195)

Le problème concerne l'idée de changement, évident lorsqu'on compare les éléments sur le long terme, et de périodisation de ce changement, qui nous permettent de trouver les points de départ ou de rupture de ces périodes. Bordwell, dont on connaît les affiliations avec les approches cognitives et dites « naturalistes », qui se veulent en opposition aux approches culturalistes<sup>31</sup>, tente de défendre deux idées différentes. La première, déjà évoquée, est celle selon laquelle le changement à l'heure actuelle correspond à une *perte* sur le plan des ressources expressives (Bordwell, 2006). Ici, Bordwell rejoint le camp de Stork, Emerson et d'autres qui voient le style du cinéma contemporain hollywoodien de façon péjorative par rapport à celui de l'âge d'or. La seconde provient du projet proprement *positiviste* de sa poétique historique, qui vise à étudier le cinéma et les arts sous l'angle des théories du

---

<sup>31</sup> L'opposition entre approches « culturalistes » et « naturalistes » est développée plus en profondeur dans Bordwell, 2008a, et se retrouve ailleurs dans d'autres champs d'études qui convoitent le cognitivisme, la biologie ou la psychologie évolutive, comme en anthropologie chez Baril, 2006. Voir aussi le point suivant et la note de bas de page 35 sur l'approche, où nous développerons sur la « Grande Théorie » et la « théorie SLAB ».

cognitivism, de la biologie, des théories darwiniennes de l'évolution et de la psychologie évolutionniste<sup>32</sup>. Dans cette optique, la question du changement stylistique se pose différemment. Si on revient aux analyses statistiques évoquées plus haut, celles-ci tendent à démontrer que les changements stylistiques dans le cinéma hollywoodien se sont faits de manière linéaire, progressive et stable, sans que l'on puisse dire qu'un événement particulier ait pu affecter cette tendance (Cutting *et al.*, 2011 : p. 572). Autrement dit, il devient difficile de ce point de vue de démarquer un point de rupture ou de départ qui permettrait de périodiser le changement. Pour cette raison, Cutting et ses collaborateurs stipulent que :

Given all these changes, we think it makes sense to speak of an *evolution* for Hollywood film, one that increasingly makes presentational aspects of film either closer to what we perceive in the natural world (color, surrounding sound, enlarged images, etc) or aspects that capitalize on what has been discovered to be perceptually and cognitively acceptable (cuts, shot-reverse-shot composition and point-of-view editing, the optics of camera movements without feedback from eye movements, etc). This evolution would also appear to reflect a goal of Hollywood filmmakers: to increase their control over viewers' attention, and possibly to increase viewer engagement. If true, some long-term results of filmmakers' explorations exercising this control should be found in the changes along many perceptually relevant dimensions of film. (2011 : p. 570)

Cette position est évidemment polémique (et en contraste avec celle de Bordwell). Mais si on la considère selon une définition plus large d'*évolution*, au sens du processus d'adaptation naturel des espèces à leur environnement « qui ne poursuit pas de but » (Baril, 2006 : p. 6), qui n'est donc pas synonyme de progrès et n'a pas de connotation téléologique *a priori*, elle possède peut-être des résonances avec celle de *remédiation*, même si, d'office, les deux notions proviennent d'approches opposées. C'est-à-dire que dans les deux cas, on

---

<sup>32</sup> Pour une meilleure compréhension du cognitivism au cinéma, voir Perron, 2002 et Jullier, 2002. Pour les approches inspirées de la biologie, des théories darwiniennes de l'évolution et de la psychologie évolutionniste dans la littérature, les arts et le cinéma, voir Andrews et Andrews, 2012; Boyd *et al.*, 2010; Carroll, 2004; et Dutton, 2010.

propose de voir le changement par des rapports d'échanges de traits entre l'ancien et le nouveau plutôt que par des ruptures marquées de l'un à l'autre.

Pour en revenir à Bordwell, son projet consiste finalement à combiner deux positions : une première, cinéphilique, nostalgique vis-à-vis de certaines options du cinéma de l'âge d'or des studios aujourd'hui perdues, et une autre, positiviste, où, malgré les apparences, le régime esthétique en place ne change pas sur le long terme. Ce qui ferme non pas une, mais deux portes : une à un nouveau système stylistique, qui reste le même, et une face aux options stylistiques, maintenant réduites par rapport au passé. Mais évidemment, plusieurs positions médianes existent : trouver des tendances (postclassiciste ou autres), parler d'évolution, évaluer des processus de remédiations, etc. À travers ces positions, le même problème persiste, soit chercher à comprendre le changement stylistique et à expliquer celui qui concerne notre époque.

C'est ici qu'intervient plus spécifiquement l'intérêt pour la conjonction CI + PDVM. Cette conjonction est d'abord une façon d'aborder le cinéma proprement contemporain. La particularité du CI, c'est le fait qu'il est un procédé relativement nouveau – le caméscope étant apparu dans les années 1980 – et que, même si on considère le CI comme un exemple de CAM-I, la conjonction avec le PDVM est nettement plus populaire aujourd'hui qu'auparavant. Cela permet de se poser la question du changement et de sa périodisation. Aussi, contrairement aux procédés déjà abordés dont traitent les autres critiques (mouvements de caméra, montage, échelles de plan), cette conjonction correspond à une tendance stylistique moins dominante. Il s'agit alors d'une façon de regarder un procédé secondaire afin de relever des tendances dominantes ou de partir du particulier pour aller vers le général. Le chapitre 3 portera sur l'histoire des CAM-I et des PDVM avant l'apparition du caméscope et le chapitre

5 précisera comment la conjonction CI+PDVM a pris de l'importance dans un contexte particulier de changement technologique et stylistique.

Finalement, la conjonction CI + PDVM se trouve au carrefour de ces différents facteurs : la montée des technologies vidéo amateurs, la numérisation du cinéma, le tournage en vidéo numérique et la continuité intensifiée. Elle permet de réfléchir sur l'intégration des nouvelles technologies comme la vidéo par le cinéma courant. Elle offre aussi la possibilité de revenir sur d'autres aspects, comme l'appropriation de pratiques amateurs par une institution artistique très professionnalisée comme l'industrie cinématographique, ou des tendances stylistiques parallèles comme le *run & gun* et la pornographie *gonzo*.

#### **4. Approche**

L'approche choisie pour analyser l'objet de cette thèse est une combinaison de deux approches : l'approche néoformaliste de Kristin Thompson et l'approche de la poétique historique de David Bordwell. Nous allons expliquer chacune de ces approches et les outils conceptuels qui ont été retenus.

##### **4.1. Le néoformalisme de Kristin Thompson**

Thompson est responsable plus explicitement du développement de l'approche néoformaliste en études cinématographiques dans deux ouvrages qui datent des années 1980, soit *Eisenstein's Ivan the Terrible : A Neoformalist Analysis* (1981) et *Breaking the Glass Armor : Neoformalist Film Analysis* (1988). Reprenant les idées principales des formalistes russes comme Chklovski, Eichenbaum, Tynianov et Tomachevski<sup>33</sup> dans *Eisenstein*, elle a

---

<sup>33</sup> Traduits en français dans Todorov ([1965] 2001) et Albera (2008)

tenté de dégager une approche à partir des concepts hérités de ces théoriciens de la littérature et des arts pour l'adapter au contexte des études cinématographiques dans *Breaking the Glass Armor*. C'est surtout les outils utilisés dans ce dernier ouvrage qui seront utiles pour cette thèse.

Le point de départ du néoformalisme est que la *méthode* ne doit pas déterminer *a priori* l'analyse d'un film. Chaque *approche* développe à sa façon ses outils d'analyse et, évidemment, chacune comporte ses *a priori* (« *assumptions* »). Mais lorsqu'une approche n'utilise qu'une seule *méthode*, le problème est qu'elle ne fait que jouer à son propre jeu, en utilisant les outils qu'elle a elle-même développée de la même manière de film en film. Une méthode d'analyse est déterminée en fonction d'une approche, souvent par le biais d'une grille d'analyse particulière, et le film *sert à confirmer la méthode* (ou la grille) plutôt qu'à la tester pour l'améliorer. L'approche donnée valide ainsi ses *a priori* sans jamais les remettre en cause, ce qui crée une circularité de la pensée. Thompson souligne que : « all too often in the past fifteen years or so, the choice of a film simply serves to confirm the method » (1988 : p. 4).

À l'inverse, pour les néoformalistes, l'objet d'étude du chercheur en cinéma doit être l'analyse de film, et c'est le film en tant que tel qui doit définir la *méthode* de recherche pour l'analyse et non l'inverse. Ainsi, un chercheur doit être en mesure d'adapter sa méthode aux différents problèmes qu'un film pose en soi, ce qui le pousse à redéfinir constamment ses outils, ses grilles et ses *a priori*, et non à imposer une grille donnée pour la calquer ensuite sur le film. Thompson souligne que :

[The neoformalist] approach must be able to suit each film, and it must build into itself the need to be constantly challenged and thus changed. Each analysis should tell us something not only about the film in question, but about the possibilities of

film as art. Neoformalism builds into itself this need for constant modification.  
(1988, p. 6)

Évidemment, on comprend que la critique de Thompson s'inscrit dans un contexte spécifique à son époque, en réaction à certaines approches en vogue dans les années 1970-1980, ce qui mènera dans les années 1990 au célèbre geste de rupture critique avec la « Grande Théorie », ou plus spécifiquement la théorie dite « SLAB », un acronyme qui s'attaque à l'influence des penseurs Saussure, Lacan, Althusser et Barthes ou aux approches de la sémiotique, de la psychanalyse ou du marxisme, en études cinématographiques<sup>34</sup>. On peut aussi facilement remarquer que, malgré toutes ses intentions, la critique que fait Thompson des autres approches peut s'appliquer aussi au néoformalisme en ce sens qu'elle comporte elle-même ses *a priori*, qui sont ceux de ses propres concepts théoriques. Même si l'idéal scientifique du réajustement de la théorie en fonction de la pratique semble séduisant, on ne peut pas affirmer que le but d'une opération comme une analyse de film puisse échapper à la théorie, voire, comme le soulignent David Andrews et Christine Andrews dans leur défense de l'approche bioculturelle en études cinématographiques, que « we believe that scholarship is *always* oriented by theory » (2012 : p. 61).

Au-delà de ces considérations, ce qui nous intéresse ici, c'est le principe d'analyse qu'avait alors proposé Thompson. Plutôt que de partir d'une grille d'analyse prédéterminée par une approche théorique externe que les films viendraient valider, ou plutôt que de chercher

---

<sup>34</sup> Bordwell définit d'abord la théorie SLAB comme : « This version of [Grand Theory] treats cinema study as an instance of the study of the « human subject », employing tenets based upon Saussurean semiotics, Lacanian psychoanalysis, Althusserian Marxism, and Barthesian textual theory. I shall therefore call this version, acronymically and a little acrimoniously, SLAB theory » (1989b, p. 385). Suite à cela, l'ouvrage *Post-Theory : Reconstructing Film Studies* (Bordwell et Carroll, 1996) a ouvert la voie à une critique plus générale de ces tendances théoriques en études cinématographiques. On peut ajouter que depuis les années 2000, Bordwell utilise plutôt une opposition entre approches naturalistes et culturalistes, comme précisé à la note de bas de page 31. L'auteur oppose au camp des culturalistes des critiques similaires à celles qui étaient auparavant formulées aux tenants de la « Grande Théorie » et de la « théorie SLAB ».



à analyser une série de films qui ont un lien thématique commun afin de traiter de ce thème en particulier, nous avons décidé de nous concentrer sur un objet plus spécifiquement « formel » pour établir des connexions à la fois plus précises sur certains films déterminés, et plus générales sur la stylistique au cinéma.

#### 4.1.2. Les outils conceptuels de l'approche néoformaliste

Pour comprendre le néoformalisme, il faut remonter aux formalistes russes. Ces théoriciens de la littérature des années 1910-1930 étaient officiellement regroupés autour de l'Opoïaz (Société pour l'étude de la langue poétique) en Russie puis en U.R.S.S. S'opposant à plusieurs approches en vogue, Eichenbaum affirme au nom des formalistes que :

Nous posons et nous posons encore comme affirmation fondamentale que l'objet de la science littéraire doit être l'étude des particularités spécifiques des objets littéraires les distinguant de toute autre matière, et ceci indépendamment du fait que, par ses traits secondaires, cette matière peut donner prétexte et droit de l'utiliser dans les autres sciences comme objet auxiliaire. R. Jakobson (*La nouvelle Poésie Russe*, Esquisse 1, Prague, 1921, p. 11) donna à cette idée sa formule définitive : « L'objet de la science littéraire n'est pas la littérature, mais la « littéarité » (*literaturnost'*), c'est-à-dire ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire. (Todorov, 2001 : p. 35-36)

Le concept-clé de cette école théorique est celui de la *défamiliarisation*<sup>35</sup>. Selon les formalistes, cette notion constitue l'enjeu même de l'art, sa « spécificité ». Elle concerne le rapport particulier à la perception que propose une œuvre d'art, en opposition à ce qui se passe dans le monde quotidien, « familier », où la perception est « automatisée ». Chklovski traite de

---

<sup>35</sup> Nous suivons ici la traduction d'Aucouturier pour qui « le néologisme forgé en russe par Chklovski, « ostraniénié », sur « stranny », « étrange », a parfois été traduit littéralement par l'ancien français « estrangement », qui a l'inconvénient d'être sorti de l'usage. Le terme de « singularisation », adopté par T. Todorov, est ambigu : il suggère l'unicité plus que l'étrangeté. Le terme « défamiliarisation » nous paraît exprimer de la façon la plus claire le phénomène analysé par Chklovski. » (1994, p. 60, note de bas de page).

ce concept plus en détail dans *L'art en tant que procédé*. Michel Aucouturier résume la pensée de cet auteur en citant ce dernier texte :

« Si la vie complexe de beaucoup de gens s'accomplit tout entière de façon inconsciente, alors c'est comme si cette vie n'avait pas existé. » [écrit Tolstoï]. Chklovski commente (nous sommes en 1917) : « C'est ainsi que la vie se perd, réduite à néant. L'automatisation dévore les choses, le costume, les meubles, votre femme et la peur de la guerre. » Or le but de l'art est précisément de lutter contre cette automatisation de nos rapports avec le réel : « Hé bien, pour rendre la sensation de la vie, pour sentir les choses, pour faire en sorte que la pierre soit pierre, il existe ce qu'on appelle l'art. Le but de l'art est de donner la sensation de la chose comme vision, et non comme identification ; le procédé de l'art est celui de la « défamiliarisation » et celui de la forme difficile, augmentant la difficulté et la durée de la perception, car dans l'art, le processus perceptif est à lui-même sa propre fin et doit être prolongé ; *l'art est une façon de vivre la fabrication de la chose, et la chose faite, en art, est sans importance.* (1994, p. 60-61)

Ainsi, telle que définie par Chklovski, l'œuvre d'art devient un enjeu pour réfléchir sur le processus perceptif qu'elle crée plutôt que sur l'interprétation de son contenu. En ce sens, les formalistes réagissent à ce qu'ils appellent les critiques « impressionnistes » ou « symboliques », qui visent à traiter du « contenu », de la *signification* ou du *sens* d'une œuvre d'art ou à en interpréter ses symboles. Ils veulent se concentrer sur l'œuvre en tant que matériau fabriqué capable de provoquer la perception d'un spectateur de différentes manières<sup>36</sup>.

Pour ce faire, les formalistes décomposent les formes d'art et les œuvres en divers *procédés*. Thompson définit le procédé (« *device* ») ainsi :

The word device indicates any single element or structure that plays a role in the artwork – a camera movement, a frame story, a repeated word, a costume, a theme, and so on. For the neoformalist, all devices of the medium and formal organization are equal in their potential for defamiliarization and for being used to build up a

---

<sup>36</sup> On peut reconnaître dans ses tentatives les racines du structuralisme et de la sémiologie, qui succéderont au formalisme. On peut aussi lier cette théorie au projet cognitiviste de Bordwell dans *Making Meaning*. Dans cet ouvrage, l'auteur suggère que l'intérêt d'un film ou d'une œuvre d'art ne résiderait pas dans son « interprétation » ou son « sens » mais plutôt dans sa façon de jouer avec notre perception au sens large, et donc, dans sa construction formelle particulière (voir 1989a).

filmic system. As Eikhenbaum pointed out, the older aesthetic tradition treated the elements of the work as the « expression » of the author ; the Russian Formalists looked upon these elements as artistic devices. (1988, p. 15)

Autrement dit, les procédés représentent, à leurs plus simples expressions, les diverses techniques reconnaissables et identifiables dans une œuvre ou dans une forme artistique quelconque. Ils sont les éléments distinguables de l'œuvre, qu'on peut isoler. Par exemple, le flashback est un procédé de scénario, la voix-off, un procédé sonore, le contre-jour, un procédé photographique, le champ/contrechamp, un procédé de montage, le suspense, un procédé narratif, etc. Chaque œuvre est donc le résultat d'une fabrication qui est déterminée par l'organisation quelconque d'un ensemble de procédés reconnaissables. Ici, nous avons isolé clairement deux procédés aux fins de cette thèse : le CI, qui est un procédé de narration, et le PDVM, qui est un procédé de style. Bien sûr, comme chaque œuvre est un ensemble de procédés, ceux-ci seront toujours traités comme liés à d'autres procédés, qui seront nommés au cours des analyses.

On peut organiser les procédés d'une œuvre en différents *motifs*, selon la structure qu'ils occupent dans une œuvre. Des procédés qui reviennent fréquemment par exemple peuvent être compris comme un motif en soi, ou alors un ensemble de procédés analogues qui créent un effet reconnaissable ou une structure. De manière comparable, les thèmes importants d'une œuvre peuvent constituer des *motifs thématiques*. Le CI en soi n'est qu'un procédé, mais dans les films analysés dans cette thèse, il constitue toujours un *motif thématique*, au sens où il est compris comme un thème important de la diégèse – ce ne serait pas nécessairement le cas dans un film où un caméscope aurait une place tellement anecdotique qu'on ne pourrait pas en parler de manière notoire, comme dans l'exemple du caméscope diégétique de *Social Network* discuté précédemment. La conjonction entre un CI et un PDVM forme quant à elle un motif

stylistique lorsqu'elle est répétée dans les films, tels que presque tous ceux qui font partie du corpus principal de cette thèse (à l'exception de *Caché*, comme nous l'avons mentionné en introduction).

Chaque procédé occupe une *fonction*, c'est-à-dire qu'il sert quelque chose au sein de l'œuvre. La base d'une analyse néoformaliste consiste principalement à souligner les procédés « remarquables » d'un film, soit les procédés les plus « marquants » ou « exemplaires » de celui-ci, à les regrouper selon les motifs qu'ils créent et à en proposer des « fonctions » (Bordwell et Thompson, 2000 : p. 431-438). La *fonction* permet de définir plus clairement la place d'un procédé en rapport avec les autres procédés dans l'organisation globale d'une œuvre ou dans sa composition propre. Si le procédé est plus représentatif d'une technique, la fonction souligne ce qui se rapproche le plus du sens de cette dernière, ou en tout cas de son utilité au sein de l'œuvre. Elle est l'objectif de l'analyse, ce que l'analyste veut être en mesure de relever de particulier par rapport à un film. L'exercice de décomposer une œuvre en procédés et de les organiser en motifs est assez vain en soi. Ce qui rend une œuvre unique et particulière, ce sont justement les fonctions qui sont données aux procédés parce qu'elles relèvent plus clairement de sa « forme », composée par le choix de ses thèmes, sa structure narrative, l'organisation de ses motifs et son style. Par exemple, on peut isoler le CI dans *American Beauty* comme un procédé récurrent, qui forme un motif thématique au sein du film et qui est associé à certains procédés de style comme le PDVM. Noter les occurrences du CI et du PDVM demeure un exercice scolaire et réducteur. Ce qui rend l'exercice intéressant, c'est de souligner comment cet ensemble de procédés, organisé autour d'un ou de motifs particuliers, s'associe à des caractéristiques importantes de certains personnages (comme le voyeurisme de Ricky), permet de tracer des parallèles entre les parcours d'autres personnages

(en l'occurrence, les trois personnages masculins que sont Ricky, Frank et Lester) et sert de pivot majeur à la narration (lorsque, par exemple, Frank croit qu'il existe une relation homosexuelle entre Ricky et Lester).

En plus de sa fonction, un procédé dépend d'une *motivation*. Comme son nom l'indique, la motivation représente ce qui justifie l'usage d'un procédé dans la composition. Est-ce que tel effet d'éclairage est motivé par le fait qu'il fasse jour dans la scène ? Est-ce que telle action d'un personnage est compréhensible en fonction de ses traits de caractères déjà établis dans le récit ? Est-ce qu'un flashback est introduit pour préciser un élément qui doit être expliqué à ce moment de la narration ? Plus un procédé est motivé, plus il paraît clair et évident, plus il joue en faveur de la cohérence de l'œuvre. Moins il l'est, plus il devient étrange, ambigu, abscons, « défamiliarisant ». Pour les néoformalistes, le cinéma classique hollywoodien est le style par excellence où la motivation des procédés est forte, où chaque élément du style et de la narration sert quelque chose d'évident au film et à sa construction (les néoformalistes purs diraient que ce sont des motifs « associés » ou « *bound motifs* », voir Thompson, 1988). À l'inverse, certains films modernes ou certains films d'art tendent vers des formes « paramétriques », où la motivation de certains procédés est plus déconcertante (ou alors on a affaire à des motifs libres ou « *free motifs* », ou encore des motifs réalistes, artistiques ou intertextuels plutôt que narratifs, voir Bordwell, 1984 et Thompson, 1988).

Certains procédés occupent des places plus importantes que d'autres, ce qui fait que l'influence d'un procédé peut être déterminée selon sa position « hiérarchique ». Un procédé secondaire sera influencé plus fortement par un procédé à l'avant-plan. De cette logique découle l'idée de la *dominante*. Celle-ci est l'élément organisateur principal d'une œuvre, le procédé le plus important si on veut, celui qui fait tenir ensemble tous ses éléments. Cette

notion est plus complexe à comprendre, et d'ailleurs, elle a eu peu d'impact dans le néoformalisme. Pourtant, son intérêt n'en est pas moindre, et nous la récupérerons dans *American Beauty*.

Un autre concept à noter est celui de l'*effet*. L'effet est distinct de la fonction parce qu'il souligne plus précisément le rôle du spectateur (à la limite, il se rapproche des études de la réception et du cognitivisme). Alors que la fonction implique la place particulière d'un procédé ou d'un ensemble de procédés dans la composition de l'œuvre, comment il *sert* l'œuvre et lui est utile, l'effet définit plutôt la *réaction* potentielle que peut créer un procédé ou une organisation quelconque de procédés dans une œuvre.

Finalement, la dernière notion importante pour nous est celle de *forme*. La forme représente la constitution même d'un art ou d'une œuvre, sa texture particulière. Chaque média, chaque art, chaque œuvre en tant que telle, *est* une forme, en ce sens qu'il est le résultat d'un agencement de procédés. Pour les formalistes, la forme est ce qui est « appliqué au matériau » et qui, finissant par faire un tout avec ce matériau, devient l'œuvre (Albera, 2008 : p. 5-27). Une forme est aussi une structure plus générale propre à un art ou à un média, comme la « forme cinématographique ».

Pour résumer, une œuvre est un ensemble de procédés ayant des fonctions et créant des effets. Cette œuvre vise nécessairement la défamiliarisation (fonction propre à l'art si on le considère comme un « procédé » au sens de Chklovski), selon un certain cycle propre à l'art. De nouveaux procédés sont créés, de nouvelles « formes » apparaissent constamment, souvent en réaction aux formes précédentes que l'on veut « maltraiter »<sup>37</sup>, voire « violer »<sup>38</sup>, parce qu'elles sont devenues canoniques, communes, « automatisées ». Mais une fois que ces

---

<sup>37</sup> Traduction de « *roughen up* » utilisé par Bordwell, 2007b.

<sup>38</sup> Une formule souvent employée par les formalistes russes; voir Albera, 2008.

nouveaux procédés sont apparus, ils finissent par être automatisés à leur tour, et de nouveaux procédés doivent les remplacer. Avec le temps, certains procédés anciens, qui se sont démodés, peuvent revenir à la mode parce qu'alors leur degré d'automatisation s'est amenuisé et qu'ils peuvent apparaître à nouveau défamiliarisant dans un contexte différent. La récupération du cadrage 4 :3 dans *Laurence Anyways* (2012), dans un contexte où ce procédé a été délaissé avec le développement des écrans larges autant au cinéma qu'à la télévision, participe de cette logique. Le même commentaire pourrait tenir pour plusieurs procédés de types « rétro » chez Xavier Dolan.

Toutefois, il existe divers degrés de défamiliarisation entre les œuvres. Des œuvres classiques ou très conventionnelles tendent à être moins défamiliarisantes que d'autres, et à s'appuyer sur les canons, les conventions et les normes établies, ou les formes « automatisées ». Le cas du cinéma hollywoodien ou de la culture populaire en général est exemplaire à ce sujet. D'un autre côté, une œuvre, même très moderne, avant-gardiste, et semblant en rupture avec tout ce qui s'est fait auparavant, ne peut pas être à tous les degrés « défamiliarisante ». Elle s'appuie toujours sur un ensemble de normes et de conventions propres à son média et son institution, même de manière minimale, autrement, elle ne peut s'inscrire dans le registre de l'art. On a beau débattre du statut artistique de certaines œuvres modernes ou contemporaines, celles-ci trouvent toujours le moyen de s'affilier avec des traditions artistiques existantes ou passées pour se justifier, même sur un plan métaphorique<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Pensons aux liens entre l'icône et Malévitch, les chamans et Pollock ou certains rituels indigènes et Orlan.

## 4.2. La poétique du cinéma de David Bordwell et l'opposition entre cinéma classique et cinéma moderne

L'apport de la poétique historique du cinéma de Bordwell, telle que développée dans « Historical poetics of cinema » (1989b), *On the History of Film Style* (1997) et *Poetics of Cinema* (2008a), est en lien avec les réflexions des formalistes russes. Bordwell voue un intérêt particulier aux normes et aux conventions propres à la forme cinématographique. Celles-ci permettent de déterminer la différence entre des usages de procédés généraux, voire « universaux »<sup>40</sup>, qui semblent acquis par une majorité de films (le champ/contrechamp par exemple qui, depuis sa systématisation à Hollywood dans les années 1910, est utilisé couramment dans la majorité des productions internationales), d'autres plus spécifiques à une époque ou à une culture (le tournage en plan-séquence ou en plan-long dans les années 1940-1950 à Hollywood) et d'autres plus marginaux ou radicaux (le montage « constructiviste » des soviétiques dans les années 1920) (voir Bordwell, 1997).

Ce principe général répond à deux volontés. La première est de constituer une « poétique » au sens où on l'entend depuis au moins Aristote, c'est-à-dire étudier plus en détail « the finished work as a result of the process of a construction » (Bordwell, 1989b : p. 371). L'ajout du terme « historique » permet de « narrow the field somewhat » en offrant aux analyses d'œuvres « large explanations for how they functioned in historical contexts » (id.). Pour Bordwell, le modèle de ce genre se retrouve dans l'article « L'évolution du langage cinématographique » d'André Bazin, en ce sens que l'auteur y propose une explication historique générale de certains procédés spécifiques (le montage, le plan-séquence et la

---

<sup>40</sup> Nous faisons référence ici à certains principes importants des théories cognitivistes et évolutionnistes en lien avec de possibles traits biologiques ou cognitivistes universels aux autres humains, tels que présentés entre autres dans Boyd *et al*, 2010.



profondeur de champ) selon des contextes stylistiques déterminés (le cinéma des premiers temps, le classicisme hollywoodien et le néoréalisme italien) (id. : p. 372-375)<sup>41</sup>. De plus, bien que le projet de Bordwell et de Thompson se situe ouvertement en opposition à certaines approches (la théorie SLAB, comme nous l'avons expliqué plus haut) et à la question générale de l'interprétation, il faut rappeler ici des nuances importantes. D'abord, leur projet représente certainement certaines limites, comme celle de l'idéal d'une méthode échappant à la théorie que nous évoquions plus haut, mais aussi de s'opposer frontalement à tout un héritage théorique particulier comme la sémiologie ou de rejeter certains écrits en bloc sous prétexte d'être dogmatiques, sans penser être soi-même théorisant ou dogmatique. Pour cela, leurs écrits, ainsi que ceux présentés dans *Post-Theory* (Bordwell et Carroll, 1996) ont prêté flanc à plusieurs critiques notoires (voir Casetti, 2007 ; Lefebvre, 2007 ; Ray, 2001 ; et Zizek, 2001). Ceci dit, il faut rappeler que le but général de la poétique historique telle qu'entendue par Bordwell est d'intégrer plus de considérations historiques et pragmatiques au discours ambiant, sans nécessairement changer toutes les pratiques. À propos de la question de l'interprétation en analyse filmique sur laquelle il s'est tant attardé, il rappelle que :

Taken singly, no interpretive schema or heuristic can be definitively abandoned, since an open-textured poetics of film might find anything appropriate to illuminate a given film in a particular historical context (1989a, p. 267).

Ailleurs, il ajoute que:

Neoformalist poetics [*sic*], while concentrating on historical context, narrative form, and cinematic style, does not exclude thematic interpretations. It absorbs them into a dynamic system – here, one that reveals why discrete meanings can be the bait at which critics will snap, and how a clever filmmaker has set the trap for them. Historical poetics, in its concern for constructional effects, thereby comes to include the study of the conventions of film criticism itself (1989b, p. 385).

---

<sup>41</sup> Ces mêmes théories de Bazin feront l'objet d'une critique par Bordwell dans *On the History of Film Style* (1997).

D'un côté, ce n'est pas que l'interprétation ou les approches critiquées par les auteurs doivent être complètement rejetées, mais plutôt qu'elles doivent faire partie d'un projet ayant des bases pragmatiques comme celles de considérations historiques. D'un autre, l'analyse d'un film doit aussi s'intéresser aux discours critiques et interprétatifs entourant celui-ci. Finalement, comme le suggérait Thompson, si le film doit dicter la méthode, « toute » méthode peut être récupérée selon les films donnés<sup>42</sup>.

En lien avec ce projet poétique historique bordwellien, cette thèse propose de s'attarder à des procédés spécifiques à une époque qui ne sont pas non plus dominants. En effet, dans la hiérarchie des procédés, le CI, la CAM-I et PDVM, bien que plus populaires aujourd'hui qu'auparavant, n'occupent pas non plus une place déterminante comme le champ/contrechamp par exemple. Toutefois, leur caractère « courant », normatif ou convenu en font un objet d'étude qui permet autant de réfléchir sur des tendances stylistiques générales que n'importe quel autre procédé important.

Cet intérêt pour les normes et les conventions amène à repenser différemment l'opposition « automatisation »/« défamiliarisation ». Celles-là viennent se mettre « entre » celles-ci. Plutôt que de voir l'histoire de l'art comme une constante opposition entre l'ancien et le nouveau, les poéticiens du cinéma et les néoformalistes proposent de montrer un ensemble d'éléments relativement constant entre différentes œuvres de différentes époques, qui peut bien sûr changer sur le long terme, et qui font que l'art est « ressenti » ou « compris » d'une certaine façon. Si on veut reprendre les termes formalistes, il existerait un certain nombre de règles et de fonctions relativement immuables, qui varieraient selon les procédés en

---

<sup>42</sup> À cet égard, il est intéressant de noter qu'un an auparavant la parution du terme « SLAB theory » chez Bordwell, Thompson utilise plutôt le terme « SLA » (sans le « B » de Barthes) dans *Breaking the Glass Armor* (1988), et elle récupère à certains moments les théories de Barthes pour ces analyses.

vogue et leurs usages, bref, selon les contextes, qui eux sont marqués par les transformations propres au cycle de défamiliarisation et d'automatisation qui leur sont internes.

Chez Bordwell, on retrouve souvent une opposition entre deux grandes familles de styles ou « modes » au cinéma : un style classique et un style artistique. Le premier est mieux représenté par le cinéma hollywoodien, qui repose sur le système de la continuité et vise la clarté et la cohérence. Ce style correspond au cinéma populaire courant, soit le « cinéma dominant » ou « commercial ». L'autre style serait celui du « film d'art », qui se reconnaît dans les films pour les marchés indépendants, les festivals et les circuits d'art et d'essai. Ce style est moins rigide dans ses règles et est souvent motivée par une volonté artistique affichée. Il donne des films moins faciles d'accès, qui demandent généralement une certaine préparation préalable afin d'être pleinement appréciés, ou qui requiert un effort de perception ou de compréhension non usuel.

Bordwell défend l'idée que ces styles se divisent en différents « modes historiques », qui s'inscrivent dans des contextes de production et de narration particuliers. Ceux-ci sont les modes classique, artistique ou du « film d'art » (« *art-cinema* »), historico-matérialiste et paramétrique (voir Bordwell, 1985). Nous proposons plutôt de reprendre l'opposition des « styles transhistoriques » de Frank Curot (2000). En lien avec les théories Wolfflin sur les oppositions entre les styles classiques et baroques dans l'art, Curot a suggéré que le cinéma soit traversé par des oppositions stylistiques similaires, comme par exemple le classicisme et l'expressivisme. Si nous reprenons l'opposition que Bordwell fait entre le mode classique d'un côté, et les modes artistiques, historico-matérialistes et paramétriques de l'autre, l'histoire du cinéma devient ainsi divisée entre deux grandes tendances stylistiques, à savoir le cinéma classique et le cinéma moderne.

Comme nous le mentionnions en introduction, l'opposition entre ces deux tendances repose sur la notion de motivation compositionnelle. De plus, comme il sera précisé au chapitre 6, ces deux tendances se veulent avant tout des catégories fonctionnelles, qui permettent d'établir des balises dans le paysage esthétique du cinéma, tout en préservant des nuances entre elles. Par exemple, comme nous le démontrerons au chapitre 2, la structure d'*American Beauty* répond à des principes de clarté et de cohérence où les actions s'enchaînent avec un lien de cause à effet évident, et où les procédés stylistiques sont avant tout motivés par la narration, ce qui correspond au classicisme hollywoodien au sens traditionnel. Cela n'empêche pas le film d'être ambigu à certains moments ou de développer des aspects thématiques ou symboliques complexes. *Blair Witch Project*, même s'il est produit dans un contexte indépendant, loin d'Hollywood, et a une facture non-conventionnelle, possède des caractéristiques formelles classiques fortes. La composition du film repose sur un principe de causalité simple et évident, celui que le spectateur assiste à des bandes vidéo intradiégétiques, tournées par les protagonistes, dans un récit de film de genre conventionnel<sup>43</sup>, comme il sera discuté aux chapitres 4 et 5. À l'autre extrême, comme il sera discuté au chapitre 6, *Caché* contient des éléments de narration ambigus non résolus et une utilisation défamiliarisante de certains procédés comme le plan fixe et le son hors-champ, alors que *Le*

---

<sup>43</sup> La catégorisation de *Blair Witch Project* comme film classique peut paraître polémique, car le film a en effet une facture particulière et a été produit de façon non-conventionnelle, comme il sera précisé au chapitre 4. Toutefois, il faut ici prendre en considération la place qu'occupe ce film par rapport aux autres films en points de vue médiatisés qui seront étudiés dans ce même chapitre. Lorsque comparé à d'autres titres comme *Le journal d'un coopérant*, il paraît évident que *Blair Witch Project* répond aux principes de motivation compositionnelle et de structure causale classiques. De plus, son succès commercial, bien que lié en partie à sa campagne de promotion particulière, et la série culturelle qu'il a créé (le *found footage* des années 2000 et 2010) nous paraissent être des arguments historiques supplémentaires en faveur de son classicisme, en ce sens qu'ils démontrent comment au-delà de sa production, l'événement qu'il a créé relève, lui, du système commercial dominant. Selon nous, cela n'aurait pas été possible si la structure et la composition du film n'auraient justement pas été classiques, au sens où elles reposent finalement sur des schémas cognitifs simples et évidents – mais il s'agit d'un autre débat. Finalement, retenons que les tendances stylistiques ici suggérées (classicisme et modernisme) sont avant tout opératoires et non absolues, et servent à mieux baliser les objets ici analysés, comme nous le préciserons au chapitre 6.

*journal d'un coopérant* a une structure déstabilisante qui intègre une rupture thématique choquante et des passages documentaires ou qui ont une apparence documentaire dans un contexte fictif. Bien que ces deux films soient typiquement modernes en ce sens, ils répondent à d'autres degrés à des conventions importantes par lesquelles ils arrivent à construire leurs récits.

Au-delà de ces outils conceptuels déjà évoqués, d'autres notions théoriques provenant d'autres approches seront utilisées au cours de cette thèse. À ce sujet, il serait utile de traiter d'au moins un : la réflexivité.

## **5. La conjonction à l'étude et la notion de réflexivité**

Le problème du PDVM recoupe celui de la représentation d'un PDV au cinéma. Si on élargit notre objet d'étude aux CAM-I, aux CI et aux procédés qui leurs sont connexes, celui de la réflexivité des médias au cinéma ressort. Dans son étude des films amateurs dans le cinéma de fiction, Journot mentionne par exemple que : « L'intégration d'un film amateur dans le film ne se distingue pas des procédures qui concernent le film dans le film. [...] En conséquence, la pratique est très réflexive, au moins sur le plan théorique » (2011 : p. 31). De manière analogue, face au sujet de cette thèse, un des premiers réflexes du chercheur serait sans doute de référer d'une manière ou d'une autre à la réflexivité<sup>44</sup>. Nous tenterons de nous distancier en partie de ce « réflexe de la réflexivité ». Nous expliquerons pourquoi ici.

---

<sup>44</sup> D'ailleurs, lorsque nous avons discuté du sujet de cette thèse avec des pairs du domaine du cinéma, de la littérature et des arts, une réaction commune a été de souligner comment c'était un bon exemple de « film dans le film », de « mise en abyme » et de « méta-discours ». L'idée n'est pas tant de réfuter ce geste, qui est juste, mais de chercher à aborder le problème autrement, du moins au départ.

La réflexivité est une notion, voire un « champ » en soi<sup>45</sup>, qui désigne des procédés, tels qu'« afficher le dispositif, autrement dit, inscrire dans le film des références au fait cinématographique » ou qui concerne « tous les jeux de miroir qu'un film est susceptible d'entretenir soit avec les autres films, soit avec lui-même » (Gerstenkorn, 1987 : p. 7 et 9)<sup>46</sup>. Notre objet d'étude peut être vu comme relevant de la réflexivité de plusieurs manières : parce que le dispositif filmique est affiché par le biais d'un CI ou d'une CAM-I, au sens où le film montre un outil qui permet de filmer (un caméscope), ou encore parce que le PDVM est une forme de « film dans le film », ce que Christian Metz appelait une « figure réflexive-type » (Metz, 1991 : p. 93). On peut ensuite classer ces occurrences selon qu'elles permettent de renforcer « la continuité du cinéma illusionniste » ou au contraire d'offrir une « rupture anti-illusionniste » (voir Stam, 1985). On peut aussi évaluer à quel degré de réflexivité participent les procédés utilisés. Jean-Marc Limoges, par exemple, distingue les cas de « réflexivité au sens faible », lorsqu'il y a monstration d'un dispositif ou que le dispositif est diégétisé, et « réflexivité au sens étroit » dans des cas plus précis de « mise en abyme » ou lorsque la sensation de dispositif est non-diégétisable (voir 2008).

Derrière cette typologie, on peut retrouver certaines traces des approches théoriques associées à la modernité dans les arts et au cinéma, auxquelles le « champ de la réflexivité » doit beaucoup. L'idée de « rupture anti-illusionniste » est tributaire par exemple du concept de « distanciation »<sup>47</sup>, tel que développé d'abord par Bertolt Brecht pour le théâtre, et dont l'influence sur le modernisme en littérature et au cinéma est notoire (voir Stam, 1985). L'autre

---

<sup>45</sup> « Le champ de la réflexivité paraît de prime abord si foisonnant que l'on doute de pouvoir baliser le paysage ». (Gerstenkorn, 1987 : p. 7).

<sup>46</sup> L'auteur voulait là distinguer deux concepts distincts de réflexivité : ce qu'il appelle la réflexivité cinématographique et la réflexivité filmique.

<sup>47</sup> Concept lui-même probablement héritier de celui de la *défamiliarisation* des formalistes russes (voir Aucouturier, 1994).

concept important est celui de « dispositif », instauré par Jean-Louis Baudry (1978). Ce dernier cherchait entre autres à faire des distinctions entre les films où « le travail est montré » et ceux où il est « dissimulé », et voyait des « effets perturbateurs » à « l'arrivée de l'instrument "en chair et en os" » dans un film comme *L'homme à la caméra* de Vertov (Baudry, 1978 : p. 15 et 26)<sup>48</sup>. En ce sens, la vision d'un caméscope à l'écran (CI) ou de ce qu'il filme (PDVM), deux éléments du dispositif cinématographique (la caméra et son viseur), pourraient être analysés selon leur capacité à « renforcer » ou à « perturber » l'illusion filmique traditionnelle.

Outre ces deux concepts de distanciation et de dispositif, ce qui marque plus directement la notion de réflexivité découle des théories littéraires entourant la mise en abyme et le récit spéculaire (voir Dällenbach, 1977), lesquels ont eu un impact important sur les approches sémiologiques au cinéma (voir Gerstenkorn, 1987; Metz, 1987). Partant de la célèbre analogie du blason en abyme proposée par Gide, la mise en abyme cherche à relever des types de constructions « spéculaires », dans lesquelles une œuvre est en partie ou en totalité réfléchi en son sein. Encore une fois, comme dans le cas du dispositif diégétisé, notre scène originelle serait évaluée sur ses vertus à pouvoir montrer l'appareillage cinématographique et à renforcer ou perturber la marche illusionniste filmique traditionnelle.

La réflexivité semble intervenir ensuite comme un peaufinage théorique de la notion de mise en abyme, visant à regrouper tous les procédés réflexifs possibles, et incluant la mise en abyme comme un cas parmi d'autres de réflexivité. On peut remarquer comment Christian Metz aborde *8 ½* (1963) lors de sa sortie en salles, en analysant sa « construction en abyme », sans jamais utiliser le terme « réflexivité » ([1966] 2003), alors que plus tard il englobe

---

<sup>48</sup> Nous reviendrons sur ce film au chapitre 3.

explicitement la mise en abyme comme une figure réflexive parmi d'autres (voir 1987 et 1991; Limoges, 2008). La réflexivité a alors eu un grand impact chez les sémiologues, qui ont vu dans cette notion un moyen d'évaluer certains aspects du processus d'énonciation au cinéma ou du film en tant que discours<sup>49</sup>. Plutôt que de se pencher sur les vertus anti-illusionnistes de la mise en abyme, la réflexivité leur a permis de réfléchir plus directement sur les « marques de l'énonciation » ou les « déictiques » présents dans un film. Ici, notre scène prendrait un sens plus subtil. Elle deviendrait une façon d'observer comment nos procédés ou notre conjonction créent une analogie avec certaines situations langagières.

Le « champ de la réflexivité » a alors commencé à être défriché avec ces questionnements autour des années 1980 (plus particulièrement chez Gerstenkorn, 1987 et Metz, 1987 et 1991). Malgré les critiques et les réserves de certains théoriciens sur les idées du film en tant que discours et des analogies entre langage et cinéma (voir Bordwell et Carroll, 1996), c'est un champ qui était encore fertile dans les années 2000 (voir Fevry, 2000 ; Spies, 2004 ; Limoges, 2008 ; Mouren, 2009). On peut aussi voir une influence de ce champ dans certaines études connexes, comme lorsque Richard Bégin défend une possible « expressivité baroque » au cinéma, à travers des problèmes d'énonciation, de pli et de repli (2009).

Sans réfuter ce champ d'étude, notre objectif est dans un premier temps de nous en distancier, voire de chercher à éviter ce « réflexe de la réflexivité » de l'étudiant de cinéma déjà énoncé au départ, qui est de cataloguer *a priori* l'objet d'étude de cette thèse *comme* de la réflexivité. Car on peut être « agnostique » quant à savoir s'il est toujours nécessaire de considérer la présence d'un média diégétisé comme étant une figure réflexive, avec tout le bagage théorique que cela implique. On peut aussi simplement étudier ses effets formels.

---

<sup>49</sup> En fait, Dällenbach abordait déjà ces problèmes avec la mise en abyme et les récits spéculaires.



Plutôt que de partir de ce principe, soit que le CI, le PDVM ou leur conjonction *sont* un exemple de réflexivité pour évaluer leur degré de distanciation possible en lien avec une certaine idée de l'illusion filmique traditionnelle, nous voulons d'abord décortiquer leur *forme* (établir les grandes fonctions dans certains films qui les utilisent). Il s'agit simplement de tenter de prendre le problème d'un autre point de vue. Toutefois, nous ne nous empêcherons pas de récupérer cette notion ou d'autres qui lui sont associées, car nous croyons que ce « champ » théorique peut être utiles dans certains cas. La notion de distanciation sera par exemple utile pour mieux expliquer certains effets propres au cinéma moderne. En ce sens, lorsque nous aborderons la réflexivité, nous la considérerons dans son « sens fort » (voir Limoges, 2008), c'est-à-dire comme opérant une forme de distanciation, et relevant principalement du style moderne. Nous laisserons de côté par contre la réflexivité dans « sens faible » (voir id.). Nous croyons que cette attitude est en phase avec le néoformalisme, qui, sans s'attacher à une « Théorie », est ouvert à récupérer des concepts théoriques dans des cadres spécifiques.

## **6. Conclusion du chapitre**

Notre « méthode » consistera donc à combiner deux approches : l'analyse détaillée de films ou de séquences de films, par le biais des outils du néoformalisme, sera mise à l'avant-plan plus spécifiquement dans les chapitres 2, 4 et 6 ; et des observations générales sur l'histoire du cinéma, en lien avec la poétique historique de Bordwell, qui se retrouvent plutôt dans les chapitres 3 et 5.

À travers ces diverses analyses et observations, nous intégrerons, si nécessaire, des outils théoriques d'autres approches, par exemple la réflexivité, l'idéologie que ces procédés

peuvent véhiculer dans un film ou l'impact qu'ils ont eu dans l'histoire du cinéma mais aussi la narratologie de Gaudreault et de Jost, basée en partie sur celle de Genette<sup>50</sup>. Cette façon de procéder va démontrer la flexibilité des approches choisies et permettre de découvrir de nouvelles pistes de réflexion sur notre sujet. L'objectif est d'arriver à formuler plus clairement les jalons d'une poétique historique de nos procédés à l'étude. Par le biais des analyses et des observations ici présentées, nous croyons que cela permettra à cette poétique de prendre forme.

---

<sup>50</sup> À certains moments, nous avons préféré la narratologie de Gaudreault et de Jost à celle de Bordwell, afin de refléter une influence francophone dans notre discours. Le choix du terme « intradiégétique » nous paraît probant de cela.

## CHAPITRE 2: ANALYSE DU CAMÉSCOPE INTRADIÉGÉTIQUE DANS *AMERICAN BEAUTY* (1999)

« Video is a poor excuse, I know...  
But it helps me remember... I need to  
remember... »

Ricky Fitts dans *American Beauty*  
(1999), scénario d'Alan Ball,  
réalisation de Sam Mendes.

### 1. *American Beauty* (1999), réflexivité, distanciation et style classique

Le chapitre 1 présentait le cadre théorique de la thèse. Le chapitre 2 porte sur la mise en pratique de l'approche néoformaliste, à partir d'une analyse détaillée du film *American Beauty*, dans l'utilisation particulière qui a été faite du caméscope intradiégétique. Deux raisons justifient ce choix : premièrement, même si le film contient un certain degré de défamiliarisation, il s'inscrit dans le régime esthétique du classicisme hollywoodien<sup>51</sup>, ce qui en fait un bon candidat pour réfléchir sur les normes et les conventions du style cinématographique ; deuxièmement, le caméscope intradiégétique constitue ici un *motif majeur* de la composition filmique, ce qui est important pour pouvoir relever des fonctions canoniques du procédé, mais non la *dominante*, ce qui le distingue des films en point de vue médiatisé, qui seront abordés dans le chapitre 4, dont les enjeux formels sont différents de ceux d'un film conventionnel. De plus, ce film a été distribué en 1999, la même année que

---

<sup>51</sup> Techniquement, *American Beauty* est un film hollywoodien produit de manière indépendante, i.e. qu'il n'a pas été financé par l'un des six grands studios qui dominent l'industrie cinématographique américaine. En effet, DreamWorks, qui débutait à l'époque, avait été conçu comme un nouveau studio indépendant, et l'est partiellement redevenu aujourd'hui. Comme l'objet de cette thèse n'est pas de discuter des distinctions économiques entre productions indépendantes et productions hollywoodiennes, mais de réfléchir sur le style et l'esthétique du film, *American Beauty* sera traité comme un film hollywoodien conventionnel. Son rapport au vedettariat par exemple en fait un produit hollywoodien conventionnel.

*Blair Witch Project*, un moment historique pour la conjonction du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé, moment sur lequel nous reviendrons dans le chapitre 5.

Afin de mettre en évidence la place du procédé étudié dans le film, deux étapes seront nécessaires. Dans un premier temps, le film sera abordé de façon générale en traitant de sa dominante, de ses motifs, de ses thèmes et de sa structure narrative. Dans un deuxième temps, les segments où le caméscope intradiégétique est présent – ce qui sera le cœur de notre analyse – seront étudiés de façon plus spécifique.

Cet exercice permettra de souligner un ensemble de fonctions et de stratégies narratives et stylistiques propres à la conjonction du caméscope intradiégétique et du point de vue médiatisé, ce qui sera utile pour la suite de la thèse. L'idée est d'arriver ultimement à dégager des normes et des conventions propres à l'usage de cette conjonction dans le régime esthétique du classicisme cinématographique. Or, plutôt que d'émettre une hypothèse sur celles-ci *a priori*, l'objectif est de tenter de les dévoiler à travers l'analyse, dans un geste plus *bottom-up* que *top-down*. C'est pour cette raison que nous débutons nos observations par une analyse exhaustive d'un film.

Pour la suite de l'analyse, le lecteur peut consulter les trois documents de l'annexe 4. Le document 1 est un découpage en « grandes parties » ou « actes » de la structure du film, suivant le modèle proposé par Thompson dans *Storytelling in New Hollywood* (1999). Il s'agit surtout d'une référence pour les moments-clés du film. Le document 2 est un découpage indiquant les segments où est utilisé le caméscope intradiégétique. Ce document servira dans la deuxième partie de l'analyse. Le document 3 est une fiche d'analyse statistique du style du film, produite à partir du site Cinemetrics (<[www.cinemetrics.lv](http://www.cinemetrics.lv)>), qui est dédié à l'analyse

statistique des films. Cette fiche sera partiellement commentée lorsqu'il sera question de certains éléments de style plus précis en regard du procédé étudié.

Revenons sur deux affirmations à la base de ce chapitre : *American Beauty*, un film dont l'impact culturel à son époque est indéniable<sup>52</sup>, correspond au classicisme hollywoodien et le caméscope intradiégétique y occupe une place importante. Si la seconde affirmation va de soi, la première, elle, ne fait pas l'unanimité. Et souvent, cela est justement dû à la seconde affirmation. Autrement dit, pour certains critiques du film, le fait qu'il y ait présence d'un caméscope intradiégétique à l'écran sert justement à démontrer en quoi le film n'est pas classique ou ne correspond pas au modèle hollywoodien conventionnel. Dans son analyse du film par exemple, bien qu'elle admette que le film s'inscrive dans le mode dominant (*mainstream*), Shirley Law cherche à prouver comment un ensemble de procédés du film relève de la distanciation brechtienne, notamment les procédés liés à l'utilisation du caméscope intradiégétique et des images vidéo intradiégétiques qu'il génère. Elle cherche aussi à démontrer comment le film s'éloigne ainsi du classicisme hollywoodien conventionnel (2006). De façon plus nuancée, Rick Boeck analyse les différents styles présents dans le film. Il commence son analyse en soulignant que le film « is, like many contemporary movies, reflexive in nature; a film about film, commenting on the cinematic experience – in this case, the significance of vision » (2007 : p. 181). Ensuite, il mentionne que :

The film assumes and plays with three different perspectives: the main narrative, Lester's fantasies about his daughter's friend, and the video captured by neighbour Ricky Fitts (Wes Bentley). These three takes on reality/unreality correspond to the principal styles of filmmaking, which critics have termed classicism, formalism and realism. While Hollywood has tended to favour classicism, *American Beauty* suggests that contemporary film need not be bound to a single approach. (op. cité : p. 181-182)

---

<sup>52</sup> Il suffit de penser aux cinq Oscars qu'il a remportés, dont celui du meilleur film.

Boeck soutient donc que le mélange des styles est un élément qui, s'il ne s'oppose pas complètement au classicisme, s'éloigne du modèle hollywoodien traditionnel.

Pour Boeck comme pour Law, *American Beauty* ne correspond pas tout à fait à un film conventionnel au sens classique (chez Law) ou hollywoodien (chez Boeck), et ce, en grande partie à cause de son style associé à la distanciation (Law, 2006) ou au mélange des styles (Boeck, 2007). Dans les deux cas, la question de la réflexivité et des concepts associés, comme celui de la distanciation, est déterminante pour en arriver à leurs conclusions sur le style, ce qui rappelle le « réflexe de la réflexivité », déjà mentionné dans le premier chapitre. Selon Law et Boeck, le caméscope intradiégétique (CI) et les points de vue médiatisés (PDVM) jouent un rôle important dans *American Beauty* : c'est un exemple par excellence de réflexivité cinématographique.

Dans les deux cas, le problème du « réflexe de la réflexivité » évoqué au précédent chapitre est double : d'abord, il se pose comme un *a priori* (comme il y a présence de film dans le film, la réflexivité est un des meilleurs outils pour comprendre le film) ; ensuite, il pousse à conclure que le film ne correspond pas au classicisme (la réflexivité, en raison de ses liens théoriques avec la distanciation moderniste ou le mélange des styles postmoderniste, est considérée comme antinomique au classicisme). Évidemment, ces deux problèmes découlent plus d'une compréhension limitée des différents concepts à l'œuvre (réflexivité, distanciation, classicisme, modernisme, postmodernisme) que de ces concepts en tant que tels<sup>53</sup>. Il n'est pas question ici de contester le « champ de la réflexivité » qui est riche, fertile et important pour les études cinématographiques, ni même les autres concepts associés, mais de ne pas

---

<sup>53</sup> Évidemment, nous rappelons ici que les études plus développées du « champ de la réflexivité » ne font pas cette association *de facto*. Comme nous le disions au chapitre précédent, Limoges distingue par exemple « réflexivité au sens faible », qui préserve le classicisme, et « réflexivité au sens fort », qui relève du modernisme.

commencer cette analyse par un *a priori* sur ces différents concepts. Autrement dit, on peut certes faire une analyse pertinente du CI dans *American Beauty (AB)* liée à la réflexivité et même établir une relation non contradictoire entre classicisme et réflexivité, mais rien ne devrait nous obliger à placer ce concept comme point de départ de notre analyse.

Le problème du CI dans *AB* et de son lien au classicisme dépasse la simple question du style, car au-delà de sa forme, *AB* est un film qui a fait réagir un certain nombre de critiques en raison de ses thèmes et de la façon dont ils sont traités. Patrick J. Denee, par exemple, y voit un exemple de la fin du cinéma d'évasion puisque :

The film finally does not pose any potential remedies for the atomic life of the nuclear American family, seemingly trapped in the place to which so many, for so long, sought escape. [T]here is no evidence of an extended family in *American Beauty*, no network of familial bonds or friendships built over time in an intimate and stable community (2010: p. 103)

Les thèmes de l'éclatement familial, de la désillusion et de l'individualité sont bel et bien importants dans le film, et chacun des personnages doit y faire face, ce qui, pour Denee du moins, permet d'y relever des symptômes sociologiques. Quant au lien avec le CI, Kim Goudreau y voit même un exemple condamnable de l'emprise de la culture technologique dans notre société :

[W]e are so subsumed by the visual image that we are coming to be in the position of a videographer [comme celui présent dans *AB*] of our own lives, with our eyes functioning as the camera's lens. This process transforms the psyche of the voyeur into a character who remains aloof from the subjects within the field of vision except in the aesthetic sense. We are drawn to what is pleasurable or interesting to the eye. (2006 : p. 29)

Si cette condamnation est extrême, l'association entre les thèmes de la famille et de la vidéo est peut-être mieux rendue par Marcel O'Gorman, qui a rédigé deux analyses similaires sur la place des médias et des technologies dans *AB* (2003 et 2004). Son approche théorique, qu'il surnomme « *Necromedia* », consiste à mettre l'accent sur les liens entre la mort et les

médias, notamment dans les représentations hollywoodiennes de certaines technologies médiatiques. L'auteur utilise ces représentations en exemple pour justifier l'éclatement symbolique de la famille américaine traditionnelle et de ses valeurs<sup>54</sup> :

How [...] does a movie about an average American family betray the presence of technological devices that unassumingly facilitate that family's destruction? While the film *American Beauty* is not about technology per se (and this is what makes it instructive), it seems clear that each of the main characters meets his or her demise at the hands of communications technology. In short, the characters are unwittingly "busted" by technologies that disclose and/or undermine their attempts to transgress the traditional moral economy of the American nuclear family. (2004 : p. 36)

Sur la base de différents concepts influencés par Foucault, McLuhan et Virilio, O'Gorman traite alors de médias diégétisés en tant que « symptômes » sociologiques plus larges. Le but de cette analyse est moins de contester le point de vue de l'auteur que de souligner le rôle particulier qu'il donne au caméscope dans sa réflexion. Dans un premier temps, il souligne que :

The most insidious technology of betrayal in this film, the video camera, plays a much more prominent role, and is linked more obviously to the destruction of domestic space and of the main character, Lester Burnham. [...] What makes the video camera more insidious than the other communication devices in the film is that it is first and foremost a recording device. (2003 : p. 158-159)<sup>55</sup>

Il est vrai que le caméscope dans *AB* occupe une place charnière dans la mort de Lester Burnham, le protagoniste principal du film. Cette mort, annoncée au départ par Lester lui-même en voix-off, est entre autres provoquée par une vidéo tournée à son insu par Ricky Fitts, son voisin, et découverte par le père de Ricky, Frank Fitts. Ce dernier interprète la vidéo de manière erronée comme un acte homosexuel, ce qui le pousse en partie à assassiner Lester. L'enregistrement vidéographique a bel et bien un potentiel mortel. Toutefois, est-ce suffisant

---

<sup>54</sup> Patrick J. Deneen analyse *American Beauty* par rapport à l'éclatement des liens familiaux aussi.

<sup>55</sup> L'emphase sur le rôle de la vidéo dans l'article de *SubStance* (O'Gorman, 2004) est comparable.



pour considérer le caméscope comme un engin de destruction de l'espace domestique traditionnel, venant renforcer la société disciplinaire foucauldienne ? O'Gorman propose une ouverture :

*American Beauty* registers the death of the nuclear family, a death that coincides with the explosive development of consumer electronics and the birth of digital video. But the film also marks an important moment of transition and resistance in the history of cinema: the slow evolution in Hollywood from film to video. Ricky's use of digital video to resist domestic discipline might be read as an analogy to the use of digital video to resist the traditional, disciplinary constraints of Hollywood filmmaking. Films such as *The Blair Witch Project* and *Memento* demonstrate that our obsession with surveillance has changed not only the rules of engagement of the Pentagon, but of Hollywood as well. (2004 : p. 49)

Un film comme *Blair Witch Project* peut paraître comme une œuvre de « résistance » face à Hollywood, du moins dans le sens où il s'agit d'un produit typique de l'industrie indépendante (américaine). Nous y reviendrons dans les chapitres 4 et 5 lorsque nous traiterons du « film en point de vue médiatisé » et du « *found footage* populaire ». La question est plutôt de comprendre l'usage du caméscope dans *AB* qui, pour O'Gorman, a une double fonction contradictoire : objet de contrôle, de destruction et de mort, et objet de résistance et d'émancipation. Une contradiction, ou un simple paradoxe, apparaît ici dans la mesure où *AB* est présenté comme étant à la fois un produit hollywoodien typique dont il faut dénoncer l'idéologie sous-jacente et un objet qui propose une ouverture à la résistance « contre » un système établi qu'il faut critiquer.

*AB* a marqué l'imaginaire à cet effet. Comme le souligne O'Gorman, ce film arrive à un moment charnière où les caméscopes numériques deviennent de plus en plus populaires. Mais peut-on vraiment affirmer que ceux-ci ont représenté (et représentent encore) un objet de résistance ou une « menace » pour Hollywood et la culture commerciale populaire en général, comme le suggère O'Gorman ? En un sens, O'Gorman rejoint Boeck et Law en soutenant que

le caméscope offre quelque chose qui s'oppose au classicisme hollywoodien traditionnel. En fait, dans tous les cas évoqués, le caméscope est vu comme une menace à un ordre établi, que ce soit le style classique (Boeck et Law), la famille nucléaire (O'Gorman) ou la vision de l'homme (Goudreau). La différence est que les deux premiers le font sur le terrain du style, alors que les autres traitent de son aspect thématique, idéologique et sociologique.

Or, à l'inverse de Boeck, de Law et d'O'Gorman, on peut dire en s'appuyant sur les outils du néoformalisme que l'utilisation du CI dans *AB* ne contredit pas la forme classique hollywoodienne, mais qu'il la renforce<sup>56</sup>. Plus globalement, le cinéma hollywoodien accepte la nouveauté, tout comme l'expérimentation, du moment que celle-ci s'insère dans les normes du classicisme. Ce système peut être considéré comme un régime esthétique qui favorise la clarté et la cohérence. Pour ce, il présente des récits reposant sur des personnages ayant des objectifs à accomplir. Ces personnages évoluent dans une structure contenant des retournements de situation importants qui les font progresser dans leurs objectifs. À travers cela, les procédés de style tendent à être motivés par la composition narrative (voir Bordwell, 1985, 2006, 2007a ; Bordwell *et al*, 1985 ; Thompson, 1998, 1999). Dans ce cadre, les nouvelles technologies, les procédés « réflexifs » et le mélange des styles ne sont pas exclus. Mais pour les utiliser, les cinéastes vont les intégrer par des stratégies simples et reconnaissables ou « évidentes », de sorte que les procédés puissent être assimilés par le plus grand nombre de spectateurs. Bien sûr, plusieurs variantes et exceptions sont possibles mais dans l'ensemble, le film classique hollywoodien demeure un objet clos et correspond à ce que Barthes avait identifié en littérature comme le degré zéro de l'écriture (voir 1953). Dans ce cadre, le film classique est

---

<sup>56</sup> On peut aussi ajouter que l'étude des discours critiques et universitaires sur *American Beauty* nous a permis de répondre à un autre problème poétique historique déjà énoncé au chapitre 1, soit « the study of the conventions of film criticism itself » (Bordwell, 1989b, p. 385).

un objet qui va chercher à contenir et à contrôler la défamiliarisation plutôt qu'à la mettre à l'avant-plan.

## **2. Dominante, motifs, thèmes et structure**

Si Thompson mentionne que « the dominant is one of neoformalist critic's most important tools », elle précise que « in practice, however, the dominant can be a difficult concept to apply » (1988 : p. 89) La dominante est une série de procédés ou une structure qui organise le film et qui affecte les autres procédés, les déforme, les « tord ». C'est en fait la structure qui porte « le plus » la fonction de défamiliarisation à l'intérieur de l'œuvre. Une sorte de hiérarchie et un jeu de tensions en vient à s'installer entre des procédés qui sont à l'avant-plan (la dominante et une série de procédés majeurs), qui sont par nature plus défamiliarisants (la dominante d'abord et avant tout) et qui « portent » l'œuvre, et une autre série de procédés à l'arrière-plan, subordonnés et utilisés de manière « automatisée », qui sont affectés ou déformés par les procédés majeurs. La dominante et les procédés à l'avant-plan vont aussi croiser des motifs et des thèmes, et vont s'organiser à travers la structure narrative du récit. La dominante peut aussi être déterminée par le genre : un récit policier peut s'organiser autour du suspense par exemple (Thompson, op. cité : p. 89-97).

Dans *AB*, la dominante est liée à la question de la perception et elle est symbolisée par le fameux slogan du film, *look closer* (« regarde de plus près »). Cette expression apparaît explicitement une fois dans le film, sur un carton du bureau à cloison au travail de Lester. Les deux plans présentés dans l'annexe 5 présentent bien la situation. D'autres critiques ont souligné l'importance de ce slogan pour comprendre le film. Boeck mentionne par exemple que « *American Beauty* concerns itself with both seeing and being seen » (2007, p. 181); Roy

M. Anker parle du « thematic core of the story: the necessity to “look closer”, to behold with wonder the exquisite beauty of ordinary life » (2004: p. 345); et Law titre son analyse du film avec ce slogan : « looking closer – structure, style and narrative in *American Beauty* » (2006). En effet, le récit présente des personnages métaphoriquement « aveuglés » dans leurs situations respectives ou qui ne voient rien de bénéfique à leurs vies. Pour eux, regarder ces situations « autrement » est la solution à une forme de salut personnel, voire spirituel, dans leur parcours – en écho au fameux mantra du « parcours initiatique » et du « voyage du héros », tel que développé par Joseph Campbell<sup>57</sup>. Lester, le personnage principal, est celui qui représente le mieux cette métaphore. Se considérant comme « mort » et « sous sédatifs » (*sedated*) au départ, il reprend progressivement goût à la vie en s’affirmant par rapport à sa femme, sa fille et son employeur, tout en faisant les activités qu’il a toujours voulu faire. À la fin, après avoir tenté de coucher avec Angela, l’amie de sa fille, il sourit et dit « se sentir bien ». Lorsqu’il meurt, il revoit des images de sa femme et de sa fille et semble être en paix avec lui-même.

Bref, si on comprend que ce slogan est déterminant, il est plus difficile d’expliquer comment il constitue la dominante du film. Pour cela, il faut le considérer comme un procédé. À défaut d’un meilleur terme, nous nommerons ce procédé effet *look closer*. On en retrouve un exemple dans la scène où apparaît le fameux carton dans le bureau de Lester (voir l’annexe 5). *A priori*, ce carton peut passer facilement inaperçu. La composition de l’image le met à l’arrière-plan, valorisant plutôt le personnage de Lester (annexe 5, plan 1). De plus, l’analogie avec le slogan du film n’est pas évidente. Il faut avoir vu l’affiche ou avoir entendu le slogan

---

<sup>57</sup> Catherine Wood a proposé une analyse du film en lien avec le mythe du roi pêcheur qui évoque ce genre de réflexions (2006). Sur les théories de Joseph Campbell, voir Christopher Vogler qui a cherché à les adapter pour la scénarisation (1998).

auparavant pour comprendre le lien. À deux niveaux, le spectateur peut manquer l'effet. D'un autre côté, le spectateur qui le remarque risque de comprendre que c'est un jeu formel volontaire de la part du réalisateur, ayant peut-être un sens quelconque. Pourquoi ? Dans la scène, le carton est certes à l'arrière-plan, mais il demeure « toujours » présent et il est souligné de deux manières. D'abord, il est mis en valeur par l'éclairage, une lumière située au-dessus de lui. Ensuite, à mesure que la caméra se rapproche du visage de Lester, le carton accroché au mur est toujours présent en arrière-plan (annexe 5, plan 2). Les derniers plans de la scène ne montrent que ces deux éléments. Beaucoup d'autres objets sont présents sur la table et les murs du bureau de Lester. Parmi ceux-ci, le cinéaste a choisi de mettre en évidence le carton, le rendant ainsi *plus* disponible à la perception.

L'effet *look closer* n'est pas le slogan en soi, le carton ou même la symbolique potentielle de l'expression, mais l'effet créé par ce jeu de renvoi particulier, qui ouvre la porte au spectateur pour qu'il en vienne à remarquer « de plus près » un élément en apparence secondaire. Pour que cet élément secondaire soit « remarquable », le cinéaste va s'assurer de le rendre disponible et évident par des variantes ou des jeux de répétitions clairs et cohérents. Comme plusieurs éléments tout au long du film reposent sur ce type de renvois, c'est ce qui en fait sa particularité, c'est ce qui domine le style et le récit.

Le titre du film, *American Beauty*, est affecté par l'effet *look closer* à au moins trois degrés. D'abord, parce qu'il fait référence à un type de roses, la *Red American Beauty*, qui est utilisé à plusieurs reprises dans le film comme élément du décor, sur les costumes ou encore dans les visions fantasmagiques de Lester. Ces occurrences des roses *Red American Beauty* forment un des motifs majeurs du film. L'utilisation de ce motif est un des meilleurs exemples de l'effet *look closer*. Plusieurs plans comportent des roses à l'arrière-plan, que ce soit sur une

table, un comptoir, une tapisserie, des vêtements ou dans un jardin. Ce n'est pas l'interprétation de la symbolique de ces roses qui est l'objet de cette analyse, mais plutôt la répétition quasi systématique de la présence de roses à l'arrière-plan, ce qui crée un effet de surabondance. Il s'agit de la première variation importante du motif : les roses apparaissent régulièrement à l'arrière-plan et ce, dans un contexte réaliste, du moins du point de vue de la diégèse.

Mais ce n'est pas seulement cette surabondance des roses à l'arrière-plan dans un contexte réaliste, qui rend ce motif du film « étrange », non-familier. Cette utilisation « réaliste » des roses contraste avec l'autre variation du motif, présente dans les scènes où Lester fantasme sur Angela. Les pétales de roses semblent ici apparaître de partout, tombant du ciel à l'avant-plan, sortant de la blouse d'Angela et prenant toute la place dans le cadre. Cette utilisation est « excessive » au sens formaliste, mais elle cadre toujours avec le classicisme hollywoodien parce qu'elle a une motivation forte (Lester fantasme). Mendes parle d'influence surréaliste pour ces scènes. Certes, on peut reconnaître les références aux toiles de Magritte. Mais dans la manière d'utiliser ces références, ces scènes seraient plutôt expressionnistes, car elles visent à représenter et à accentuer les sensations subjectives du personnage principal par rapport à son fantasme.

Donc, l'effet *look closer* est associé au contraste produit par le motif des roses : d'une part, une surabondance discrète, présente dans plusieurs scènes du film à l'arrière-plan et, d'autre part une surenchère expressionniste, présente seulement dans les fantasmes de Lester. Le spectateur peut ne pas être sensible à la première variation du motif (surabondance discrète), mais la seconde, par son aspect étrange, voire baroque, est clairement apparente. Et les deux variations juxtaposées du motif dans le film créent un contraste entre l'arrière-plan et

l'avant-plan – des différents éléments du décor et des costumes, souvent secondaires, où sont disposés les roses, aux fantômes de Lester, où les roses surgissent de partout.

Le motif des roses est lié à un autre motif important qui est celui de l'utilisation des couleurs bleu, blanc et rouge, trois couleurs qui évoquent évidemment le drapeau américain, encore en résonance avec le titre du film. La maison des Burnham est peinte en blanc, avec des charpentes de fenêtres bleues et une porte rouge. La couleur des tailleurs de Carolyn suit le même schéma des trois couleurs. Au début, Jane porte un pull qui mélange drapeau américain et roses rouges. Et dans le climax, avant le meurtre de Lester, les couleurs sont désaturées pour mettre en valeur le rouge. Et bien sûr, les roses rouges viennent ajouter à ces jeux de couleurs. Réfléchissant sur les possibilités des tropes au cinéma, John M. Kennedy et Dan L. Chiappe affirment que :

At the end of “American Beauty” (1999) the central character dies of a gunshot, and red bloodstains on the wall remind one of roses. [...] Roses can mean blood because a bouquet of dark red roses is red spread like a bloodstain. However, the choice of roses as a vehicle for bloodstains is more than just a match on color and form. The director has offered a vehicle that traditionally has associations with love, not death. The associations provide an opportunity for garden-path associations, via roses, with puppy-love, dating and infatuation. The dark ruby color is more relevant, we find eventually, since a death ensues. But in addition the death in this movie occurs only after the central character has found peace unexpectedly, and for an all-too-brief spell. The roses are part of this celebration of surprising grace. As a bouquet, they could be part of a message of congratulations. In short, the trick in discovering the intention in a display is to discover the key relevant features, and to discern how they are related to the topic and the vehicle commenting on the topic. The roses act as the director’s comment on the plot and its climax. (2005 : p. 236-237)

On peut interpréter le motif des roses comme un commentaire sur la mort du personnage. Mais on peut aussi ajouter que le sang rouge sur un mur blanc évoque *à la fois* le motif des roses et le motif des couleurs bleu, blanc, rouge, et qu’au final, peu importe le commentaire, plusieurs indices (*cues*) sont disposés pour que le spectateur puisse comparer

ces différents motifs. Est-ce que cela constitue un trope supplémentaire au sens de Kennedy et Chiappe ? Dans tous les cas, le jeu de perception requis est de cet ordre : une série de rappels entre différents motifs qui créent des analogies et qui amènent une amplification de certains effets, comme la répétition systématique du rouge, qui est présent tant dans le « double motif » des roses que dans le motif des couleurs bleu, blanc, rouge, et qui se résout dans le sang qui gicle sur le mur à la fin. En un sens, cela pourrait évoquer plusieurs interprétations liées à la couleur rouge : la grâce, la passion, la violence, la vie et la mort.

À un dernier degré, le titre fait aussi référence à la notion de beauté, qui est un thème central du film. Le slogan *look closer* peut rappeler la maxime populaire « the beauty is in the eye of the beholder », qu'on retrouve entre autres par le biais du personnage de Ricky. L'analyse des segments utilisant le CI permettra de revenir sur ces aspects.

Cet effet *look closer* détermine aussi la structure du film. D'abord, le principe du récit à protagonistes multiples, sur lequel repose le film<sup>58</sup>, est ancré dans ce procédé. En suivant plusieurs personnages qui vivent des situations parallèles à travers lesquelles ils se croisent, le spectateur est amené à comprendre ces situations comme s'il les regardait « de plus près » que les personnages, ou autrement. Le principe d'omniscience nous donne la sensation d'observer une mécanique sociale de plus près. Mais d'un autre côté, les restrictions narratives nous empêchent de bien comprendre toutes ces situations de prime abord, dont le sens initial est transformé à mesure que le récit progresse. Le jeu avec l'homosexualité de Frank est un exemple de cet usage. Au départ, Frank apparaît comme un homophobe intolérant et haineux. Mais lorsqu'on découvre son homosexualité au moment du climax, on donne tout à coup un nouveau sens à cette homophobie.

---

<sup>58</sup> Law explique plus en détail comment la structure du film à protagonistes multiples et le style du film évoque ce slogan du film (op. cité, p. 124).



On rétorquera que ce procédé est celui de l'omniscience restreinte, extrêmement répandue dans le cinéma hollywoodien. Mais *AB* utilise ce procédé justement en fonction de cette dominante, ce qui en fait sa particularité.

Ce procédé n'est pas unique à *AB*. Bordwell et Thompson l'ont identifié (sans le nommer ainsi) à différentes reprises comme symptomatique du cinéma hollywoodien contemporain (ou de la continuité intensifiée) et probant de la virtuosité du *craftsmanship* hollywoodien. Bordwell note comment le marché de la vidéo et du DVD a favorisé l'émergence de ce genre d'« indices cachés » dans le cinéma contemporain, ce qui incite le spectateur à revoir le film pour mieux en apprécier le travail de fabrication (2006 : p. 74 et 103). On peut aussi associer ce procédé à d'autres procédés classiques connexes, comme ceux de la préfiguration et de l'implant en scénarisation, auxquels l'effet *look closer* est fortement lié.

D'autres films contemporains d'*AB* vont aussi dans cette direction. *Magnolia* (1999) fait de ce procédé sa dominante, dans un récit à protagonistes multiples et parallèles moins convenu. *Fight Club* (1999), *Sixth Sense* (1999) et *Memento* (2000) ont appliqué un procédé connexe, celui de la fin surprise, qui force le spectateur à revoir le film au complet sous un nouvel angle, une fois que la fin est connue – retenant donc jusqu'à la fin des informations essentielles à la compréhension du récit (Lavik, 2006).

### **3. Le caméscope intradiégétique, l'image vidéo et le point de vue médiatisé**

Ce qui rend le procédé classique ou conventionnel, ce n'est pas qu'il serve une ou plusieurs de ces fonctions, c'est le fait qu'il soit utilisé de manière claire et cohérente au sein de la narration (comme n'importe quel autre procédé). Pour ce faire, différentes stratégies vont

être utilisées. Ces stratégies peuvent être narratives ou stylistiques et permettent de rendre le procédé « évident », de le distinguer *en tant que procédé parmi d'autres procédés*, par le biais d'éléments divers (narratifs ou stylistiques) ou de marqueurs.

J'ai repéré deux types de stratégies générales pour le CI : une stratégie d'identification narrative, où différents éléments du récit (scénario) sont corrélés ou associés entre eux (l'association caméscope-personnage-point de vue médiatisé) et une stratégie de différenciation stylistique, où des marqueurs vont permettre de créer un niveau stylistique distinct pour le caméscope (principalement par le biais de ce que j'appellerai le point de vue médiatisé associé).

Dans *AB*, ces deux stratégies ont été utilisées afin de faire du CI un procédé cohérent. La stratégie d'identification narrative est simplifiée par différents aspects du scénario. D'abord, il n'y a qu'un seul caméscope dans toute la diégèse : il est alors impossible de le confondre avec d'autres caméscopes. Ensuite, le caméscope est clairement montré comme étant la propriété de Ricky et réciproquement, Ricky en est le principal utilisateur. Ainsi, lorsque le caméscope apparaît, le spectateur peut se douter que Ricky le tient (et si Ricky est absent, comme dans le segment 10, on peut s'attendre à ce que ce soit un personnage qui fasse intrusion dans la propriété de Ricky). Finalement, le caméscope est systématiquement utilisé par un personnage pour visualiser quelque chose (Ricky, mais aussi Jane dans le segment 7 et Frank dans le segment 10), que ce soit une scène en direct et en temps réel ou une scène déjà filmée dans le passé. De cette association entre un personnage, un caméscope et la visualisation d'une scène (en train de se tourner ou déjà tournée par le caméscope) ressort une chaîne causale : lorsqu'un caméscope apparaît dans le film, c'est le caméscope de Ricky (et pas un autre) et Ricky (ou un autre personnage) va le manipuler pour voir quelque chose.

Autrement dit, le caméscope n'est *rien d'autre* que la propriété de Ricky, et ne sert à *rien d'autre* qu'à regarder. Pour reprendre un terme de Uspensky (cité dans Thompson, 1988 : p. 168) sur le rapport entre un point de vue et un personnage, il y a un « attachement spatial » entre le caméscope et le personnage (de Ricky), qui se double d'un « attachement d'utilisation ».

La stratégie de différenciation stylistique, elle, concerne plus spécifiquement les visualisations qui sont faites par le biais du caméscope. Celles-ci sont représentées soit par un PDVM, soit sur un écran de télévision que les personnages regardent, soit sur le moniteur vidéo du caméscope. Dans tous les cas, elles renvoient au style de la vidéo amateur, avec l'aide de marqueurs qui en calquent les traits importants : entrelacement des lignes du support vidéo analogique évident, granulation notable, sous-exposition ou surexposition de l'image, et découpages propres à une caméra à l'épaule. Ces marqueurs peuvent sembler évidents parce qu'ils sont intrinsèques à la nature technique ou photographique d'une image vidéo. Toutefois, il faut souligner qu'ils relèvent ici d'un travail de mise en scène. Comme le mentionne Mendes sur le DVD du film (version canadienne, série « Academy Awards », DreamWorks Home Entertainment, 2005)<sup>59</sup>, « it took a lot of times to get the quality of these video shots right ». Autrement dit, malgré l'apparent amateurisme de ces images, celles-ci ont été fabriquées consciemment par les cinéastes en vue d'un résultat donné.

Ces marqueurs sont autant visuels que sonores. Le son vient bel et bien appuyer cette volonté de travailler le style vidéo dans un certain sens. Pour ces marqueurs, Mendes souligne que « we changed the sound perspective when we jump to video ». Si on observe de plus près, à chaque PDVM, on peut sentir une modification dans le mixage : l'ambiance sonore est

---

<sup>59</sup> Tous les commentaires du réalisateur cités dans ce chapitre proviennent de cette source.

atténuée abruptement et le son du moteur d'un caméscope est entendu à l'arrière-plan. Ces marqueurs donnent l'impression que nous sommes autant du point de vue du caméscope que de son « point d'audition ».

Ces différents marqueurs sont donc des choix de mise en scène qui servent à différencier clairement le CI dans le cadre stylistique général du film (le « réalisme magique ») et ce, de manière « remarquable ».

De cette corrélation entre un caméscope, un protagoniste et un certain style distinct (vidéo amateur) ressort une association, de sorte que le PDVM du caméscope tend à suggérer ou se rapprocher du PDV du protagoniste qui lui est associé. En ce sens, nous traiterons d'un « PDVM-associé » pour parler du « point de vue » d'un caméscope qui, indirectement, sert de « relais » au PDV d'un protagoniste et qui est représenté par une image vidéo amateur.

Examinons maintenant comment le procédé est intégré à la narration et au style du film. Pour bien comprendre cet aspect et la subtilité du travail de scénarisation et de mise en scène qu'il comporte, une analyse des différents segments utilisant le CI est nécessaire. Elle sera faite ici selon le découpage proposé dans le document 2 en annexe 4. Si on ne veut pas considérer un procédé comme quelque chose de « statique » (Thompson, 1988 : p. 27), il faut alors le décortiquer comme un élément « mouvant » du film, qui peut changer, se transformer et recouper des éléments différents et contradictoires. Une analyse plus restreinte de ce procédé, de type *close reading*, peut nous permettre d'y arriver.

Globalement, il apparaît que le caméscope est lié au parcours de Ricky puisqu'il en est le propriétaire. Il permet de faire ressortir certains traits de personnalité du personnage, notamment son voyeurisme étrange au début (segments 1 à 5), sa quête intérieure de beauté et de spiritualité (segments 6 et 7) et son ouverture progressive envers Jane (segments 7 à 9). Il a

aussi d'autres fonctions dans le récit comme créer un suspense (segment 1), servir d'implant pour déclencher un événement important (segments 5 et 10) ou appuyer un thème majeur du film (segments 7 et 11). Mais comme il est d'abord et avant tout un pivot dans la relation entre Ricky et Jane, la fille de Lester, j'ai regroupé les segments en sections, selon le développement de cette relation.

La première section traite du segment 1, qui constitue le prologue ou « l'accroche » du film, et qui mérite en soi une attention particulière. Ce segment permet d'introduire le caméscope et vient créer un suspense autour de Ricky, de Jane et du meurtre de Lester.

La seconde section analyse les segments 2 à 5, où le caméscope souligne comment Ricky est intéressé par Jane et comment celle-ci est à la fois attirée et dérangée par son attitude étrange.

La troisième section s'attarde sur les segments 6 à 9. Cette section représente le point culminant du procédé, puisque le caméscope devient alors beaucoup plus présent que dans tout le reste du film (p.p. dans les segments 7 et 9). Ce « climax » du procédé correspond aussi à la formation et l'aboutissement de la relation Ricky-Jane, alors qu'ils commencent à se parler, deviennent un couple et s'ouvrent l'un à l'autre (segments 7 à 9). Mais la fin du segment 9 « ferme » ce cycle en relançant le suspense initial (introduit par le segment 1).

La quatrième section aborde les segments 10 et 11. Le segment 10 vient affecter le début du climax, jouant encore avec la notion de suspense. Le segment 11 apparaît plus tard, dans l'épilogue, alors que le procédé avait été presque abandonné. Il permet de « clore » le procédé et offre un point de comparaison avec quelques procédés connexes importants du film.

### 3.1. L'accroche narrative par le biais du caméscope (segment 1)

Le film s'ouvre sur le PDVM d'un caméscope montrant Jane assise sur un lit, avec la voix de Ricky hors-champ. Les deux personnages sont non-identifiés à ce moment. On sait donc qu'un jeune homme est responsable de la prise de vue, alors qu'on voit Jane, même si elle n'a pas été nommée, s'adressant à ce personnage. Le plan dure environ 37 secondes<sup>60</sup> et se termine avec le titre du film. La scène suivante est un *flashback*, qui reprend au début chronologique du récit et qui montre la banlieue où demeurent les protagonistes à vol d'oiseau et où Lester se présente en voix-off et annonce sa mort. Si on exclut les titres (plans 1 et 3<sup>61</sup>), le segment 1 est constitué d'un plan (plan 2).

Une fonction importante de cette scène est de servir d'accroche au récit, sous forme de prologue en *flashforward*. La particularité de ce type d'accroche est de déstabiliser le spectateur en le plaçant dès le début au centre d'une situation qu'il ne connaît pas, ce qui permet de capter rapidement son attention. Bordwell parle de ce type d'accroche comme étant caractéristique du style de la continuité intensifiée et comme d'un héritage potentiel de la série télé ou du feuilleton. Dans une analyse de la structure du récit de *Mission : Impossible III* (2006), il suggère que :

You could argue that, give director J. J. Abrams' roots in TV, this prologue functions in the manner of the teaser that samples a later part of tonight's episode. But today many films employ an enframed flashback structure. The plot begins at a point of crisis then whisks us back to show how things got to this pass. The resolution of the opening scene is postponed until the Climax. This strategy can be found at various points in the history of Hollywood, notably in the 1940s. (2007a)

---

<sup>60</sup> 36,7 secondes selon les calculs proposés dans la fiche Cinemetrics en annexe 4, document 3.

<sup>61</sup> Les numéros de plans entre parenthèses font référence aux plans énumérés de chaque segment dans le découpage en annexe 4, document 2.

En effet, la structure enchâssée en flashbacks se retrouve dans plusieurs films contemporains. Dans le prologue de *Mission: Impossible III*, le héros est attaché à une chaise pendant que l'opposant cherche à lui soutirer une information en pointant un fusil vers sa femme, un *flashforward* qui ne sera résolu que dans le climax, après que le récit ait repris chronologiquement au début.

La forme en flashback enchâssé, popularisée au cinéma entre autres par *Citizen Kane* (1941), se retrouve dans des films contemporains aussi divers que *Titanic* (1997) ou *Goodfellas* (1990). Dans le premier, le récit débute en 1997, alors qu'une équipe fait des recherches sur l'épave du Titanic afin de trouver un diamant perdu, le « *Heart of Stone* ». Une femme de 101 ans, Rose, profite du voyage pour raconter son histoire lors du naufrage du Titanic en 1914, qui devient alors le récit principal du film. Le sous-récit concernant le diamant perdu revient à la fin du film, alors que le spectateur découvre que Rose au présent possède encore celui-ci. Dans l'introduction de *Goodfellas*, Henry Hill, le personnage principal, est en voiture avec ses deux acolytes, alors qu'ils entendent des bruits provenant du coffre d'un homme à moitié mort qu'ils croyaient avoir tué. Après avoir achevé l'homme, la voix-off de Hill nous ramène dans l'enfance du personnage pour nous expliquer sa progression dans le monde du crime. La scène du prologue revient plutôt dans le développement que dans le climax, c'est-à-dire au milieu du film.

Même si les prologues des deux films font en sorte que les suites des deux récits sont partiellement ou totalement encadrées par des flashbacks, ils le font de manière complètement différente. Dans *Titanic*, les deux moments qui se déroulent en 1997 et qui sont placés au début et à la fin du récit de 1914 servent respectivement de long prologue et d'épilogue au récit principal, qui est effectivement enchâssé entre les deux. En ce sens, on suit une tendance

que l'on peut observer aussi dans *Amadeus* (1984), *The Princess Bride* (1987), *Stand by Me* (1986), *Edward Scissorhands* (1990), *Forrest Gump* (1994), *The Curious Case of Benjamin Button* (2008) ou *The Spectacular Now* (2013). Dans *Goodfellas*, le prologue est plutôt déstabilisant. Il introduit rapidement le spectateur dans l'univers du film et met en évidence un problème qui sera résolu beaucoup plus tôt que dans *Titanic*, soit dans le récit même. On retrouve ce type de prologue dans des films aussi divers que *Fight Club* (1999) et *Cidade de Deus* (2002). Il ressemble plus à celui présenté dans *Mission : Impossible III* parce qu'il constitue une accroche. De plus, on constate ici que ce type de prologue ne provient pas seulement de la série télé, et qu'il est bien implanté au cinéma.

*AB* imite plutôt la seconde tendance (celle de *Mission : Impossible III* et *Goodfellas*). Son accroche vient créer un effet de suspense avant même que ne soient présentés les enjeux du récit, anticipant le meurtre éventuel de Lester et installant un hareng rouge par rapport à la complicité ou la culpabilité potentielle des deux jeunes amoureux dans ce meurtre. Le plan qui suit accentue cette anticipation, alors que Lester annonce sa mort. L'association entre la mort et l'assassinat est forte, et comme Jane a parlé de la mort de son père, on suggère que Jane est la fille de Lester et qu'elle pourrait être coupable ou complice du meurtre. On peut noter le lien de la dominante avec cet effet de suspense et ce hareng rouge : dès le départ, le récit met deux suspects à l'avant-plan alors qu'ils ne sont pas coupables. De plus, la scène installe d'autres éléments de récits importants, comme la relation difficile entre Jane et Lester, le flirt entre Angela et Lester et la formation du couple Jane-Ricky. Bref, cette scène a différentes fonctions et sert différents aspects de la narration, autres que le procédé étudié.

À travers cette accroche, on présente aussi le CI et on introduit les marqueurs importants de ce procédé. D'abord, le plan est un PDVM ayant des caractéristiques



importantes de la vidéo amateur, telles que décrites précédemment : en plus des lignes entrelacées et de la qualité de l'image (couleurs ternes, granulation exagérée), la caméra est tenue à l'épaule. Le son est aussi travaillé pour « rendre présent » le caméscope et mimer son « point d'audition » : le tout premier plan est une image noire accompagnée du son du moteur d'un caméscope qu'on est en train d'ouvrir pour y mettre une cassette. Ensuite, tout au long de la scène, le mixage laisse le son de ce moteur présent à l'arrière-plan sonore. Finalement, la mise en scène est aussi affectée par ce style, comme par la brève adresse à la caméra que fait Jane à la fin du plan. Après avoir discuté du meurtre potentiel de son père, elle se tourne vers la caméra et regarde directement l'objectif, comme si la caméra occupait la place du personnage auquel elle s'adressait. La voix hors-champ de Ricky vient corroborer cette sensation de dialogue entre Jane et le PDVM du caméscope, qui devient le substitut de Ricky dans la scène. Tous ces effets (image, son, mise en scène) sont présentés de manière claire et cohérente.

Le plan suivant est une vue à vol d'oiseau très léchée, typiquement hollywoodienne, d'un quartier de la banlieue de Los Angeles, accompagné par la voix-off de Lester et une musique extradiégétique (le thème principal du film, « joyeux », dominé par des marimbas et des guitares). Ce plan tranche avec la scène précédente. Le contraste entre les deux scènes permet d'accentuer la distinction entre les PDVM et le reste du film. À ce moment, deux niveaux stylistiques se dégagent : un niveau plus général de l'« omniscience-restreinte-léchée-hollywoodienne », correspondant au style hollywoodien de la continuité visuelle, comportant majoritairement des plans fixes, sur rails ou sur grues (i.e. qu'il n'y a pas de plans à l'épaule, sauf à une exception près, qui sera analysée dans le segment 8) et le niveau « PDVM-vidéo amateur ». Un troisième niveau apparaît un peu plus tard, celui des images subjectives de

Lester, que j'appellerai le niveau « subjectif-expressionniste »<sup>62</sup>. L'intérêt ici est de noter comment chacun de ces trois niveaux est clairement différencié dans le film, afin qu'il n'y ait pas de confusion sur la nature diégétique des images : les images « omniscientes-léchées » n'ont jamais l'apparence des images « PDVM-vidéo amateur » et les images « PDVM-vidéo amateur » n'existent qu'en fonction du CI. Par exemple, les marqueurs sonores sur les titres (plans 1 et 3 du segment 1), au début et à la fin de la scène, permettent de comprendre que « quelqu'un dans le récit du film » (i.e. un protagoniste de la diégèse) utilise un caméscope pour tourner une vidéo.

Le principe est comparable lorsque les images « subjectives-expressionnistes » apparaissent. La première fois que Lester fantasme sur Angela, le style est progressivement déréalisé pour devenir expressionniste (ou surréaliste, ou avant-gardiste, peu importe), accompagné de raccords regards sur Lester, pour bien faire comprendre que la scène n'est pas réelle et qu'elle est une projection venant de Lester. Des effets expressionnistes – pétales de roses qui surgissent à l'avant-plan, danse d'Angela pour Lester, musique extradiégétique soudaine – sont aussi employés pour renforcer cette idée.

Que ce soit pour les PDVM du caméscope de Ricky ou pour les visions subjectives de Lester, lorsqu'un niveau d'image apparaît qui n'est pas celui de l'« omniscience-restreinte-léchée-hollywoodienne », tout est mis en œuvre à la fois pour motiver les procédés utilisés et aussi pour les distinguer les uns des autres, afin d'éviter des confusions. Des variantes ou des ambiguïtés peuvent tout de même avoir lieu : le plan à vol d'oiseau par exemple peut évoquer

---

<sup>62</sup> Ron Boeck distingue trois niveaux stylistiques dans le film en référence à trois courants artistiques distincts, soit le classicisme (le ton général du film), l'avant-garde (pour les visions de Lester) et le réalisme (pour les vidéos de Ricky). In 2007, « Ways of Seeing in American Beauty », *Screen Education*, no. 45, p. 186.

aussi bien « l'omniscience restreinte » du film que la projection subjective de « Lester mort », planant au-dessus de la ville<sup>63</sup>.

Bref, ces éléments constituent des marqueurs importants dans la stratégie de différenciation stylistique associée au procédé. Pour ce qui est de la stratégie d'identification narrative, celle-ci est ici détournée. Un caméscope est souvent associé à un personnage qui en est l'utilisateur principal. Ce protagoniste peut être identifié clairement, de sorte que le spectateur sait qui assume la responsabilité des prises de vues. Il peut aussi être inconnu, opposant ainsi une restriction sur cette identification pour le spectateur. De manière intéressante, *AB* joue avec les deux stratégies. À ce stade du récit, Ricky est le « filmeur invisible et inconnu de la fille qui lui parle » (qui deviendra bientôt Jane, la fille de Lester), ce qui crée un mystère autour de son identité et renforce la fonction de suspense de la scène. Lorsqu'il est dévoilé (segment 2), il garde une aura de mystère et d'étrangeté, qui est modifiée progressivement, alors que Ricky est présenté plus en profondeur (après le segment 4).

Il est vrai qu'au départ, le procédé est aussi associé à la mort de Lester, événement qui sera le point de convergence des différents fils du récit dans le climax. Mais il me semble abusif de souligner, comme le fait O'Gorman, que la vidéo *tue déjà* Lester ou que Lester est « déjà mort », avant même qu'il n'annonce sa mort en voix-off ou qu'il ne soit assassiné dans le climax (O'Gorman, 2004). En fait, on suggère un assassinat potentiel dans ce prologue. L'association qui est créée est plutôt entre la mort en général, un thème important du film, et la vidéo. Il me semble d'ailleurs dommage qu'O'Gorman n'ait pas exploré cet aspect. Cette association thématique est récurrente dans le film et connaît diverses variations. De plus, on pourrait associer cette scène à d'autres thèmes, comme la communication entre les parents et

---

<sup>63</sup> Dans les commentaires du DVD mentionnés plus haut, Mendes mentionne qu'à l'origine, on avait prévu que Lester soit vu planant au-dessus de la ville durant ce plan. Cette idée a été abandonnée au montage.

les enfants (deux adolescents se plaignent l'un à l'autre de leurs parents), le sexe (Ricky et Jane ont-ils couché ensemble ?), le couple (la relation amoureuse qui se développe entre Jane et Ricky), l'adolescence, le voyeurisme, ...

### **3. 2. Installation du procédé et des stratégies importantes (segments 2 à 5)**

Le segment 1 a permis d'introduire brièvement le caméscope en tant que procédé, de le différencier sur le plan stylistique et de l'associer à Ricky (encore inconnu). Les segments 2 à 5 viennent installer le procédé plus clairement et les stratégies importantes qui en découlent, tant sur le plan narratif que stylistique. En parallèle, ils aident à présenter plus en profondeur quelques-uns des traits de personnalité importants de Ricky.<sup>64</sup>

Cette installation se fait de manière progressive. À chaque occurrence du procédé, des éléments des stratégies sont répétés et de nouveaux sont dévoilés, jusqu'à une certaine forme d'« aboutissement » dans un événement-clé (segment 5). Ainsi, tous les éléments ne sont pas présentés d'un coup : ils sont plutôt égrainés le long de la *suyzhet* pour un moment où le procédé se « scinde » lui-même avec ses différentes stratégies et prend tout à coup une importance, un poids narratif qui ne lui était pas attribué auparavant<sup>65</sup>.

Par exemple, on peut remarquer un schéma stylistique répétitif pour toute cette section : à chaque fois que le procédé est utilisé, un PDVM visuel et sonore est montré en premier. Les segments 2 à 5 débutent par une coupe franche d'une scène en CAM-O à un PDVM, où l'image bascule vers la vidéo amateur et le son est modifié (voir « plans » dans découpage en annexe). Ensuite, un second plan dévoile Ricky, pour rappeler qu'il est derrière

---

<sup>64</sup> Ce qui est typique de la mise en situation, où sont intégrés les segments de cette section, à l'exception du segment 5, qui se trouve au début de la complication.

<sup>65</sup> On reconnaît là la redondance classique décrite par Bordwell et Thompson, ainsi que les notions d'implant et de préfiguration narratives.

le caméscope responsable du PDVM. Ce schéma se retrouve aussi à la fin de chaque segment, où un PDVM est suivi d'un plan montrant Ricky tenant encore son caméscope, puis le fermant, ce qui vient marquer clairement que le tournage de la vidéo est terminé et qu'il n'y aura plus de PDVM possible.

La seule exception est la finale du segment 3 qui se termine avec un PDVM (plan 5) suivi d'un plan de Ricky filmant Jane qui entre chez elle (plan 6), sans le montrer fermant son caméscope. Dans ce cas, Jane entre ensuite chez elle et regarde à sa fenêtre pour découvrir que Ricky a disparu (plan 3 à la suite du segment 3). On comprend alors que Ricky est entré chez lui et, inévitablement, qu'il a dû fermer son caméscope. Le tout dernier élément du schéma (Ricky fermant son caméscope) a en fait été éliminé par un changement de point de vue (Jane entrant chez elle, créant une ellipse pour Ricky fermant son caméscope). Cette finale permet d'introduire la curiosité de Jane pour les jeux de voyeurismes de Ricky, auxquels elle prend part par la suite (segments 8 et 9). Et malgré cette variante subtile, ce *schéma de base*, soit le PDVM-Ricky filmant en intro et le PDVM-Ricky ne filmant plus en finale, est assez stable dans cette section. Dans le segment 1, les sons du moteur du caméscope sur le générique du film (plans 1 et 3), avant et après la scène, avaient la même fonction.

Pourquoi commencer avec un PDVM, alors qu'on pourrait montrer Ricky et son caméscope d'abord, afin de situer le spectateur de manière « plus » conventionnelle ou « évidente » ? Deux raisons paraissent possibles. La première est que cette structure est plus dynamique et crée un effet de surprise. En lui montrant d'abord un PDVM, le spectateur est confronté à deviner qui est responsable de cette image vidéo, ce qui met plus en évidence le rôle de voyeur « impromptu » de Ricky. Cela rappelle aussi le schéma du « plan subjectif découvert » (*discovered POV*) décrit par Branigan, où on montre un plan subjectif sur un objet

(« point/object ») suivi d'un personnage qui regarde cet objet (*point/glance*) (1984 : p. 103). Dans ce cas, le spectateur peut être amené à découvrir le plan subjectif (*point/object*) en retard<sup>66</sup>. Toutefois, les marqueurs stylistiques du PDVM ne permettent pas un tel jeu cognitif. À l'inverse, le spectateur sait d'office qu'il est devant un PDVM dès le début du plan. C'est plutôt le personnage qui tient le caméscope qui demeure inconnu. La seconde raison est que, dans cette section, Ricky intervient avec son caméscope dans une scène déjà en cours, c'est-à-dire qu'il y a toujours une action préalable à son arrivée (segment 2 : Jane et Lester dans la cuisine ; segment 3 : Jane et Angela dans la voiture ; segment 4 : Jane dans sa chambre ; segment 5 : Jane et Angela dans la même chambre). Faire un plan de situation *avant* Ricky éviterait l'effet de surprise de son geste de voyeur, mais ce serait de plus redondant étant donné que les lieux de la scène ont déjà été établis.

Certains éléments sont répétés, alors que d'autres évoluent. La progression la plus flagrante est celle du personnage de Ricky et de son environnement. Dans le segment 1, il est introduit hors-champ à travers le suspense. Il est à ce moment un personnage inquiétant et mystérieux. Lorsque le PDVM du segment 2 arrive (plan 1), on peut inférer que le personnage hors-champ du segment 1 en est responsable. Puis, Ricky est montré pour la première fois du film (plan 2) dans le champ, caméscope à la main, la nuit, dans la cour des Burnham en train d'espionner Jane et Lester, sans dire un mot et sans que personne ne le remarque.

Un thème musical mélancolique exécuté au piano se fait entendre pour la première fois dans le film. Jusqu'à présent, on avait entendu un thème plus joyeux, exécuté par des marimbas et de la guitare acoustique. À travers ce segment, c'est aussi l'aspect mélancolique du film qui est introduit – à partir du segment 6, cet aspect se double pour Ricky d'un intérêt

---

<sup>66</sup> Sur les différentes structures du plan subjectif, voir Branigan, 1984 : p. 111-119.

pour la beauté, la mort et la spiritualité. Les stratégies sont donc associées à d'autres stratégies, créant des réseaux entre les procédés, les motifs et les thèmes. En fait, la motivation de ces stratégies est finalement liée aux aspects psychologiques des personnages et à leurs actions, plutôt qu'à des « excès » stylistiques, narratifs ou thématiques défamiliarisants, qui les rendraient plus caractéristiques du modernisme. Un autre élément marque cette courte scène : le son d'ambiance extérieur, avec des gazouillements d'oiseaux.

Dans le segment 3, le PDVM précède encore Ricky (plan 1) ; non seulement on devine qu'il y a un caméscope, mais on se doute que Ricky le tient. Encore de nuit, toujours accompagné d'un son d'ambiance similaire (oiseaux), Ricky est vu un peu plus longtemps à l'écran alors qu'il allume une lumière au-dessus de lui (plan 2). Cette fois, il se montre volontairement à Jane, qui le remarque pour la première fois et lui adresse un « *asshole* » (plan 3). Alors qu'il était dans la cour des Burnham (segment 2), il est maintenant sur le porche de sa maison (segment 3). De plus, il a filmé uniquement Jane et a fait un *zoom in* vers son visage. Comme le mentionne Mendes, « this is a classic case where Ricky's camera bring him closer to Jane ». C'est une fonction prédominante dans cette section : en servant de relai au PDV de Ricky, le PDVM lui permet de se rapprocher concrètement de ce qu'il veut regarder, soit Jane, à la manière d'une lunette d'opéra ou du montage analytique classique<sup>67</sup>. On résout ainsi un problème de « tricherie » du « cheated or forged POV », où un personnage focalise son attention sur un objet que l'on voit en plan rapproché, alors que l'objet est dans les faits plus éloigné du personnage que ce que suggère le plan (Branigan, 1984 : p. 116).

---

<sup>67</sup> Ce qui rappelle une réflexion de Bazin sur la continuité visuelle hollywoodienne, rapportée par Bordwell : « For example, [Bazin] suggested that in the continuity style, analytical editing operated in a manner similar to opera glasses at a play. » (2012c)

Le segment 3 vient préciser que Ricky, toujours étrange, est curieux par rapport à Jane, que celle-ci a maintenant conscience de lui et qu'elle est peut-être intéressée par lui.

Le segment 4 arrive peu de temps après le 3<sup>68</sup>. Cette fois, nous sommes en plein jour. Le PDVM au début du segment est accompagné d'une musique extradiégétique, comme dans le segment 2. Ricky, qui était sur le porche de sa maison, est maintenant dans sa chambre et, même si nous sommes à l'intérieur, on entend encore les oiseaux (qui sont à l'extérieur). Il filme encore Jane et fait encore un long zoom in vers son visage pour se rapprocher d'elle. Puis, Barbara appelle son fils hors-champ. C'est la première fois qu'on entend le nom de « Ricky ».

La scène qui suit le segment 4 présente les Fitts. On a opéré un changement de point de vue dans la narration puisque, depuis le début, on focalisait sur les Burnham. Ricky et son caméscope ont amené cette transition : ils ont permis de nous faire passer de la cour des Burnham au porche de la maison des Fitts et à la chambre de Ricky<sup>69</sup>.

Entre les segments 4 et 5, Ricky devient un personnage plus complexe. On explique d'abord sa relation avec son père autoritaire qu'il manipule pour préserver les apparences et éviter les confrontations. Il accoste Jane et Angela à l'école. Jane le traite d'obsédé et lui demande pourquoi il l'a filmé la veille. Ricky précise qu'il n'est pas obsédé, mais curieux. Aussi, Ricky entame avec Lester une relation qui sera liée à la marijuana. Ricky est maintenant associé à deux « intérêts » – filmer avec son caméscope et vendre/fumer de la marijuana – qu'il développe en parallèle avec deux personnages, soit Jane (caméscope) et

---

<sup>68</sup> 1min33, selon le découpage proposé au document 2 en annexe 4, le plus court laps de temps entre deux segments CI du film.

<sup>69</sup> La maison des Fitts avait été présentée une fois avant le segment 2 par une discussion entre Lester et Carolyn.



Lester (marijuana). Autrement dit, Ricky acquiert de la profondeur et on comprend que son activité de vidéaste est une facette de sa personnalité qui est loin de le définir entièrement.

Mais si on se concentre exclusivement sur cette facette, le segment 5 est comme le « clou » de notre première section, un segment plus important et plus marquant.

Les segments précédents sont relativement courts : les segments 1 à 4 durent tous moins d'une minute ; les actions qui y sont présentées sont linéaires et répétitives (segment 2 : Ricky filme Jane et Lester à leur insu ; segment 3 : Ricky filme Jane qui le remarque ; segment 4 : Ricky filme Jane de sa chambre) et peu d'événements importants y sont intégrés. En fait, ces segments servent de transitions entre les actions principales. Le segment 5, à l'inverse, est plus long (2min8sec), plus complexe (14 plans contre 6 et moins dans les segments précédents) et plus central dans la composition du film : c'est à ce moment que Ricky filme Lester s'entraînant, ce qui aura un impact sur la tournure des événements dans le climax (voir segment 10) – comme le segment se situe aussi au début d'une nouvelle partie du film (la complication), beaucoup de pivots ont lieu à ce moment. Étant donné cette importance, ce segment demande une analyse plus détaillée.

D'abord, le segment 5 est représentatif de la construction du film : un parallélisme fort, où plusieurs personnages se croisent, est balancé avec une redondance dans les différentes lignes narratives, où on répète les actions typiques et les traits caractéristiques des personnages, afin de conserver la cohérence, ce qui rappelle la « deceptive simplicity » soulignée par Thompson à propos de *Parenthood* (Thompson, 1999 : p. 248-249). Ainsi, si le sentiment d'être devant des parcours enchâssés est très présent (parallélisme), celui que les actions sont linéaires et évoluent tranquillement l'est tout autant (redondance).

Par exemple, juste avant le segment 5, Jane et Angela parlent de Lester, alors que celui-ci les écoute derrière la porte. Angela mentionne son intérêt pour Lester, ce qu'elle avait déjà fait auparavant à au moins deux reprises (après le spectacle de *cheerleading* et juste avant le segment 4). Elle précise cette fois qu'elle coucherait avec lui s'il était musclé, créant une *dangling cause* pour Lester, qui quitte à ce moment. Jane souligne que cette attitude d'Angela (et de Lester) la dégoûte, ce qu'elle a déjà dit deux fois auparavant. Ensuite, Jane et Angela parlent de Ricky. Depuis le début, les deux amies ont trois sujets de conversation : Angela qui veut devenir mannequin, le désir de Lester pour Angela et l'intérêt de Ricky pour Jane. Ces deux derniers sujets les divisent et les opposent.

Jane et Angela parlent de Ricky et entendent un bruit à l'extérieur. Elles vont à la fenêtre et aperçoivent un « JANE » en lettres de feu sur le terrain des Burnham. Ces lettres viennent amplifier l'intérêt bizarre, mais sincère, de Ricky pour Jane de manière surprenante. Étrangement, ces lettres de feu ne font l'objet d'aucune discussion et ont une incidence minime sur le récit<sup>70</sup>. Elles servent à rappeler l'existence de Ricky et, du moment que celui-ci est évoqué, on revient à ce qui le définit depuis le début par rapport à Jane : son activité de vidéaste-voyeur. Angela mentionne alors que Ricky pourrait les filmer. Elle se met à danser à la fenêtre, ce qui sert de *hook* pour le plan suivant, soit le PDVM du caméscope de Ricky. Autrement dit, on nous amène progressivement d'un point de vue (Jane/Angela) à l'autre (Ricky) par des annonces précises (Ricky comme sujet de discussion, les lettres de feu, Ricky suggéré comme filmant Angela et Jane, un PDVM de Ricky filmant Angela et Jane). De plus, lorsqu'un personnage apparaît, il est régulièrement en train de répéter une action qu'il a déjà faite : autant Jane et Angela discutent des mêmes sujets qu'auparavant (Lester et Ricky),

---

<sup>70</sup> En effet, aucun autre personnage que Jane et Angela ne remarque ces lettres de feu, et jamais la pelouse brûlée par celle-ci n'est vue ou mentionnée ensuite dans le récit.

autant Ricky est, encore une fois, en train de filmer de sa fenêtre la chambre de Jane (dans la même position que dans le segment 4).

Pour Mendes, cette scène est un microsome de tout le film, qui se veut une réflexion sur la beauté. On peut même y retrouver ici un écho de la dominante : le *zoom in* est un exemple d'un effet qui nous fait passer de l'avant-plan (Angela qui danse) à l'arrière-plan (Jane qui se regarde dans le miroir derrière elle). Le contraste entre Angela et Jane reprend l'opposition thématique du film entre convention et marginalité : Angela apparaît comme une beauté conventionnelle qui est au fond superficielle et narcissique, alors que Jane représente un malaise sincère et honnête face au corps, qui devient beau « lorsqu'on s'y attarde ». Lester et Ricky s'opposent d'ailleurs sur ce plan : Lester est complètement subjugué par la beauté physique (plastique et sexuelle) d'Angela, fantasmant sur une relation érotique avec elle, alors que Ricky est « curieux » : il observe toujours le visage de Jane, cherchant à capter un « mystère » derrière son regard et désirant avoir une relation sentimentale durable avec elle. Ce dernier aspect sera développé et accentué plus explicitement dans la troisième section.

Sur le plan de la structure formelle, cette scène reprend le schéma de base en le développant. Encore une fois, Ricky est introduit d'abord par un PDVM (plan 1), reprenant les marqueurs visuels (image vidéo saturée, caméra à l'épaule) et sonores (son « feutré » mimant le « point d'audition » du caméscope, thème musical « mélancolique » qui revient) déjà étudiés. On enchaîne par un plan sur Ricky tenant son caméscope (plan 2) pour alterner de manière redondante entre le PDVM (plan 3) et Ricky baissant son caméscope (plan 4). Le schéma déjà étudié est donc repris à la lettre, mais la variante la plus importante suit : la scène se continue et, pour la première fois, Ricky filme un événement de manière accidentelle. Le

caméscope dépasse ainsi le simple PDV de Ricky et son intérêt pour Jane, et acquiert une nouvelle fonction, le rendant un agent du « hasard » ou du « destin ».

Dans la seconde partie du segment (5b – plans 4 à 14), Lester s'entraîne et Ricky le filme à son insu. Dans un premier temps, un son hors-champ interpelle Ricky, qui baisse son regard (plan 4), pour découvrir Lester fouillant dans son garage (plan 5). Comme le point de vue de Ricky change (il va d'Angela/de Jane en haut à Lester en bas), on prend le temps d'installer les lieux clairement, principalement le garage de Lester, qui n'avait pas été vu auparavant dans le film. Ricky, en fait, ne commence pas à filmer « tout de suite » : c'est seulement au plan 10 qu'il dirige son caméscope vers sa fenêtre et, après une alternance entre lui et Lester (plan 11), on revient à Ricky qui filme (plan 12) pour enchaîner avec le PDVM du caméscope (plan 13). Entretemps, on a compris que Lester veut s'entraîner, reprenant la *dangling cause* du début de la scène. Bref, dans cette scène, le PDVM sur Lester est installé avec beaucoup plus de précaution et de préparation que dans les cas précédents. Ce que filme alors Ricky devient plus important, et est aussi accentué par ce qu'il dit (« Welcome to America's weirdest home videos », plan 12, juste avant le PDVM du plan 13).

Durant cette scène, Ricky devient un voyeur sur le principe de *Rear Window* (1956), regardant différentes actions simultanées dans différents endroits, tout en restant à sa fenêtre. En effet, dans les segments précédents, Ricky ne regardait toujours qu'un seul personnage : Jane (sauf le segment 2, où il regardait Jane et Lester, puis Lester seul). Ici, il observe Angela et Jane d'abord et Lester ensuite. Dans *Rear Window*, Hitchcock utilisait le raccord regard sur Jefferies, le personnage principal, pour enchaîner les actions simultanées dans les appartements que celui-ci observait de sa fenêtre. Toutefois, on ne voyait jamais l'intérieur des autres appartements, renforçant l'association entre le spectateur et Jefferies par leurs positions

comparables face aux événements observés<sup>71</sup>. Ici, on conserve le parallélisme des actions, en alternant des plans de la chambre de Ricky (plans 4, 5, 8, 10, 12 et 14, ainsi que le PDVM, plan 13) et du garage de Lester (plans 6, 7, 9 et 11). Cette analogie avec le voyeur hitchcockien « classique » est importante et revient après le segment 10, lorsque Frank observe Ricky et Lester.

À rebours, on peut comprendre que les segments précédents servent surtout à préfigurer celui-ci. Les répétitions et les progressions nous ont amené à admettre comme vraisemblable l'idée de Ricky filmant de sa fenêtre la chambre de Jane ; il devient alors naturel de le voir dans cette posture *encore une fois*. On le voit filmer Angela qui danse, puis *encore une fois*, faire un *zoom in* vers le visage de Jane qui se regarde dans le miroir<sup>72</sup>. L'intervention accidentelle de Lester est aussi préparée rapidement avec la reprise de la *dangling cause* proposée par Angela, soit s'entraîner pour la séduire. Lorsque Ricky filme Lester, tout semble aller de soi.

Avec le segment 5, une première étape du procédé a été franchie : installer sa structure (le schéma de base) et justifier le procédé dans la narration. Le segment 5, malgré sa complexité, demeure près des segments précédents. Ce n'est pas le cas pour les segments qui suivent, qui offrent divers types d'intensifications du procédé, par des variations, des

---

<sup>71</sup> En fait, le jeu entre le savoir cognitif du spectateur et ce qu'observe Jefferies est plus complexe et ne se limite pas à une concordance de positionnements spatio-temporels. Par exemple, après que Jefferies ait vu de sa fenêtre ce qu'il croira être un mari tuant sa femme, il s'endort. Le spectateur voit alors une brève scène que Jefferies ne voit pas : le meurtrier probable qui sort de chez lui avec une femme. Lorsque Jefferies émet son hypothèse de meurtre durant la complication et le développement, le spectateur « devrait » être plus dubitatif que lui sur celle-ci – au moins jusqu'au climax, où les événements se dénouent et que l'hypothèse du meurtre est validée –, alors en théorie pas « complètement » de son point de vue (cognitif). De plus, d'autres personnages que Jefferies observent les événements de sa fenêtre « avec » le spectateur, comme Lisa, Stella et Doyle. Toutefois, à l'exception de quelques plans repris dans la cour qui donnent sur les immeubles, la majorité du film se déroule dans l'appartement de Jefferies, donc le spectateur est globalement dans un positionnement spatial comparable au personnage principal et à ses acolytes.

<sup>72</sup> On pourrait ajouter que Jane est *encore une fois* devant un miroir, un motif récurrent dans le film.

complexifications et des amplifications plus marquées. C'est à ce moment que le procédé va atteindre son « paroxysme ».

Deux éléments méritent toutefois notre attention : la conclusion du segment 5 et le plan suivant celui-ci. Le plan 14 se termine alors que Frank cogne à la porte de la chambre de Ricky et l'interpelle hors-champ – ce qui rappelle la finale du segment 4, lorsque Barbara appelait son fils pour déjeuner. Ricky ferme son caméscope et ses rideaux. On comprend alors qu'il cache son activité de vidéaste-voyeur à ses parents (son père en particulier). Le plan suivant continue et termine la progression de la présentation de la chambre de Ricky. Les segments 4 et 5 nous ont montré un seul côté de cette chambre, celui où est la fenêtre de Ricky. Dans ce plan suivant le segment 5, Ricky ouvre la lumière et dévoile le mur de l'autre côté de la chambre, où il y a son téléviseur et son immense collection personnelle de cassettes mini-DV. Non seulement Ricky est vidéaste-voyeur, mais il archive ce qu'il tourne. Vu sa bibliothèque impressionnante, on peut penser qu'il est assez systématique dans cet archivage. Cet aspect ne peut pas être secondaire et fortuit : il sera exploité plus en profondeur dans la suite du film.

### **3. 3. Point culminant, variations et fonction plastique du procédé (segments 6 à 9)**

Les segments 1 à 5 ont introduit le caméscope et installé les stratégies importantes du procédé, soit l'association avec Ricky et la différenciation stylistique de l'image vidéo. Les segments 6 à 9 partent des stratégies de base pour les complexifier, les amplifier ou y ajouter de nouveaux éléments. C'est le moment où le procédé connaît des variations importantes et où certains effets utilisés sortent du cadre narratif pour atteindre un excès stylistique « modéré ». Tout en conservant une justification narrative (principe du classicisme), les propriétés plus

plastiques de l'image vidéo sont mises à l'avant-plan, c'est-à-dire qu'elles recouvrent des fins esthétiques plus explicites. Pour cette raison, cette fonction est dite « plastique ». Les variations sont faites à partir du schéma de base et de la ligne de progression, déjà établis dans la section précédente. Certains éléments sont ajoutés pour jouer avec le procédé en l'intensifiant, en le complexifiant ou en l'amplifiant. Avec ces variations, le procédé prend plus d'ampleur, devient plus présent et atteint son point culminant, soit le moment où il est le plus important du film.

Prenons en exemple le segment 6 comme représentatif de cette transformation du procédé et de la présence plus importante de la fonction plastique de l'image vidéo. Mendes commente ce segment ainsi :

And again, this is how it is written. We jump straight inside the video camera with that death bird, and then we know who's she think because we've seen him. But again another one of these zoom ins pass Angela, pass the conventional beauty into the person that he thinks is much more interesting [i.e. Jane]. And then we changed the sound: the soundscape alters when we go from video back to reality, as well as the color and the flatness of the tone from video to... Though I think that video is very beautiful, very kind of poetic in its own way. It's the way it's contrast, drives everything together so it seems like a flatter image.<sup>73</sup>

Au premier regard, ce que dit Mendes vient confirmer des éléments et des stratégies déjà analysées<sup>74</sup> : l'idée d'avoir un style distinct pour la caméra (i.e. le PDVM), le changement de perspective visuelle et sonore par des marqueurs établis lorsqu'on bascule en PDVM, la récurrence des *zoom in* de Ricky sur le visage de Jane lorsque le caméscope est présent et l'ancrage du procédé dans une opposition thématique entre beauté conventionnelle et beauté

---

<sup>73</sup> Dans les commentaires DVD mentionnés plus haut.

<sup>74</sup> Cette citation ajoute un autre élément que nous n'analysons pas ici : la scénarisation préalable du procédé. En effet, Mendes souligne à plusieurs reprises que le caméscope et les images vidéo ont été prévues par Alan Ball, et que dans l'ensemble il est resté fidèle au scénario d'origine (d'où le « *this is how it is written* »).

marginale ou « plus intéressante » (que l'on pourrait facilement lier à l'effet *look closer*). Pourquoi alors parler de transformation ou de changement par rapport à la section précédente ?

D'abord, le segment propose une légère variation du schéma de base. Au lieu de commencer directement avec un PDVM, le segment débute avec Ricky tenant son caméscope (plan 1). Pourquoi cette modification au schéma de base ? Peut-être parce que pour la première fois, Ricky n'intervient pas avec son caméscope dans une scène *déjà en cours*. Il apparaît plutôt *au tout début* de la scène. Mis à part cette variante, la structure du segment est la même : après le PDVM où Ricky fait un *zoom in* sur le visage Jane (plan 2), il ferme son caméscope (plan 3). On peut relativiser le schéma de base vers un schéma plus général du procédé, semblable au « *closed POV* » de Branigan (1984 : p. 112) : un PDVM est suivi d'un plan d'un personnage tenant le caméscope. Ce plan peut être avant ou après, ou les deux, mais il permet une compréhension claire et cohérente de la scène, puisque l'image vidéo amateur est basée sur une justification narrative. Si ce plan est absent (comme dans le segment 1), d'autres stratégies ou marqueurs sont utilisés pour compenser (les sons du moteur du caméscope).

Au-delà de cette variante mineure, la transformation est plus sensible au tout début du plan 2. Après avoir vu Ricky debout tenant son caméscope (plan 1), le PDVM qui suit (plan 2) montre un oiseau mort en gros plan. Suit un *zoom out* et un *tilt up* vers Angela et Jane qui interpellent Ricky, et un *zoom in* sur le visage de cette dernière. C'est la toute première fois que Ricky-filmeur s'attarde à autre chose qu'à un personnage (Jane, Lester ou Angela). Cette image d'oiseau mort a une triple fonction : thématique, narrative et plastique. D'abord, elle permet de réintroduire le thème de la mort, qui avait été présenté dans la mise en situation, en l'associant encore à Ricky. Ensuite, elle implante l'intérêt bizarre de celui-ci pour le morbide,



qui est repris et expliqué dans les scènes suivantes. Mais surtout, elle me paraît « défamiliarisante » au sens où elle est stylistiquement « excédentaire » par son aspect cru et étrange. Comme le souligne Mendes, cette image a un caractère plus *poétique* que les images vidéo précédentes. Certes, la fonction plastique de la vidéo est présente depuis le début du film, et Mendes parle alors de la « poésie de l'image vidéo » en général. On peut penser aux plans 1 et 3 du segment 5, soit le long *zoom in* sur le visage de Jane qui se regarde dans le miroir par exemple ou même au plan 2 du segment 1, qui est déstabilisant autant narrativement par son accroche que visuellement par son aspect amateur. Mais ce plan d'oiseau mort est plus étrange et défamiliarisant, et ce n'est pas un hasard si Mendes parle de poésie de l'image vidéo à ce moment. Ce n'est pas que la fonction plastique apparaît à partir de ce segment, c'est plutôt qu'elle est plus présente, plus « remarquable » à ce moment.

Notons que cette fonction plastique demeure très encadrée. En plus des liens thématique (mort) et narratif (implant) déjà abordés, on peut remarquer la réaction d'Angela qui interrompt Ricky en train de filmer : « Why are you filming that death bird ? ». Cette image étrange d'oiseau mort ne peut rester défamiliarisante « de manière excédentaire » trop longtemps. La narration « se rattrape elle-même » pour contenir l'étrangeté de cette image.

Un dernier élément marque la transformation et le passage vers un nouveau moment du procédé : la relation entre Ricky et Jane. Jane et Angela s'adressent directement à Ricky avec un regard caméra marqué (fin du plan 2) et Jane demande à Ricky d'arrêter de la filmer, ce qu'il fait (plan 3). Cet échange montre que Jane et Ricky sont prêts à commencer une relation (Jane sait formuler ce qu'elle veut/Ricky est capable d'accepter les limites imposées par Jane). Tout de suite après, Jane choisit de marcher avec Ricky plutôt que de revenir avec Angela et les deux jeunes gens commencent à parler ensemble.

Le segment 6 marque donc une transformation par rapport à trois aspects : le développement de la relation de Jane et de Ricky, les variations stylistiques du procédé et la fonction plastique accrue. Au-delà de cela, c'est évidemment un segment mineur, qui sert plus de pivot qu'autre chose, tant sur le plan du récit que pour l'étude du CI lui-même. À l'inverse, les autres segments de cette section (7, 8 et 9) sont cruciaux : ils représentent le cœur du procédé pour le film en entier en raison de leur durée, de leur complexité et de leur influence sur le récit. Revenons un peu en arrière et observons comment les trois aspects de la transformation du procédé sont intégrés dans ces segments.

Le premier aspect de cette transformation concerne le développement de la relation entre Jane et Ricky, dans lequel le caméscope occupe la fonction d'un pivot. Après l'avoir croisé (segment 6), Jane décide de suivre Ricky. Ils marchent ensemble et Ricky tient un propos étrange sur sa démarche de vidéaste : il s'intéresse à des choses mortes parce qu'il trouve cela « beau ». Il fait une association entre regarder la mort, trouver une forme de beauté derrière cette mort et apercevoir Dieu à travers ce regard.

Après cette discussion, Ricky amène Jane chez lui, lui montre le fusil et l'assiette nazie de son père, et l'invite dans sa chambre pour voir « the most beautiful thing I've ever filmed », ce qui est le *hook* pour le segment 7. Ici, Ricky explicite plus en profondeur sa démarche et sa philosophie. Depuis le début, il filme diverses choses (les autres à leur insu ou les oiseaux morts) sans que l'on comprenne exactement pourquoi. Il précise maintenant qu'il filme pour se souvenir et accomplir une sorte de quête de beauté spirituelle, qui lui permettrait de rendre compte de « this whole life behing things ». Cet intérêt pour la beauté et la vie spirituelle crée un contraste avec l'aspect « étrange », voire « obsédé », qui lui collait à la peau jusque-là. Le caméscope et l'activité de vidéaste-voyeur ont servi de suspense au regard de cet aspect,

puisqu'ils ont permis de *ne pas* affirmer tout de suite cette facette du personnage, en nous le montrant plutôt comme bizarre, voire dangereux. En fait, on joue clairement avec deux lignes narratives par rapport à Ricky : une ligne où Ricky serait éventuellement dangereux, ce qui pourrait l'amener à tuer Lester (segment 1) et une autre où il est simplement différent (marginal), voire tolérant et épanoui, dans laquelle il aidera les autres à se révéler à eux-mêmes (Jane avec le caméscope et Lester avec la marijuana).

Le segment 7 permet en ce sens à Ricky de s'ouvrir à Jane en parlant de lui-même et en lui montrant une bande vidéo personnelle qui mène à leur premier baiser (plan 10). Le segment 8 continue sur cette lancée : Jane s'ouvre à Ricky en se dénudant pour lui et son caméscope. Ce geste de sa part montre à la fois qu'elle est prête à entrer dans l'univers de Ricky (elle participe à son activité de vidéaste-voyeur en jouant volontairement pour son caméscope) et qu'elle s'accepte elle-même. Dans la mise en situation, Jane avait été présentée regardant des sites de chirurgie pour les seins, alors que Lester la décrivait en voix-off comme « angry, insecure ». Elle répète dans le segment 9 qu'elle économise depuis ses 10 ans pour une « boob job » (est-ce un projet qu'elle a depuis ses 10 ans ou est-ce récent ? c'est un des rares éléments ambigus du film). En montrant ses seins à Ricky, elle se transforme en suivant le parcours initiatique classique.

Le segment 9 marque la formation « officielle » du couple, dans leur rapport d'égalité et de respect mutuel. Les confessions réciproques de Jane et de Ricky sont significatives en ce sens : Ricky parle d'abord de lui et de sa relation difficile avec son père, filmé par Jane. Ensuite, Jane fait le même exercice, filmée par Ricky. C'est la seule fois que Ricky prête son caméscope à quelqu'un. Jane s'est montrée à moitié nue à Ricky qui est complètement nu devant elle. Deux adolescents, à peine adultes (Ricky a 18 ans et l'âge de Jane n'est pas

précisé), nus dans une chambre (Jane ne l'est pas, mais Ricky l'est), fumant de « l'herbe » (on peut penser que c'est de la marijuana, étant donné que Ricky en vend et en fume) est peut-être un des aspects les moins conventionnels du film qui est considéré comme un film hollywoodien classique. Cette fois encore, on peut remarquer comment tout est suggéré (sexe, drogue) sans être explicite, laissant ainsi le spectateur dans l'ambiguïté tendancielle typique du film hollywoodien (voir Burch, 2000). Finalement, la mise en scène cherche à symboliser l'échange entre Ricky et Jane. L'éclairage orangé dans la pièce, créé par les chandelles disposées un peu partout, contraste avec l'éclairage blanc mat habituel de la chambre de Ricky. Ces chandelles rappellent les couleurs chaudes de la chambre de Jane (elle a d'ailleurs des chandelles comme celles-ci dans sa chambre). Le caméscope et l'éclairage soulignent la transformation réciproque de Jane et de Ricky sous le signe de l'échange : chacun apporte quelque chose à l'autre.

Mais derrière la formation du couple réapparaît un élément qui avait été délaissé depuis l'introduction : le suspense autour du meurtre de Lester. Le discours de Jane contre son père, entendu au début (segment 1) et ici remis dans son contexte, fait ainsi se superposer deux lignes narratives (l'amour de Ricky et de Jane contre la mort de Lester), ce qui permet de boucler la boucle avec l'accroche de l'introduction pour mieux préparer la transition vers le climax (qui arrive juste après cette scène).

Dans ce cadre, la vidéo vient appuyer le thème de l'intimité entre les protagonistes : de Ricky qui montre sa vidéo personnelle à Jane (segment 7) à Jane qui se dévoile à Ricky (segment 8), ce qui les conduit à l'échange réciproque (segment 9). La vidéo ramène aussi les éléments de suspense annoncés au départ (segment 1) pour aboutir à leur résolution (climax).

Le caméscope de Ricky sert donc différentes facettes du personnage et de la relation qu'il entretient avec Jane, et dépasse sa simple activité de voyeur.

Les transformations stylistiques (second aspect des changements de cette section) concernent la façon dont on montre les images vidéo du caméscope. Depuis le début, celles-ci sont vues par le biais des PDVM, qui sont en temps réel par rapport à la scène. Le segment 7 propose une nouvelle façon de faire : la fameuse bande vidéo du sac plastique (« the most beautiful thing Ricky ever filmed ») est visualisée sur un écran de téléviseur. En plus de proposer une nouvelle manière d'utiliser le caméscope (visionnement différé plutôt que tournage en temps réel), cette transformation intègre de nouveaux types de plans, les « plans écran » (PE) où on voit les images vidéo du caméscope diffusées sur un écran intradiégétique. On peut distinguer les PE en deux catégories : les plans écran cadre (PEC) et plans plein écran (PPE).

Le PEC est un plan où on voit le cadre de l'appareil diffusant l'image vidéo, c'est-à-dire où au moins une composante de l'appareil de visionnement autre que l'écran de visionnement lui-même est visible dans le champ (ex. : segment 7, plan 1). Le PEC est assez commun. Il ne s'agit d'ailleurs pas du premier exemple dans le film. Il y en avait déjà d'autres auparavant, qui n'étaient pas liés au caméscope : deux pendant que Jane regardait un site internet de chirurgie pour les seins (mise en situation), quelques-uns lorsque le reflet de Lester apparaissait sur son écran d'ordinateur au bureau (mise en situation), un autre lorsque les Fitts regardaient la télévision (mise en situation) et un dernier lorsque Jane et Angela regardaient aussi la télévision (complication). Il y en a quelques autres plus tard, dans le climax,

lorsqu'Angela est seule dans la chambre de Jane et regarde la télévision<sup>75</sup>. On peut comprendre que ce type de plan est fréquent dans le cinéma contemporain, voire qu'il est un truisme. Étant donné l'omniprésence d'appareils diffusant des images en mouvement aujourd'hui, il y a de fortes chances qu'un écran apparaisse dans le cadre à un moment ou un autre – si, bien sûr, la diégèse est contemporaine. Cela ne doit pas pour autant nous arrêter d'étudier leur présence.

Le PPE est plus rare. C'est un plan rapproché de l'écran du téléviseur (ou d'un autre appareil diffusant une image en mouvement), montrant la totalité ou un détail de celui-ci en plein écran, seulement dans la mesure où l'écran de l'appareil de visionnement est dans le champ et que tous les autres éléments sont hors-champ. Plutôt que de montrer le PDV du caméscope en PDVM, le PPE peut focaliser sur un détail de l'écran de diffusion de l'image vidéo en très gros plan (ex. : segment 7, plan 3). Bien sûr, les frontières entre les deux sont minces ; elles peuvent être non distinguables dans certains cas. Le plan 1 du segment 9 joue d'ailleurs à brouiller les pistes entre ces deux types de plans : le début rappelle de près le plan d'introduction du film (segment 1, plan 2). On peut alors croire avoir à faire à un PDVM. Mais un *zoom out* et un travelling arrière montrent en fait que c'était un PPE, suivi d'un *pan* qui dévoile en *three shot* Ricky qui filme, Jane qui est couchée et le téléviseur avec l'image de Jane – je reviendrai sur ce plan plus tard.

L'intégration des plans-écrans (PEC et PPE) se fait de la même façon que celle des PDVM. Dans le segment 7, le PEC (plan 1) est suivi d'un contrechamp de Ricky en gros plan regardant vers le téléviseur (plan 2), puis du PPE (plan 3), pour continuer et se terminer par une série de champs/contrechamps entre Ricky et Jane (plans 4 à 10). Autrement dit, l'image

---

<sup>75</sup> Ces plans sont recensés dans la fiche Cinematics du film sous « écran », qui confond les plans « écran/cadre » et « plein-écran ».

sur le téléviseur, qu'elle soit en PEC ou en PPE, est suivie avant ou après d'un plan de situation qui précise le contexte de sa diffusion.

Un dernier point sur ce segment : la bande vidéo elle-même occupe peu de temps-écran (2 plans sur 10). Cela a peut-être à voir avec la fonction plastique du procédé (j'y reviendrai), mais peut-être est-ce dû au fait que les « nouvelles options » de plans-écrans en lien avec le caméscope apparaissent pour la première fois dans le film ? Comme s'il fallait d'abord les utiliser avec précaution avant de les déployer pleinement.

C'est ce que fait le segment 8 en proposant une variation sur le schéma de Ricky filmant les autres (segments 1 à 6). Plutôt que d'utiliser un PDVM, on utilise alors un PEC – dont une nouvelle variante, plus rare, le « plan écran-cadre caméscope » (PEC-CAM), qui montre l'écran du caméscope en train de filmer (plan 3). Cette variation permet d'effectuer un *two shot* avec Ricky filmant d'un côté et ce qu'il filme sur le téléviseur de l'autre donnant ainsi un nouvel attribut au caméscope : filmer en même temps que diffuser<sup>76</sup>. Cela permet à Jane de visionner sa propre image pendant que Ricky la filme, ce qui fait écho à deux autres motifs du film : le miroir (se voir soi-même) et la prison (multipliant les cadres dans le cadre par les fenêtres, leurs barreaux et l'écran). Cette nouvelle variation offre aussi la possibilité de passer, dans le même plan, de l'image filmée sur l'écran à la scène en tant que tel, par un mouvement de caméra (plan 3, où un panoramique va de l'écran du caméscope à Jane à sa fenêtre).

Cette variation avec les PEC rend le PDVM à la fin de la première section du segment (plan 15) plus important. Au début, Ricky focalise encore une fois sur le visage de Jane (alors

---

<sup>76</sup> Selon Mendes, cette scène a été difficile à tourner, car la vidéo regardée sur le téléviseur a dû être tournée avant la scène et Thora Birch, l'actrice qui interprète Jane, a donc dû synchroniser ses mouvements avec la vidéo diffusée sur l'écran.

qu'elle lui montre ses seins). Ensuite, ce plan sert de transition avec la deuxième section, où Frank entre brusquement dans la chambre de Ricky et le bat (partie 8b du segment). On sait déjà que Ricky est menacé par ses parents dans l'intimité de sa chambre, notamment lorsqu'il filme. Dans le segment 4, il avait arrêté son activité lorsque sa mère l'appelait. Dans le segment 5, c'était Frank qui cognait à sa porte alors qu'il filmait. Un peu plus tard, lorsque Lester était venu acheter de la drogue dans la chambre de Ricky, celui-ci avait fermé sa porte avec un loquet, mentionnant qu'il préférait prendre ses précautions. L'entrée subite de Frank reprend donc cet élément dramatique : Frank interrompt carrément Ricky. (On ne sait pas si Frank défonce la porte verrouillée de Ricky ou si Ricky a oublié de verrouiller sa porte que Frank peut ouvrir malgré Ricky).

Dans ce cas-ci, le PDVM vient amplifier l'effet de surprise de cette entrée subite et la violence qui en découle. L'image vidéo et la caméra-épaule rendent la scène plus crue et réaliste. Après ce plan, le procédé est relégué à l'arrière-plan au profit d'un montage rapide de champs/contrechamps rapprochés de Ricky et de Frank, ce qui reprend les stratégies conventionnelles des scènes d'action et de violence du cinéma hollywoodien. Mendes remarque que le combat est filmé à l'épaule et que, exception faite des images vidéo du CI, c'est la seule scène du film qui a été tournée de cette façon. Une étrange analogie est instaurée entre deux procédés, comme si en reléguant le caméscope à l'arrière-plan, on en conservait certains traits (caméra à l'épaule) dans la suite. Je ne sais pas si cela est fait explicitement à des fins de cohérence, mais l'écho entre les effets de style est tout de même notable.

Même s'il est à l'arrière-plan, le caméscope n'est pas abandonné pour autant. Ainsi, six plans vont réutiliser le procédé (16, 21, 22, 23, 31 et 46). Trois d'entre eux (16, 21 et 31) montrent à nouveau la vue extérieure de la chambre de Ricky avec son téléviseur. Le plan 21



est le plus intéressant puisqu'on voit seulement le téléviseur projetant l'image du caméscope de Ricky, où apparaît Frank en contre-plongée qui s'abat sur Ricky, ce qui démontre que, durant toute cette partie de la bataille, Ricky n'a pas laissé tomber son caméscope – d'ailleurs, quelques plans de la bataille précédente montrent qu'en effet, il a encore son caméscope en main, comme si les deux étaient indissociables. Le plan 22 reprend cette lancée en montrant le PDVM du caméscope dans le feu de l'action. Ainsi, on passe du téléviseur au caméscope. Encore une fois, ce PDVM ajoute à la menace que représente Frank, qui semble ici s'en prendre *au caméscope même*, évoquant certains plans subjectifs classiques où on agresse la caméra-personnage comme dans *The Lady in the Lake* (1947), *Dark Passage* (1947) ou *The Naked Kiss* (1964). Frank donne un coup de poing à Ricky et un insert montre le caméscope qui tombe par terre (plan 23). Encore une fois, malgré l'utilisation brève du procédé, la logique du schéma général est conservée, cette fois en passant d'un plan écran (21) à un PDVM (22) au caméscope projeté au sol (23), qui termine brutalement une « lancée » de tournage.

Le plan 46 montre Frank qui s'en va, par un panoramique qui dévoile en même temps le téléviseur encore ouvert (alors qu'il était fermé dans le plan 31), offrant une vue décadrée « en abyme » de la scène. Le caméscope ayant déjà été vu au sol (plan 23), il était plus ou moins nécessaire de le montrer *filmant encore* après la bataille par le biais du téléviseur. En le montrant tout de même, on appuie la cohérence classique. Aussi, comme le souligne Mendes, ce plan sert à renforcer la « déstabilisation » psychologique vécue dans la scène, ce qui vient souligner une « justification nécessaire » du procédé.

Finalement, cette scène me paraît exemplaire du style classique dans sa construction, par ses jeux de parallélisme et de contrastes. Dans les plans précédents le segment 8, Jane

recevait une claque de Carolyn, puis une fois seule, elle se regardait dans le miroir et se tournait ensuite vers Ricky. À la fin du segment, ce dernier, après avoir lui aussi été frappé par un de ses parents (son père), se regarde aussi dans le miroir. Le motif du miroir fait encore une fois écho à la vidéo.

Si on récapitule depuis le début, les stratégies narrative et stylistique du CI suivent une double ligne de répétition et d'intensification. Après une accroche qui introduit le caméscope de manière déstabilisante (segment 1), les segments qui suivent reprennent les stratégies déjà utilisées (comme les marqueurs, le schéma de base, etc.) et présentent toujours un peu plus Ricky et son milieu (segments 2 à 4), pour aboutir dans un événement-clé (segment 5). Le segment 6 poursuit en proposant une légère variation, en accentuant un peu plus la fonction plastique du procédé et en introduisant la formation du couple Ricky-Jane. Le segment 7 amplifie le procédé avec de nouvelles possibilités avec le visionnement différé et les PE. Le segment 8, avec l'utilisation particulière des PEC qui intègrent filmeur et film diffusé à l'écran en *two shot*, propose une variation complexifiée du procédé et sert aussi à intensifier d'autres effets comme la violence.

Le segment 9 est le point culminant de ces effets, de ces variations et de ces stratégies : presque tout ce qui a trait au CI dans le film y est utilisé et synthétisé (à l'exception du visionnement en différé qui est repris dans le segment 10), et de nouvelles possibilités y sont ajoutées. D'abord, on retrouve tous les types de plans pour représenter les images vidéo du caméscope (6 PEC, dont 1 PEC-CAM, 1 PPE et 7 PDVM). On peut alors facilement aller de l'un à l'autre sans confusion puisque chacune des options a été introduite et utilisée auparavant.

Ensuite, les cadrages sont parmi les plus élaborés du film. En plus de quelques *two shots* (plans 3 et 11) comme dans le segment 8, on utilise pour la première fois des *three shots* incluant filmeur, filmé et film dans le même cadre (fin du plan 1 et plans 5 et 10). De manière intéressante, Mendes souligne comment, dans la composition de ces plans, notre attention semble dirigée vers l'écran du téléviseur<sup>77</sup>. Il y aurait peut-être un point à développer ici. Si, comme le prétendent les cognitivistes, notre regard est naturellement attiré par certaines choses plus que par d'autres (Cutting *et al.*, 2011), comment interviennent les écrans par rapport à notre perception ? Qu'est-ce qui attire le plus notre regard entre un objet, un visage et un écran par exemple ? Quelles proportions doivent-ils occuper dans un cadre pour que notre attention focalise sur l'un ou sur l'autre ?

D'autres éléments de cette scène sont complexes. Certains mouvements de caméra qui passent de manière fluide des personnages à l'écran intradiégétique, comme ceux déjà mentionnés du plan 1, sont plutôt élaborés. Sur le plan de la direction photo, cette scène est un défi d'exécution technique en raison de la double présence du support vidéo et du support film. Chacun de ces supports ne réagissant pas de la même manière à la lumière, les éclairages ont dû être faits pour répondre à des contraintes quelquefois contradictoires – ce qui contribue à l'important travail stylistique derrière l'image vidéo en apparence amateur, mais en pratique professionnel. On retrouve aussi le *zoom in* de Ricky sur le visage de Jane, poussé à l'extrême lorsqu'il *zoome* sur son œil (plan 27).

On peut aussi noter que c'est une des scènes les plus lentes du film (10,8 LMP [longueur moyenne de plan] pour le segment, 11,1 LMP pour la scène). Sans doute est-ce dû au contexte de la scène qui est intime et qui met en valeur les dialogues ? Mais peut-être que le

---

<sup>77</sup> Dans les commentaires DVD mentionnés plus haut, Mendes demande à Alan Ball ce qu'il regarde le plus dans ce plan. Ball souligne que c'est l'écran et Mendes le seconde.

caméscope joue un rôle dans ce cas ? Les PDVM ont tendance à ralentir la cadence du film. Peut-être est-ce dû au fait qu'on tente de répondre aux contraintes de deux formes : celles du film amateur et celles du plan subjectif, qui ont tout deux tendance à relever du plan-séquence (surtout dans le cas du film amateur ; le plan subjectif est plus lent lorsqu'il montre un PDV : par exemple, Hitchcock utilise beaucoup les PDV, alors que ses films sont rapides pour l'époque). Je reviendrai sur cet aspect qui est plus explicite dans *Blair Witch Project*.

Le premier plan, déjà discuté plus haut, est emblématique de cette complexification du procédé et de ses stratégies. Au début, ce plan évoque le schéma de base. Comme je l'ai déjà dit, il rappelle aussi le segment 1, ce qui crée une attente, puisqu'on devine en partie ce que Jane va dire dans cette scène. Mais le *zoom out* et le travelling arrière dévoilent autre chose, et déçoivent momentanément notre attente. Ensuite, lorsque Jane filme Ricky, on joue à inverser les conventions établies depuis le départ. Puis, on peut aussi noter comment l'aveu de Jane entendu au segment 1 est montré différemment. Alors qu'il avait été présenté en un plan (segment 1), il est maintenant montré en champ/contrechamp entre Ricky et Jane (plans 17 à 20).

Cette complexité n'aurait pas été possible auparavant. Un peu comme un personnage, un procédé d'une telle importance a donc besoin d'être présenté une première fois, puis d'être présenté à nouveau avant d'être amplifié et utilisé « pleinement ». L'effet de redondance et les légères variations permettent d'arriver à un point culminant. D'un autre côté, cette scène comporte des éléments eux-mêmes redondants. Une fois la virtuosité du premier plan passée, la construction de la scène est assez schématique : Ricky se confesse à la caméra en précisant des éléments de son passé que la diégèse n'avait pas encore dévoilés (la relation avec son père, son internat dans un hôpital psychiatrique, la drogue) ; puis Jane fait le même exercice en

répétant un discours qu'on a déjà entendu. On pourrait même ici contester la nécessité du caméscope et de l'écran du téléviseur. Pourquoi, dans une scène intime où prévalent le jeu des acteurs et les dialogues, chercher à dynamiser l'image par des effets d'éclairage, des cadres dans le cadre et des champs/contrechamps entre filmeur et filmé ? Sans doute la qualité des artistes et des artisans (« *craftmanship* ») hollywoodiens, qui tiennent à déployer leur professionnalisme par une certaine virtuosité, y est pour quelque chose.

Ce dernier point me fait revenir sur la fonction plastique du procédé qui était selon moi était plus importante dans cette section que dans la précédente. C'est vrai et c'est faux. Elle l'est pour la majorité des segments de la section, mais pas pour tous, et pas de manière égale. Dans le segment 6, elle l'est au plan 2 en demeurant toujours encadrée par la narration (avec les différentes justifications possibles). Par contre, dans le segment 8, elle me semble être assez similaire à celle des segments de la section précédente : on voit Ricky filmant Jane à sa fenêtre. Ici, la fonction plastique du procédé est justifiée par les mêmes raisons qu'auparavant, c'est-à-dire par l'activité de vidéaste-voyeur de Ricky *qui a cours durant la scène*, et ce, peu importe qu'on passe par des PDVM ou des PE pour représenter ce qu'il filme. Ce sont plus les segments 7 et 9 qui divergent de la norme.

La fonction plastique du segment 7 est la plus importante de tout le film. La bande vidéo que présente Ricky est « excessive » par son dépouillement et son caractère étrange, voire expérimental. Mais, comme je l'ai déjà dit, elle occupe peu de place dans la scène. Elle demeure à l'arrière-plan, comme le contrepoint à autre chose. L'accent est plutôt mis sur le dialogue mystique et ésotérique de Ricky et sur les échanges de regards entre Jane et Ricky. La bande vidéo vient en fait soutenir la réflexion de Ricky sur la beauté et la mort, et se trouve ainsi justifiée dans la narration par ce discours. Autrement dit, l'aspect artistique de la bande

vidéo est montré comme étant quelque chose de mystique *en soi* qui prendrait sa source dans la spiritualité de Ricky<sup>78</sup>.

Dans le segment 9, c'est le dialogue de Jane et de Ricky qui est le moteur de la scène. La vidéo sert à accentuer l'ouverture entre les protagonistes et l'aspect confessionnel de la scène. Elle rappelle le rôle du caméscope dans *Sex, Lies and Videotape* (1989). Le personnage principal filmait des femmes qui lui confessaient leurs actes sexuels. Puis, une femme décidait de retourner la caméra contre le filmeur. Le processus est similaire. Jane et Ricky en arrivent à se parler comme ils en arrivent à se filmer l'un l'autre<sup>79</sup>.

Dans ces deux cas, les scènes sont construites autour de longs discours (un monologue dans le segment 7 et un dialogue dans le segment 9). L'image vidéo, qu'elle soit la projection d'une bande vidéo (segment 7) ou la diffusion du tournage en cours (segment 9), est plus un effet de mise en scène qui vient les souligner. Autrement dit, elle est un accessoire décoratif et devient, de ce fait, plus « plastique », au sens où elle sert justement d'élément de style pur.

### **3. 4. Le caméscope sans Ricky, la fermeture du procédé et les parcours masculins (segments 10 et 11)**

On comprend bien que le caméscope est intimement lié au parcours de Ricky. Mais après le point culminant du segment 9, ce dernier délaisse complètement son appareil, comme s'il n'avait été qu'un accessoire. Un peu comme l'appareil photo dans *Rear Window*, dont Jefferies se débarrasse après avoir trouvé la preuve du meurtre de Mme Thorwald par son mari, Ricky n'utilise plus son caméscope, auquel il semblait soudé, une fois qu'il est en couple

---

<sup>78</sup> Il est aussi intéressant de remarquer que cette scène est constituée uniquement de plans rapprochés. Le plan le plus éloigné est le premier plan qui présente le téléviseur avec le dos des têtes flous des protagonistes à l'avant-plan. Cela rend cette scène typique de la continuité intensifiée, qui privilégie les plans rapprochés.

<sup>79</sup> Boeck souligne bien à ce sujet comment la femme s'approprie soudainement le regard dans cette scène (2006).

avec Jane. On peut penser qu'à ce moment, il a peut-être terminé sa quête de beauté et qu'il a atteint son but. Malgré cet abandon, le caméscope réapparaît tout de même à deux reprises au moment du climax, comme si *le film classique ne peut pas laisser de côté un procédé majeur sans le clore*, sans le fermer, comme si c'était un fil narratif ou un personnage important qu'on doit suivre jusqu'à la fin.

Le segment 9 s'était terminé avec la relance du suspense autour du meurtre de Lester, juste avant le début du climax où ce il annonce que c'est son « dernier jour ». Quelques scènes après, Frank observe à leur insu Ricky et Lester se faire des signes – c'est la deuxième ou la troisième fois que Frank les espionne depuis la complication. Puis, Ricky s'en va et Frank en profite pour aller fouiller dans sa chambre. On peut s'attendre à ce que Frank y trouve la marijuana que Ricky vend. Ce dernier a souvent mentionné comment il devait cacher cette activité à son père, sous peine de fortes représailles (et même de violentes représailles, comme le segment 8b l'a démontré). Mais lorsque Frank ouvre le tiroir où est cachée la drogue, il ne découvre rien d'anormal – le spectateur sait en fait que la drogue y est cachée dans un double fond, puisqu'il avait vu Ricky la prendre pour en vendre à Lester.

Le segment 10 commence juste après, alors que Frank se tourne vers le caméscope et décide de l'essayer en mode visionnement via le téléviseur. Ricky est encore défini par deux attributs – la marijuana et la vidéo – comme si *rien d'autre* de lui n'existait, même dans sa chambre. Frank découvre d'abord une vidéo incongrue de Barbara assise dans la cuisine et immobile (plan 2). Cette bande semble suggérer que *Ricky a à peu près tout filmé de son quotidien*, incluant la banalité extrême et l'ennui total. Dans son style, ce plan se rapproche de ceux de l'oiseau mort et du sac de plastique qui virevolte au vent, et évoque vaguement certaines toiles de Vermeer. Il s'agit sans doute de la seule autre image vidéo fortement

« plastique » du film. Elle rappelle rapidement comment Barbara Fitts est une femme effacée et soumise dans cette maison. Frank change de cassette (plans 3-4) et tombe sur la vidéo de Lester s'entraînant, filmée dans le segment 5, qu'il regarde intrigué (plans 5-10).

Sur le plan du récit, le caméscope et la vidéo servent ici « d'agent du hasard ou du destin » dans la chaîne causale des événements. Ricky avait filmé Lester par inadvertance (segment 5), ce qui pouvait sembler fortuit. Mais lorsque Frank découvre cette vidéo sans vraiment la chercher, on comprend qu'il est bouleversé. On sait qu'il a des doutes sur Lester et son homosexualité, en raison des discours homophobes que Frank a déjà prononcés et du fait qu'il a espionné fréquemment Lester et Ricky. Les raccords-regards et la bande vidéo permettent de faire comprendre ce que Frank voit dans cette vidéo. Toutefois, ce segment ne vient pas nécessairement remettre en cause la « réalité » derrière le film, par un effet de distanciation ou de mise en abyme comme le prétend Law (2006).

En fait, le spectateur comprend plutôt que Frank fait une interprétation hors-contexte. D'un côté, il a déjà vu le cadre de production de la bande vidéo (segment 5) et il connaît donc les intentions non-sexuelles de cette production. D'un autre côté, il sait que Frank est homophobe et il peut deviner facilement quelles conclusions le père va tirer des vidéos de son fils. Il s'agit plutôt d'un procédé de narration qui vise à amener le spectateur à comprendre ce que le personnage comprend en lui donnant plus d'informations qu'au personnage plutôt que d'un effet de réflexivité. Bref, la scène vient surtout implanter l'interprétation biaisée de Frank, qui est reprise et amplifiée peu de temps après, lorsque celui-ci observe Lester et Ricky fumer un joint et qu'il confond cet événement avec une scène de fellation. D'ailleurs, l'analogie de cette scène avec le segment 5 est intéressante : Ricky filmait Angela et Jane, puis passait à Lester ; ici, Frank espionne Lester et Ricky, puis son regard se dirige vers Angela et



Jane. Il s'agit du même schéma d'observation mais inversé. Encore une fois, tous ces éléments montrent comment la chaîne causale des événements du film est circonscrite en ce sens que chaque élément sert quelque chose.

Sur le plan stylistique, ce segment fait écho au segment 7, seul autre moment où des vidéos du caméscope sont visionnés en différé. En comparaison, le processus de visionnement est ici plus accentué et mieux décrit que dans le segment 7. On insiste pour montrer Frank qui trouve le caméscope, pèse sur le bouton « PLAY » et change de cassette, avant de tomber sur la vidéo de Lester. Cette construction accentue l'effet d'intrusion dans l'univers de Ricky et le rôle du hasard et du destin dans le récit. Ensuite, on procède par une alternance de plans entre Frank et le téléviseur dans une progression de raccords-regards typiques, où l'échelle de plan se rapproche entre le personnage-regardant et l'objet-observé. Les PE par exemple passent de PEC en *two shot* avec Frank (2 et 6) à *one shot* (8) à PPE (10). Il s'agit de la dernière variation importante. À l'inverse du schéma de base qui débute avec un PDVM et se termine avec le caméscope que l'on ferme, on commence avec le caméscope qui s'ouvre et on conclut avec une image vidéo qui occupe tout l'écran.

Sur le plan thématique, le caméscope et la vidéo dans ce segment servent à accentuer deux traits de caractère qui sont étrangement communs aux trois hommes du film, soit Frank, Ricky et Lester. Le premier est le voyeurisme. Frank observe souvent Ricky et Lester ensemble, alors que Ricky filme les autres et que Lester écoute à la porte de sa fille. Le second est l'intrusion dans la propriété d'autrui. Lester le premier entre dans la chambre de sa fille pour chercher dans son carnet d'adresses le numéro d'Angela. Ricky ouvre l'armoire de Frank où celui-ci conserve ses pistolets et son assiette nazie, parce qu'il veut impressionner Jane avec ces objets. Frank entre dans la chambre de Ricky pendant qu'il est absent. Il est ainsi le

seul personnage à toucher au caméscope sans l'autorisation de Ricky. Il renvoie un peu la balle à son fils, qui lui joue dans le dos depuis longtemps, mais provoque le drame en voyant quelque chose qu'il ne devrait pas voir. On pourrait ajouter que le père et le fils partagent ensemble le secret. Ricky cache beaucoup de choses à son père, comme son commerce de drogue, alors que Frank cache à tous son homosexualité refoulée. Mais ce thème est généralisé à tout le film, puisque tous les personnages ont un secret qu'ils dissimulent aux autres (Lester ne parle pas de son fantasme sur Angela ; Carolyn, de son aventure avec Buddy ; Jane, de son départ avec Ricky ; Angela, de sa virginité).

Après le segment 10, le caméscope est littéralement « éteint » jusqu'à la fin du film, où il apparaît une dernière fois dans le segment 11<sup>80</sup>. Après la mort de Lester, le spectateur entend sa voix-off qui tient un discours sur le sens de la vie. Sa voix est accompagnée d'images en noir et blanc, en fondu enchaîné : des images de Lester enfant, d'une voiture, de sa grand-mère, de Carolyn et de Jane. Après ces images, un autre fondu enchaîné montre la vidéo du sac de plastique au vent de Ricky en PPE (extrait du segment 7). Le monologue de Lester en voix-off continue et son discours ressemble alors beaucoup à celui de Ricky sur cette même vidéo.

Ce segment vient renforcer l'association entre Lester et Ricky en symbolisant le passage de l'un vers l'autre et un autre échange de traits de personnalité. À partir de la complication, leur relation, basée sur la marijuana, est montrée comme empreinte de tolérance et d'empathie. Lester est capable de s'intéresser à Ricky sans juger sur ce qu'il fait, comme vendre de la drogue, ce qui lui permet d'être son ami. C'est exactement ce qu'il n'arrive pas à

---

<sup>80</sup> Selon mon découpage (annexe), le temps écoulé entre les segments 10 et 11 (28min10sec) est le plus long entre deux segments utilisant le procédé du CI que pour tout le film. La distance temporelle préalable la plus longue était de 15min29sec entre les segments 4 et 5.

faire avec sa fille. D'un autre côté, Ricky montre sans gêne à Lester qui il est (vendeur de drogue) en le laissant symboliquement « entrer dans sa chambre », justement ce qu'il est incapable de faire avec son père. Par contre, ils s'opposent aussi sous d'autres aspects. Lester régresse dans son parcours en cherchant à revivre son adolescence. Il est aussi quelqu'un d'assez « simple » et de peu subtil par rapport aux autres. Par exemple, Jane comprend du premier coup comment il courtise Angela. Ricky, lui, est à peine sorti de l'adolescence et joue déjà à l'adulte, avec une activité commerciale qu'il considère de manière professionnelle et « froide ». Il est énigmatique, difficile à cerner et sait cacher son jeu aux autres (à cause de sa relation avec son père). Lorsque Lester est mort, Ricky s'approche de lui et le regarde dans les yeux en souriant, ce qui rappelle son propre discours sur le lien entre regarder la mort, y trouver la beauté et apercevoir Dieu. On peut voir aussi l'analogie entre les deux personnages qui se sourient l'un l'autre, comme si Ricky prenait la place de Lester – et il le fait en un sens en devenant le petit ami de Jane – et que Lester « l'acceptait ».

Revenons au rôle du CI. La vidéo du sac de plastique renforce aussi la relation entre Ricky et Lester par des différenciations stylistiques. Pour Ricky, la vidéo est une excuse pour « se souvenir ». Juste avant le segment 11, les photographies en noir et blanc ont la même fonction auprès de Lester. Certaines de ces images en fondu enchaîné sont en fait des photographies déjà vues dans la mise en situation près d'un bol d'oranges (juste après le segment 2) et symbolisent les souvenirs « heureux » de Lester. Le contraste entre les photographies en noir et blanc argentique avec la vidéo analogique entrelacée reflète la différence entre les générations, comme si la photographie était une chose du passé et la vidéo une chose contemporaine (du moins, en 1999). Mais le retour de la bande vidéo énigmatique

de Ricky à la toute fin permet encore une fois d'accentuer son caractère stylistique « excessif ». Elle prend ici un caractère symbolique, encore une fois associé à la spiritualité.

Bref, en se détachant de Ricky et en se retrouvant dans d'autres mains (celles de Frank) ou dans un autre contexte (la mort de Lester), le caméscope permet de faire des comparaisons entre différents parcours qui sont principalement ceux des protagonistes masculins, soit Ricky, Frank et Lester.

#### **4. Le caméscope intradiégétique en tant que procédé classique et son idéologie**

L'utilisation du CI et de l'image vidéo dans *AB* n'est donc pas en contradiction avec le classicisme hollywoodien, la continuité visuelle et le montage de la transparence. À l'inverse, il s'agit plutôt d'un usage du procédé typiquement classique, dont les fonctions sont motivées principalement par la composition narrative. Aussi, le niveau stylistique qu'il propose est différencié de façon claire et cohérente, ce qui le rend difficilement attribuable à une forme de distanciation.

Le caméscope est un objet qui peut servir à souligner les traits de caractère d'un personnage (le voyeurisme et la quête spirituelle de Ricky), à relayer un point de vue, à être un intermédiaire (entre Jane et Ricky) et à être un agent du hasard ou du destin (Frank qui découvre une vidéo qu'il ne devait pas voir). Sur le plan du style, il vient souvent renforcer ou accompagner des effets motivés par des actions de la scène : le discours ésotérique de Ricky, la violence d'une bataille, l'aspect cru du voyeurisme. Cependant, il est aussi un objet autonome qui possède sa propre évolution et des enjeux spécifiques : filmer Jane, communiquer avec elle, se retrouver dans de mauvaises mains, ... De la même manière, l'image vidéo du caméscope se distingue par ses qualités plastiques propres, uniques, qui en

fait un effet de style en soi. L'attribution du caméscope comme un objet de « distanciation » ou de « réflexivité » par certains critiques vient sans doute de cet effet de style de l'image vidéo, qui est nécessairement « remarquable ». Toutefois, prétendre que l'effet de style est anticlassique revient à isoler le procédé de sa fonction ou de sa motivation, à le considérer au-delà de ce qui l'imbrique à la forme ou à la « texture » du film. Autrement dit, c'est déformer ce que le film fait du procédé, soit littéralement ne pas le considérer dans sa forme (*déformer*).

Dès lors, peut-on prétendre, comme O'Gorman, que l'idéologie du caméscope dans *AB* sert la société de contrôle ou provoque la destruction de la famille américaine ?

Le caméscope occupe une place plus complexe, comme on vient de le voir. Il est davantage qu'un simple objet de contrôle. Il peut certes être potentiellement dangereux, comme lorsqu'il permet de filmer des choses par accident (segment 5) qui vont se retrouver dans de mauvaises mains (segment 10) ou représenter une menace et une intrusion dans la vie privée (Jane se sent raisonnablement dérangée par Ricky qui la filme au départ, comme dans le segment 3) ; mais c'est aussi un objet qui permet l'échange, l'ouverture et la communication (segment 9) ou encore le jeu (segment 8).

L'idéologie du caméscope pourrait être relevée à partir de la démarche du personnage de Ricky décrite dans le segment 7, où se mêlent voyeurisme et quête spirituelle. Ricky cherche alors à « s'approprier » la réalité par son regard, comme un objet de recherche, afin d'y trouver une forme de beauté pure. Cette démarche est analogue à celles des documentaristes du direct : il s'agit ici de quelqu'un qui est intrigué par l'instant présent et qui veut arriver à en capter l'essence par les moyens et les technologies disponibles. Comme nous le verrons dans le chapitre 4, *Blair Witch Project* et le genre du « *found footage* populaire »

reposent sur ce principe. Pour arriver à résoudre sa quête, Ricky observe son entourage et, lorsqu'il trouve ce qu'il l'intéresse (Jane), il cherche à la posséder par son regard. Ricky ressemble et s'oppose encore une fois à Lester, qui fantasme sur Angela. Lester veut modéliser une femme à son regard (cf. Boeck), alors que Ricky cherche à comprendre la femme et éventuellement à lui offrir la possibilité de s'attribuer elle aussi un regard lorsqu'elle prend le caméscope (segment 9).

Cette démarche de Ricky me semble être en lien direct avec l'effet *look closer* : en filmant de différentes manières sa réalité immédiate, Ricky veut observer de plus près ce qu'il voit. L'aspect réaliste et documentaire ainsi que les différents *zooms in* sur le visage de Jane servent finalement à accentuer cela. Toutefois, le discours de Ricky sur « this whole life behind thing » souligne surtout l'aspect religieux de cette démarche, ramenant cette beauté du quotidien à une quête de Dieu. Beaucoup plus que par rapport à la société disciplinaire, c'est sur ce dernier aspect qu'*AB* est discutable. La quête artistique de Ricky constituait un prétexte formidable pour explorer les potentialités artistiques et plastiques de l'image vidéo amateur dans un cadre hollywoodien. Le CI participe de l'idéologie générale du film, qui renferme un conservatisme sous-jacent : plutôt que de proposer une nouvelle manière de voir les choses, *AB* réitère trop souvent comment son *look closer* devrait être compris comme un retour vers Dieu<sup>81</sup>.

---

<sup>81</sup> L'analyse théologique d'Anker vient confirmer cette tendance (2004).

## **5. Conclusions de l'analyse : caractéristiques formelles et fonctions importantes du caméscope intradiégétique dans le film**

Cette analyse exhaustive aura permis d'examiner le fonctionnement du caméscope intradiégétique en tant que motif majeur à l'intérieur d'un film, *American Beauty*. En guise de conclusion, on dégagera neuf caractéristiques formelles importantes.

- 1. Le caméscope intradiégétique comme motivation narrative des images vidéo intradiégétiques et des points de vue médiatisés :** Dans le film, le CI a comme fonction première de servir à filmer des images vidéo intradiégétiques (IV-I) qui auront une utilité quelconque dans le récit ; c'est ce qui sert le plus à motiver l'utilisation de ce procédé dans le film ; généralement, le CI classique n'est pas là par hasard : il doit servir le récit.
- 2. Les stratégies d'identifications narratives :** L'ancrage du CI dans le récit se fait en l'associant avec un personnage (*association personnage-CI-PDVM*), où le même personnage utilise presque toujours le même appareil ; les stratégies d'identification narratives sont importantes parce qu'elles servent à clarifier qui est responsable ou porteur des images vidéo intradiégétiques (IV-I) et des PDVM.
- 3. Les stratégies de différenciation stylistiques :** Les images vidéo intradiégétiques (IV-I) générées par le CI ont tendance à être présentées directement à l'écran soit par un plan-écran (PE), soit par un PDVM. Pour distinguer de manière claire et cohérente ce qui est filmé par le CI de ce qui ne l'est pas, les stratégies de différenciation stylistique sont utiles ; différents marqueurs visuels (définition d'image différenciée, caméra-épaule), sonores (mixage différencié du CI pour créer un « point d'audition ») et de mise en scène (regards caméra) favorisent cette différenciation.
- 4. Les options de représentation : le plan écran cadre (PEC), le plan écran cadre du caméscope (PEC-CAM), le plan plein écran (PPE) ou le point de vue médiatisé(PDVM) :** Les cinéastes ont le choix entre quatre options pour représenter les images vidéo intradiégétiques (IV-I) du CI : soit par un plan écran décliné en trois options (PEC, PEC-CAM ou PPE) ou un PDVM.

5. **Le schéma de base : le caméscope intradiégétique et le plan écran ou le point de vue médiatisé :** Le schéma de base représente la contextualisation la plus simple du CI et des images vidéo intradiégétiques (IV-I) qu'il génère, avec une alternance entre un plan du CI ouvert (qui filme) et un plan de ce qu'il filme en plan-écran (PE) ou en PDVM. L'alternance peut avoir lieu dans les deux sens (CI vers IV-I ou IV-I vers CI). Dans *American Beauty*, le schéma de base est répété plusieurs fois (dans 4 segments) avant que les variations n'aient lieu et la forme prédominante est : PDVM vers CI.
6. **Le point de vue médiatisé associé :** Le PDVM associé au CI sert principalement à pallier au PDV du protagoniste auquel le CI est attribué. Comme il n'y a qu'un seul CI et un seul protagoniste associé à ce CI dans *AB*, l'association est plus prégnante.
7. **Les variations stylistiques :** Les variations stylistiques plus complexes arrivent *après* que le schéma de base ait été installé et utilisé ; des exceptions peuvent exister dans des cas d'effets de surprise ou d'accroches, comme dans le segment 1.
8. **La progression narrative :** Le CI connaît aussi une progression narrative particulière ; comme il est un motif important et qu'il est associé à des traits de caractère d'un des protagonistes, il est intégré au récit et subit indirectement une progression narrative. Je ne parlerais pas de « personnification » du CI en tant que tel puisque les attributs de l'appareil demeurent limités, mais plutôt de « diégétisation » de celui-ci, c'est-à-dire que le CI acquiert un statut d'élément diégétique important, qui en fait un accessoire ayant une présence dramatique ou « diégétique ». En ce sens, il n'a pas de statut autonome dans le récit, mais suit tout de même une ligne dramatique où il prend un statut plus complexe.
9. **Sept fonctions importantes du procédé :** À l'intérieur de l'analyse, nous avons repéré quatre fonctions importantes du caméscope intradiégétique dans le film, soit :
  - a. **Servir de relai au point de vue d'un personnage :** C'est la fonction la plus importante du procédé : la majorité du temps, le CI sert à pallier au point de vue d'un personnage (ici, Ricky Fitts) ;
  - b. **Être un agent du destin ou du hasard :** Cela peut représenter autant des événements filmés par hasard (segment 5) que l'impact que peuvent avoir des bandes filmées sur le destin des personnages (segment 10) ;



- c. **Être un intermédiaire dans une communication** : C'est évident lorsque Ricky et Jane utilisent le CI dans leurs jeux de séduction (segment 8) ou leur discussion (segment 10) ;
- d. **Intensifier stylistiquement un autre procédé ou un effet** : le procédé peut avoir une fonction plus décorative qui vient appuyer d'autres éléments de la scène, principalement par le biais des options de représentation utilisées sur le plan stylistique (segments 8 et 10) ;

Trois autres fonctions sont plus ténues mais doivent être soulignées, car elles seront importantes pour la suite des choses, surtout dans les films en PDVM qui seront abordés au chapitre 4 :

- e. **Représenter un point de vue médiatisé autonome « mécanique »** : Si la principale fonction du CI est de servir de relai au point de vue d'un personnage, il peut aussi représenter celui du caméscope, alors qu'il filme des événements par accident, sans le contrôle d'un personnage. Cette fonction est ici quasi absente, sauf lorsque Ricky abandonne momentanément son caméscope durant la bataille avec son père (segment 8). Par contre, elle sera importante dans les cas de films en PDVM (chapitre 4) ; Bourassa a identifié cette fonction sous l'appellation « ocularisation mécanique non-contrôlée » (2006 : p.39)
- f. **Authentifier un événement** : Cette fonction apparaît lorsque les bandes vidéo filmées par le CI servent à authentifier un événement auprès des spectateurs ou des personnages. Elle est détournée de manière intéressante dans le film, puisque ce qui se produit est l'inverse : dans le segment 10, Frank interprète un événement de façon erronée. Par contre, lorsque Ricky montre la vidéo du sac plastique au vent à Jane (segment 7), on peut observer cette fonction à l'œuvre de façon minime.
- g. **Servir de destinataire virtuel** : Cette fonction représente un personnage qui s'adresse à un caméscope qui lui sert de destinataire virtuel ; on la retrouve dans les cas de journaux intimes vidéo, que nous aborderons dans les chapitres 4, 5 et 6 ; elle est toutefois absente d'*AB*, ce qui démontre qu'un film seul ne peut occuper toutes les fonctions canoniques d'un procédé ; d'un autre côté,

elle peut être mise en relation à la fonction « être un intermédiaire dans une communication », la différence étant qu'il s'agit ici d'une communication à sens unique.

Ces neuf caractéristiques ne peuvent pour l'instant être considérées comme révélatrices de normes ou de tendances générales de l'utilisation du caméscope intradiégétique dans le cinéma hollywoodien, mais elles serviront de base à la réflexion sur ce procédé par la suite, notamment dans le prochain chapitre portant sur la poétique historique de la caméra intradiégétique et du point de vue médiatisé au cinéma.

## **CHAPITRE 3 : POUR UNE POÉTIQUE HISTORIQUE DES CAMÉRAS INTRADIÉGÉTIQUES ET DES POINTS DE VUE MÉDIATISÉS 1 : DE LA NAISSANCE DU CINÉMA AUX ANNÉES 1980**

Dans le précédent chapitre, l'analyse exhaustive du caméscope intradiégétique (CI) dans le film *American Beauty* a permis de dégager un certain nombre de caractéristiques formelles, de normes et de conventions du procédé dans le cinéma hollywoodien. Maintenant, comme le CI est, par essence, une caméra intradiégétique (CAM-I), il faut élargir la réflexion pour voir si les caractéristiques qui lui sont attribuées s'appliquent aussi à la CAM-I. Ainsi, il sera plus facile de voir si le CI n'est qu'un exemple de CAM-I comme un autre ou s'il a plutôt un fonctionnement particulier, distinct des autres CAM-I.

Une poétique historique des CAM-I dans le cinéma hollywoodien, avant l'arrivée du caméscope, pourra permettre de résoudre ce problème. Ainsi, il sera plus facile d'observer les caractéristiques importantes de ce procédé au cinéma de même que son évolution propre. Cela permettra en particulier de souligner le rôle du point de vue médiatisé (PDVM) au cinéma avant l'arrivée du caméscope, mais aussi de voir la place d'autres procédés connexes comme les projections intradiégétiques (PROJO-I) et les téléviseurs intradiégétiques (TV-I).

Une remarque préalable s'impose : il s'agit ici d'adopter une vision plus large et forcément partielle du procédé à l'étude en l'étendant à une partie de l'histoire du cinéma ; ces considérations resteront ponctuelles et proviendront de l'observation de quelques titres

« exemplaires » de l’histoire du cinéma, choisis de selon leur intérêt historique et la diversité des propositions qu’ils représentent entre eux<sup>82</sup>.

## **1. The cameraman (1928)**

### **1.1. Le passage de la caméra diégétique (CAM-D) à la caméra intradiégétique (CAM-I) et l’ambiguïté du point de vue médiatisé (PDVM) dans le cinéma classique**

Dans le premier chapitre, on a souligné comment les PDVM étaient absents de *The Cameraman* (1928), sinon de manière ambiguë. Maintenant, tentons de voir plus en détail pourquoi en nous concentrant sur quatre segments importants (voir les photogrammes des divers plans discutés en annexe 1) : la scène d’introduction (segment 1), Buster qui tente de photographier Sally (segment 2), la noyade (segment 4) et la projection finale (segment 5) – le segment 3 (guerre dans le quartier chinois) a déjà été commenté au chapitre 1. Ces segments serviront à faire des parallèles avec d’autres films afin de tenter une *poétique* des procédés à l’étude dans l’histoire du cinéma.

Tout d’abord, le segment 1 présente les quatre premiers plans du film, qui montrent différents caméramans en train de filmer diverses situations spectaculaires, dont trois plans avec un caméraman de dos (plans 1, 2 et 4<sup>83</sup>) et un plan avec un caméraman de face (plan 3). Ces plans servent à mettre en contexte le sujet du film, soit le métier de caméraman, en soulignant son caractère aventureux et glorieux. On peut remarquer comment, dans *AB*, le CI était utilisé chaque fois pour montrer des images vidéo intradiégétiques (IV-I), reprises du CI

---

<sup>82</sup> Pour une explication du terme « film exemplaire » dans un cadre néoformaliste, voir la note de bas de page 3 en introduction.

<sup>83</sup> Les numéros de plans font référence à ceux inscrits dans les annexes et leurs sections correspondantes. Dans ce cas, il s’agit de l’annexe 1, segment 1.

sur-le-champ dans la même scène, et ce, dès la toute première scène du film. Dans *The Cameraman*, plusieurs *caméras diégétiques (CAM-D)* sont présentes dès le départ, sans qu'elles ne deviennent *intradiégétiques*, car aucune *projection de film pellicule intradiégétique (PROJO-I)* ne leur sont associées. En conséquence, l'activité de filmer et le maniement de la caméra sont plus valorisés que le sujet ou l'objet filmés. Dans les quatre plans, chacun des caméramans tourne vivement la manivelle. L'un deux (plan 1) filme une scène de guerre et doit s'enfuir lorsqu'une bombe tombe près de lui, ce qui met l'accent sur la dangerosité de filmer. Cependant, aucune de ces scènes ne montre le PDVM de ce qui est filmé à ce moment-là, ni le résultat de ce qui a été filmé (en PROJO-I).

À ce stade-ci, on peut s'interroger sur le passage possible des caméras diégétiques (CAM-D) aux caméras intradiégétiques (CAM-I) dans le développement du langage cinématographique. Par exemple, on pourrait tracer un parallèle entre ce bref prologue et la situation des CAM-D dans un autre film burlesque plus ancien, *Behind The Screen* (1916) de Chaplin. Dans ce court métrage de 19 minutes, Charlot est assistant sur un plateau de tournage. L'action est centrée sur ses problèmes avec son patron : toutes ses gaffes dans plusieurs situations : par exemple, lorsqu'il installe un décor, lorsqu'il prend une pause pour dîner, lorsqu'une grève est déclarée, lorsqu'on fait des tests techniques et lorsqu'on répète des lancers de tartes à la crème qui tournent à la bataille générale. Dans les six premières minutes du film, on voit une caméra diégétique quand Charlot doit placer des accessoires de décor qu'il finit toujours par faire tomber. Au passage, il s'accroche régulièrement dans la CAM-D qu'a positionnée le chef opérateur devant la scène, la change de place, la fait tomber, ce qui met en colère le chef (annexe 6, section 1, plan 1). Bref, la caméra est ici un accessoire parmi d'autres, sans plus.

La situation est différente dans *A Film Johnnie* (1914) de George Nichols. Dans la première scène, Charlot assiste à la projection d'un film<sup>84</sup> et tombe amoureux de la *Keystone girl* qu'il voit à l'écran. Il se rend ensuite aux studios de Keystone pour la rencontrer. Arrivé sur place, il s'accroche dans les décors et les accessoires, dont la CAM-D à côté de laquelle se trouve un chef opérateur, un peu comme dans *Behind The Screen*. Les choses se corsent lorsque le réalisateur commence le tournage d'une scène où la *Keystone Girl* se fait agresser. Charlot intervient et se bat avec les autres hommes, sans comprendre qu'il s'agit d'un tournage. Dans un demi-ensemble, on peut voir le caméraman à l'avant-plan durant la scène en train de tourner de manière intermittente (durant un plan, il disparaît subitement, apeuré par Charlot, et on ne sait alors pas si on tourne vraiment encore la scène ou non) (annexe 6, section 1, plans 2a et 2b). Après s'être battu, Charlot sort du studio. En parallèle, un assistant qui se promène dans une rue avoisinante découvre une maison en feu et appelle l'équipe de tournage sur les lieux, parce que c'est exactement ce que l'équipe recherchait pour terminer son tournage. On déplace l'équipe et la CAM-D sur les lieux de l'incendie et, par hasard, Charlot se retrouve là et se bat encore pour la *Keystone Girl*. Ce qui est intéressant, c'est que, contrairement à *Behind The Screen*, on utilise le prétexte du tournage intradiégétique pour créer des gags. Dans ce cas, le rôle de la CAM-D devient plus important. Avec les interventions du réalisateur, elle sert à valider le fait qu'on tourne vraiment une scène.

Ces deux courts métrages auraient pu permettre des opportunités au niveau des PDVM, ou même de PROJO-I successives afin de visualiser ce qui a été tourné par la caméra sur place, pour justement la faire passer au stade intradiégétique (donc de CAM-D vers une CAM-I), mais ce n'est pas le cas. Comme les diverses CAM-D dans l'introduction de *The*

---

<sup>84</sup> L'analyse du segment 5 de *The Cameraman*, plus loin dans ce chapitre, permet d'aborder ce point de façon plus détaillée.

*Cameraman*, elle est avant tout un objet qui sert à faire comprendre qu'on est dans le monde du cinéma ou de la photographie.

La façon dont ces films représentent le cinéma sur le plan thématique est intéressante. Dans un article sur les « métafilms » ou les films qui thématisent le cinéma de Mack Sennett pour la Keystone, Hilde D'Haeyere va dans cette direction. Elle étudie la manière dont ces films utilisent ce thème à leur avantage afin de promouvoir de manière calculée une image débridée et anti-institutionnelle de la compagnie au sein de l'industrie hollywoodienne. Elle souligne que :

The picturing of labor as improvisation and play, and the subsequent reenacting of play in scripted fiction films, also influenced the films' attitude toward movie machinery. Indeed, the extradiegetic camera that sits behind the dummy camera inevitably exposes a whole setup of film machines and auxiliary devices ordinarily kept hidden. In slapstick movies on moviemaking, the purpose of trick machinery reaches a metalevel, from a tool to visualize tricks to a trick attraction in itself. (2014, p. 92)<sup>85</sup>

Comme D'Haeyere le dit, la seule monstration d'éléments cinématographiques, comme un studio, une équipe de tournage, un décor et une caméra, pouvait être en soi « l'attraction » de ces films. En ce sens, l'option de la CAM-I et du PDVM demeurerait peut-être inutile. Dans les deux courts métrages avec Charlot, ce sont surtout les acteurs, les décors et les accessoires qui sont mis en scène, alors que la caméra est plutôt secondaire par rapport à ceux-ci.

Ces deux exemples peuvent être comparés avec *Le photographe* (1895) des frères Lumière, un film des premiers temps du cinéma, qui montre un photographe tentant de prendre un sujet en photo, qui s'accroche dans son appareil et qui le fait tomber. La tendance semble

---

<sup>85</sup> Cet article contient une liste exhaustive des « métafilms » de la Keystone de 1912 à 1933. Certains titres analysés dans cette section, principalement *Mabel's Dramatic Career*, *A film Johnnie* et *Kid Auto Races at Venice, Cal.* sont commentés par l'auteure, ce qui n'est pas le cas des autres titres burlesques évoqués, non produits par la Keystone. Pourtant, les films de Keaton et *Behind the Screen* ont des points communs les films de la Keystone.

être de montrer une caméra à l'écran. Cette caméra reste au stade diégétique. Il manque le passage au stade intradiégétique, qui implique peut-être une immersion médiatique plus complexe qui n'existe pas encore au cinéma à cette époque.

*Kid Auto Races at Venice, Cal.* (1914) est un contre-exemple. Dans ce film, Charlot interrompt fréquemment le tournage d'une course de voitures en se plaçant devant la caméra, de façon à constituer des PDVM clairs et, en retour, une véritable CAM-I (annexe 6, section 1, plan 3). D'Haeyere commente plus spécifiquement ces plans ainsi :

These shots can easily be read as footage captured by the supposed newsreel camera, due to the flat style of reportage, the ongoing street races in the background, and the crowd's on-camera reactions, ranging from amusement to bewilderment. [...] Most interestingly, even in the shots in which Chaplin is shown clowning around with the camera and the director, the star actually eyes the hot camera (the extradiegetic recording camera behind the onscreen camera), even though this means turning his back on the camera and crew that are diegetically pictured in the frame. (op. cité, p. 87)

Autrement dit, ces plans fonctionnent comme des PDVM explicites et clairement interprétés à cause des regards-caméras, bien que certaines ambiguïtés au sujet de ces plans demeurent. En plus de la confusion entourant les regards-caméras entre la CAM-I et la caméra omnisciente (CAM-O) notée par D'Haeyere, les PDVM ne sont pas directement liés à des CAM-I qui sont clairement situées dans l'espace de la scène par un plan qui précède ou qui suit le PDVM (annexe 6, section 1, plans 3 et 4). Donc, s'il y a des PDVM, le schéma de base de la conjonction entre la CAM-I et le PDVM, observé dans *American Beauty*, n'est pas intégré à la mise à la scène de manière aussi fluide et cohérente.

Une différence notable de *The Cameraman* par rapport à *Behind The Screen* et *A film Johnnie* est dans le fait qu'on ne traite pas de cinéma de fiction tourné en studio, mais des actualités et des reportages, comme dans *Kid Auto Races at Venice, Cal.* En ce sens, tout ce qui concerne les décors, les acteurs et les accessoires du cinéma cèdent le pas à la caméra et à



son opérateur, qui deviennent cruciaux. Ceci dit, la caméra à l'écran, qu'elle soit diégétique ou intradiégétique, est majoritairement utilisée de la même façon que chez Chaplin. C'était ce qui avait été observé dans le chapitre 1 avec le segment 3, soit la scène de la guerre dans le quartier chinois, ainsi qu'avec les divers gags impliquant seulement l'objet physique de la caméra, comme lorsque Buster passe une journée à tenter de filmer quelque chose en ville. De plus, l'usage de la caméra dans ce film a un aspect pédagogique, notamment dans une scène où Sally montre à Buster dans quel sens tourner la manivelle de la caméra. Régulièrement, ce qu'on voit, c'est Buster en train de tourner la manivelle, crampé derrière sa caméra. La différence avec *Behind The Screen* et *A Film Johnnie*, c'est que la caméra est au centre de l'action et qu'en conséquence Keaton se permet de jouer avec des options plus élaborées, comme c'est le cas dans les segments 2, 4 et 5.

La suite du segment 1 présente Buster et sa caméra (plans 5 à 9) : Buster est interrompu dans son travail par une immense parade dans laquelle il croise Stagg (plan 10) et Sally (plan 11). L'attitude de Buster contraste avec celle des caméramans en introduction. Par rapport aux caméramans qui étaient courageux dans des situations extrêmes, Buster paraît être un quidam. Cela est renforcé aussi par l'arrivée de Stagg (plan 10) qui, contrairement à Buster, est un professionnel chevronné qui filme un grand événement pour une compagnie (MGM News). Malgré l'immense foule qui déplace Buster, celui-ci conserve toujours précieusement sa caméra avec lui (plan 11).

Le second segment montre plus clairement les procédés et les stratégies de mise en scène utilisés pour représenter l'activité de prendre une photo (plans 1 à 11). Après que la foule se soit dissipée, Buster et Sally se retrouvent seuls (plan 1). Buster en profite pour lui proposer de prendre son portrait (plan 2), mais elle refuse. Après avoir insisté, il finit par la

convaincre et se met en action. Il s'installe nerveusement et tombe avec sa caméra avant de se relever (plan 3A, 3B et 3C). Ce gag typiquement burlesque est un exemple de l'utilisation de la CAM-I en tant qu'objet.

Bref, Buster est prêt à prendre Sally en photo. Il s'approche d'elle afin de la placer correctement pour son cadrage (plan 4). Un gros plan de Sally avec un cache spécial (plan 5) suit, enchaîné de Buster toujours devant Sally, cette fois-ci en train de la contempler (plan 6). Puis, Buster se met derrière sa caméra (plan 7), et on alterne entre Sally en gros plan (plan 8 et 10) et Buster qui prend en photo (plan 9).

Le tout premier gros plan de Sally (plan 6) ressemble à un plan subjectif (plan PDV), mais deux aspects sont ambigus. D'abord, la position de Sally semble avoir changé avec celle du plan précédent (c'est ce que suggère le coin du mur derrière elle, alors qu'elle était parallèle à celui-ci dans le plan précédent) ou la position de la caméra ne correspond pas exactement à celle que tient Buster. Malgré ce détail technique, ce plan peut tout de même être interprété comme un plan-PDV. Ensuite, l'utilisation du cache spécial autour du visage de Sally est ici étrange. On sait que, dans le cinéma des premiers temps, de tels caches pouvaient être utilisés à l'occasion pour suggérer les PDV des personnages regardant à travers des appareils optiques, comme dans les deux films de George Albert Smith *Grandma's reading glass* (1900) et *As Seen Through A Telescope* (1900). Dans ces deux derniers cas, un cache rond fait office de *stratégie de différenciation stylistique* pour les PDV des personnages regardant à travers soit une loupe ou un télescope, de la même manière que ceux observés pour les PDVM dans *AB*<sup>86</sup>.

---

<sup>86</sup> On peut remarquer le même procédé dans *Peeping Tom* (1897) : lorsque le personnage regarde par le trou de serrure, on passe à un plan-PDV avec un cache en forme de trou de serrure.

Thompson rappelle que ce procédé a été récupéré à la fin des années 1910 pour suggérer des plans-PDV, mais qu'il a disparu dans les années 1920<sup>87</sup>. Que penser alors du cache dans *The Cameraman* ? Était-il là en guise de récupération d'une convention déjà datée pour suggérer un plan-PDV de Buster regardant Sally, ce qui signifierait une sorte de récupération « nostalgique » du procédé, pour peut-être suggérer la vision « romantique » ou « éthérée » qu'a Buster de Sally ? Ou alors, s'agissait-il justement d'une stratégie de différenciation stylistique claire, telle qu'on peut l'observer dans les films de Smith et qui existe encore aujourd'hui, par exemple dans *AB*, pour marquer le PDVM de la CAM-I, soit Sally telle que visualisée à travers la caméra de Buster ?

Le fait que, dans un premier temps, Buster ne soit pas à sa caméra, mais près de Sally (plan 4 à 6) suggérerait plus un plan-PDV, peut-être justement « nostalgique » ou « romantique ». Toutefois, comme le reste du segment le montre derrière sa caméra (plan 7 à 10), on pourrait aussi bien penser le contraire en interprétant le plan 5 comme une sorte d'anticipation de la prise de photo à venir. De plus, si on compare au segment 1 où Buster prenait un passant en photo, on remarque que, dans le passage du plan 7 où Buster prend une photo au plan 8 où le personnage est photographié, l'angle de la caméra ne correspond pas à celui de la CAM-I et donc que l'option du PDVM n'était clairement pas utilisée à ce moment. Ce qui est sûr, c'est qu'il y a une certaine ambiguïté autour de la distinction entre plan-PDV et PDVM.

Cette situation ambiguë autour d'un PDVM peut s'expliquer par le degré de familiarité qui devait exister avec les images provenant des appareils de « reproduction mécanique du

---

<sup>87</sup> Dans un passage de l'article de « The continuity system » (in Bordwell *et al* : 1985, p. 194-213), Thompson commente plus spécifiquement l'évolution du procédé du « eyeline match » dans le cinéma américain des premiers temps, dans lequel elle traite du plan-PDV (« *POV shot* ») et du raccord regard (p. 207-208).

réel », pour reprendre la célèbre expression de Walter Benjamin (2003), dans les années 1920. Si les appareils photographiques et filmographiques étaient connus du public, leur manipulation par une majorité de gens est plus difficile à déterminer. Dans *Le Photographe* des frères Lumière, on peut concevoir que les appareils photographiques à plaques sans visée réflex étaient déjà peu propices à de telles options. À la toute fin de *The Gold Rush* (1925), Charlot se fait photographier par des reporters avec Georgia, sa bien-aimée, qu'il vient de retrouver par hasard sur un bateau. Un reporter les positionne avant de prendre la photo, un peu comme le faisait Buster avec Sally dans le segment 2 de *The Cameraman*. Les plans alternent entre les photographes de dos et un gros plan du couple de face, alors que le couple est clairement en profil trois-quart, c'est-à-dire jamais du PDVM. Le couple s'embrasse et un reporter les accuse d'avoir gâché la prise, ce qui suggère encore que ce n'est pas ce qui est observé par la caméra qui est visualisé à l'écran puisqu'on ne voit justement pas cette « pose ratée », mais plutôt leur « baiser réussi ».

Un exemple de *Sunrise* (1927) de Murnau, par contre, détonne par rapport aux exemples précédents. Dans ce film, le couple de protagonistes au centre du récit décide d'aller se faire prendre en photo chez un photographe. Durant la séance, l'homme et la femme sont placés devant un énorme appareil à plaques et le photographe se cache sous son rideau. Comme dans *The Cameraman* et *The Gold Rush*, celui-ci prend le temps de les positionner pour la photo. Nerveux et amusé, le couple commence à rire et s'embrasse (annexe 6, section 2, plan 1). De manière intéressante, le plan suivant montre ce que voit le photographe derrière sa caméra, soit l'image inversée du couple dans sa chambre noire (annexe 6, section 2, plan 2). Ensuite, il installe sa plaque et, sans que le couple ne s'en rende compte, il le photographie. Lorsqu'ils sortent du studio, l'homme et la femme sont heureusement étonnés de découvrir

cette photo sur laquelle ils s'embrassent (annexe 6, section 2, plan 3). Le premier plan peut peut-être fonctionner comme un PDVM, certes, mais encore une fois, l'angle de la caméra correspond plus ou moins adéquatement à celui de l'appareil photo intradiégétique, ce que la photo finale prouve (plan 3). C'est surtout le second plan qui est stupéfiant : on peut le considérer comme un exemple, pour cette période de l'histoire du cinéma, d'une forme de visualisation d'une image que produit un appareil photographique *en direct* dans une scène visualisée. Était-ce un cas rare ou non ? Ce qui est clair, c'est qu'on se rapproche plus ici du style et de la fonction du CI dans *AB*, avec ses options connexes comme le PDVM et les divers plans écrans (PE).

Un autre exemple curieux est celui de *La vengeance du ciné-opérateur* (1912), un film d'animation russe en technique d'image par image de Ladislav Starevitch, mettant en scène des histoires d'adultères entre insectes. Dans une scène en particulier, une sauterelle filme un scarabée infidèle dans une chambre d'hôtel. Dans un plan moyen, la sauterelle-caméraman arrive à la porte de la chambre du scarabée infidèle, munie de sa caméra et regarde à travers le trou de la serrure, ce qui donne lieu à un plan-PDV avec un cache en forme de trou de serrure. Ensuite, la sauterelle pose sa caméra sur le trou de serrure pour filmer. Lorsque la sauterelle présente le film aux spectateurs (soit le couple marié), le plan visualisé en PROJO-I de cette scène est le même que le plan-PDV de la sauterelle qui regarde par le trou de la serrure. Le problème n'est pas tant qu'il y ait une possible confusion entre le plan-PDV et le plan visualisé par la suite en PROJO-I, techniquement impossible puisque la caméra ne tournait pas au moment où la sauterelle observait, mais que l'option du PDVM n'est pas dans la mire du cinéaste, alors qu'à l'inverse celle du plan-PDV est assimilée. Dans le segment 2 de *The Cameraman*, encore une fois, c'est plus ambigu. Le PDVM semble se confondre avec le plan-

PDV de Buster, sans doute en raison de la nature des appareils photographiques à plaques, comme celui utilisé dans *Sunrise*.

Après avoir pris la photo, Buster la développe rapidement en baissant la tête et, pendant ce temps, Stagg vient chercher Sally sans que Buster ne s'en aperçoive (plan 11). Le couple Sally et Stagg s'en va en voiture (plans 12A et 12B), et Buster a juste le temps de s'en apercevoir (plans 13A et 13B) alors que le couple part (plan 14A) et que Buster se retrouve seul avec son appareil (plan 14B<sup>88</sup>). Encore une fois, Buster reste toujours « collé » à son appareil, tout comme Stagg qui, après avoir été vu subrepticement dans le segment précédent, est encore avec le sien pour le court moment où il apparaît au plan 11. Cela rappelle la situation de Ricky et de son caméscope dans *AB*. Une caractéristique du style classique hollywoodien peut être dégagée de ces exemples : un objet significatif pour un personnage aura tendance à rester « attaché » à lui ; si le personnage tient cet objet dans une scène et que cet objet est un de ses attributs, comme les appareils photographiques et les caméras des personnages mentionnés plus haut, le personnage gardera l'objet en sa possession durant toute la scène, voire durant la majeure partie du film. Ce qui change avec les époques, ce sont les options de mise en scène. Dans *The Cameraman*, *Behind The Screen* et *A Film Johnnie*, tout comme dans *Le Photographe* et *La vengeance du ciné-opérateur* et même l'exception que présente *Kid at auto races*, on privilégie les plans éloignés aux plans rapprochés afin de mettre en valeur le jeu des acteurs et de faire ressortir les gags physiques ou la situation générale<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> Ce dernier plan offre le même cadrage que le plan 1 du segment 2, soulignant un détail intéressant de la construction formelle de cette scène.

<sup>89</sup> On peut ajouter aussi *Le mystère des roches de Kador* (1912) de Léonce Perret, où l'on présente une scène avec une CAM-I, suivie d'une autre scène avec la PROJO-I de ce qui a été filmé précédemment. Encore une fois, la scène avec la CAM-I est filmée en plan éloigné, avec la CAM-I à l'avant-plan et la scène filmée à l'arrière-plan, sans utilisation de PDVM. Merci à Karine Abadie pour cet exemple.

Dans *American Beauty* à l'inverse, les plans rapprochés sont plus présents et peut-être qu'alors, l'option du PDVM et sa conjonction avec la CAM-I deviennent plus « naturelles ».

Le segment 4 est l'autre cas où un PDVM pourrait être présent. Dans ce segment, contrairement au segment 2, Buster est équipé d'une caméra cinématographique. Il filme une scène en entier (la noyade de Stagg et de Sally, où il intervient pour sauver Sally), comme dans le segment 3. Mais contrairement à ce segment, des plans sont pris *devant* la caméra, sans qu'elle soit présente physiquement à l'écran. Ces plans se rapprochent de la position de la caméra, soit les plans 4 et 8 et la séquence de plans de 12 à 16. Encore une fois, il est difficile d'extrapoler et de savoir si l'intention réelle de Keaton et Sedgwick étaient de faire de ces plans des PDVM. Cependant, deux indices peuvent nous laisser penser que c'est le cas.

Le premier est le plan 17, qui débute en montrant Buster en demi-ensemble de retour sur la plage après avoir sauvé Sally, réalisant qu'elle a disparu (plan 17A). Un travelling arrière nous amène en plan d'ensemble pour dévoiler le singe qui filme la scène (plan 17B). Ce plan permet de faire comprendre que, depuis le début du sauvetage de Sally par Buster, le singe filmait la scène. On peut donc déduire rétrospectivement que les plans précédents fonctionnaient comme des PDVM de la caméra tenue par le singe.

Le second indice se trouve dans le segment 5, où Sally, Stagg et le patron de MGM News visionnent les rushes de Buster en PROJO-I. Cette scène présente plusieurs plans en PROJO-I des actions précédentes, de cadrages similaires. Les plans du segment 4 déjà évoqués (4, 8 et 12 à 17) peuvent être comparés avec ceux qui présentent la même action visualisée en PROJO-I dans le segment 5, soit les plans 9, 12, 14, 17 et 19. En les regardant de plus près, on peut noter aisément quelques différences, notamment les changements d'angles pour une même action. Lorsque Buster tente de sauver Sally en bateau, on le voit de dos dans

le segment 4 (plan 12) et de côté dans le segment 5 (plan 14), ou encore lorsqu'il revient sur la plage et réalise que Sally a disparu, il est de profil dans le segment 4 (plan 17) et de trois-quart face dans le segment 5 (plan 19)<sup>90</sup>. On peut aussi relever des incohérences comme lorsque Buster arrête de tourner la manivelle de la CAM-I pour aller sauver Sally dans le segment 4, ce qui laisse entendre qu'il ne filme plus l'action en cours, alors que l'on la voit dans le segment 5. Ceci dit, même s'ils ne sont pas *strictement* similaires ou *complètement* cohérents, les plans entre les deux segments sont forts semblables, présentent globalement les mêmes actions et fonctionnent avec des points de vue comparables qui se rapprochent les uns des autres.

En fait, au lieu de se demander s'il y a présence de PDVM ou non « au sens strict », on remarquera plutôt les efforts et les précautions pour nous faire comprendre que ce qui est présenté en PROJO-I dans le segment 5 correspond assez bien à ce qu'avait tourné Buster auparavant. Les segments où Buster filmait (segments 3 et 4) ont servi à motiver ce qui aboutit au climax (segment 5), au sens où chacun des plans visualisés en PROJO-I provient d'une situation présentée telle quelle précédemment. Les plans 2, 4, 6 et 7 de la scène de la guerre du quartier chinois (du segment 5) représentent à chaque fois des situations auxquelles Buster avait assisté avec sa CAM-I (dans le segment 3). Le plan 7 en particulier montre justement la bataille qu'il avait filmée de près et « mise en scène », ce qui a déjà été mentionné au chapitre 1. Même le plan 9, qui montre une vue de face du bateau sur lequel sont Sally et Stagg juste avant le segment 4, et qui est reprise du lac même, est motivé par le fait que Buster filmait d'abord d'un bateau. À rebours, on peut toutefois remarquer que certains plans tournés

---

<sup>90</sup> Un problème similaire se retrouve dans *Le mystère des roches de Kador* (1912), évoqué ci-haut (note de bas de page 81). Après une scène qui montre un tournage, une autre scène montre en PROJO-I ce qui avait été tourné d'un autre angle que ce qui avait été suggéré.



*manquent* de cette PROJO-I finale. À un moment de la guerre du quartier chinois, Buster monte sur un échafaudage pour avoir une vue en plongée de l'action. L'échafaudage s'écroule alors qu'il tourne, donnant lieu à ce qui paraît être un spectaculaire mouvement à la grue descendant. Or, autant ce plan n'est pas visualisé en PDVM au moment de l'action, autant il est absent de la PROJO-I. Malgré cela, il ne fait aucun doute qu'on est dans une logique de cohérence classique similaire à celle d'*AB*. On peut aussi souligner la brève stratégie de différenciation dans le plan 2 montrant un plan écran cadre (PEC) de la PROJO-I, qui permet d'introduire ce plan comme un plan visualisé sur l'écran intradiégétique que regardent les personnages et non comme un plan *de la scène en cours*, avant de passer ensuite à des vues en plan plein écran (PPE). Il aurait été possible de faire la même chose dans le segment 4 et marquer les plans en PDVM que tournaient Buster d'une manière ou d'une autre, mais les cinéastes ne l'ont pas fait.

Un parallèle peut être tracé entre cette situation et celle qu'a soulignée Persson en lien avec le développement de ce qu'il appelle la « structure du montage en PDV » (« *POV editing structure* »), soit le procédé comprenant un personnage regardant un objet hors-champ suivi d'un plan de cet objet regardé, que ce soit par un « vrai » plan-PDV, un raccord-regard ou même un simple mouvement comme un panoramique (2003 : p. 46-47<sup>91</sup>). Étudiant divers exemples de ce procédé dans le cinéma des premiers temps, comme ceux des films de Smith déjà mentionnés ici, l'auteur conclut que :

Thus the few examples of POV editing from the first ten years of filmmaking were probably not apprehended as the complex spatial articulations that we take POV editing structures to be. The production and understanding of those POVs were still placed within the theatrical and the vaudeville context in which the spatial immersion of the spectator was not an issue. In such a context, « spatial » POV editing within the « same » diegesis, playing with offscreen expectations and

---

<sup>91</sup> Cette structure a été étudiée aussi chez Branigan, 1984.

complex spatial model building, was more or less impossible; it had to wait for increasing acceptance of editing and space-constructing techniques. (2003 : p. 52)

Autrement dit, le type d'articulation entre les plans-PDV de *Grandma's reading glass* par exemple est loin de ce qu'on retrouve dans *The Cameraman*, même dans les cas ambigus des PDVM déjà soulevés. Dans le premier film, les plans-PDV fonctionnent comme des « attractions » *en soi* (id. : p. 50), alors que dans le second, le sentiment d'immersion spatiale créé par les changements de plans relève non seulement d'une volonté de créer des relations spatiales de continuité entre les plans, mais aussi d'être au service d'une « *psychologization of the characters* » (id. : p. 64), comme lorsque Buster observe Sally dans le segment 2.

De manière comparable, on peut penser que le schéma de base CAM-I + PDVM, qui est si banal aujourd'hui, a dû attendre un certain degré « d'acceptation » de diverses techniques avant de pouvoir atteindre son déploiement actuel. « L'immersion » du spectateur dans la diégèse est peut-être très élaborée dans *The Cameraman*, mais elle ne paraît pas permettre à ce film d'être à même d'entrer dans une complexité formelle supplémentaire, à savoir celle de représenter l'action telle que vue par la caméra présente dans la scène, sans ambiguïté.

Pourtant, ce type d'immersion existait bel et bien à l'époque, comme on l'a vu dans *Kid Auto Races*. On le retrouve aussi dans *L'homme à la caméra* (1929), produit dans un tout autre contexte et beaucoup plus tard, soit le film d'avant-garde soviétique. À certains moments, on filme clairement un caméraman derrière une CAM-I pour alterner ensuite avec le PDVM de celle-ci ensuite. Dans la première bobine du film, analysée en profondeur par Yuri Tsivian (2000), on voit clairement deux PDVM : le premier, lorsque le personnage du caméraman, soit Boris Kaufman, tente de filmer sur une voie ferrée alors qu'un train arrive (annexe 6, section 3, plans 1 à 8) et le second (le dernier segment de cette bobine), lorsque des

gros plans d'un objectif de caméra sont alternés avec des images de fleurs d'abord floues qui, après un mouvement de la lentille de la CAM-I, deviennent au foyer (annexe 6, section 3, plans 9 à 13). Dans le deuxième cas, l'adéquation entre la CAM-I et le PDVM est explicite et sans ambiguïté. La seule particularité est que Vertov alterne entre des *gros plans*. Il n'y a pas de plan de situation qui montre la CAM-I et les fleurs ensemble dans un plan éloigné, avant ou après les plans rapprochés. Il s'agit d'un effet de montage pur dans la lignée du style propre à l'avant-garde soviétique. Malgré cela, les deux procédés sont bel et bien conjoints de manière explicite, de sorte qu'il est facile de comprendre que l'image visualisée des fleurs floues et ensuite au foyer proviennent de la CAM-I vue en parallèle.

Le premier segment avec le train est, lui, plus complexe : Vertov présente d'abord Kaufman (le caméraman) et le train (annexe 6, section 3, plan 1), puis, pour alterner ensuite entre les deux ; le cinéaste utilise à cet effet des plans rapprochés du visage de Kaufman (plans 2 et 4), des plans du train qui arrive vu de côté (plans 3 et 5), d'autres des pieds du caméraman pris dans les rails (plan 6) et un dernier plan, plus long que les autres, de la caméra qui passe sous le train (plan 7), qui peut être considéré comme un PDVM. Mais ce n'est pas tout : après un court segment d'une femme qui s'éveille, un autre segment sur les rails dévoile Kaufman à côté d'un trou dans la voie de ferrée, où il semble récupérer sa caméra, se lève et quitte les lieux (plan 8). Autrement dit, après avoir suggéré fortement que Kaufman se faisait frapper par le train, celui-ci quitte la scène, laissant entendre que tout cela n'a pas eu lieu, que c'était une mise en scène, et créant ainsi une sorte de « déception » vis-à-vis de la scène en cours<sup>92</sup>. Pour comprendre cela, il faut remonter à la source et revenir sur un motif important du film, soit celui de la « trappe à souris », que Tsivian explique ici à travers une analyse du titre du film :

---

<sup>92</sup> À cela s'ajoute un montage parallèle complexe avec une jeune femme qui s'éveille, que Tsivian commente et explique abondamment dans son article sur le sujet (2000).

'*Man with a movie camera*' is, in a sense, a mousetrap title. It conjures up an image of mystery or adventure movie [familiar in the twenties], stops in the middle of the phrase and turns it inside out. Such inside-out games – and similar mousetrap schemata – we will witness time and again throughout Vertov's film. (2000, p. 51)

En effet, les deux courts segments fonctionnent comme un anneau de Moebius, *inside-out*, ou comme une « trappe à souris » propre à une certaine idéologie moderne de la « défamiliarisation » ou de la distanciation. D'un côté, on trouve une scène typique du cinéma commercial (hollywoodien) basée sur le suspense, qui rappelle en un sens des sujets de films des premiers temps comme *How it Feels to Be Run Over* (1900) (Tsivian, 2000 : p. 66) et d'un autre, on dévoile le mirage que peuvent créer les procédés de ce type de cinéma. Le contraste entre les deux scènes « calls for film production purged of illusionism » (id. : p. 69), en ce sens que la vision de Kaufman quittant la scène désamorce ce qui s'était construit précédemment.

Il est intéressant de souligner que Tsivian n'interprète pas le dernier plan sous le train comme un PDVM, mais comme un « point-of-view shot taken under the train » (id : p. 67). Cela nous ramène au double problème : d'un côté, étant donné l'absence de stratégie de différenciation claire et explicite, il est difficile d'interpréter si certains plans sont de véritables PDVM, et d'un autre, un PDVM a tendance à être confondu avec un plan-PDV, ce qui n'est pas un problème en soi, mais une preuve que le PDVM n'est pas un procédé « ancré » clairement dans le langage cinématographique courant et que sa fonction dominante est celle de substitut au PDV d'un personnage.

Dans le reste du film, lorsque la conjonction CAM-I + PDVM est utilisée, elle n'a pas nécessairement cette fonction de distanciation ou de « trappe à souris » complexe. À la fin d'un autre segment dans une autre bobine, on voit des images de travailleurs dans une usine. Le dernier plan montre Kaufman avec sa caméra qui se lève et quitte les lieux. Bien que l'on

puisse lier ce segment au projet de dévoiler le « dispositif » filmique qui parcourt tout le film, on a plutôt l'impression ici de suivre une logique interne ou intrinsèque propre au récit, qui montre régulièrement Kaufman avec sa caméra se promenant de lieux en lieux, comme s'il avait terminé de tourner ses prises de vues sur ce lieu pour passer à un autre lieu. De brefs exemples peuvent aussi apparaître ailleurs, comme lorsqu'un caméraman filme d'une voiture d'autres gens dans une voiture seconde, et que l'on voit ensuite cette dernière (annexe 6, section 3, plans 14 et 15).

En fait, même si Vertov arrive à utiliser la conjonction CAM-I + PDVM de manière explicite à certains endroits, on peut aussi relever qu'il ne le fait pas systématiquement, par exemple lorsque Kaufman est sur une moto avec sa caméra sur une piste de course. Cette image revient régulièrement dans le même segment, intercalée avec quelques images de la course qui sont reprises à l'extérieur de la piste de course, et jamais on ne voit le PDVM de *cette* caméra. En fait, il s'agit du schéma le plus fréquemment utilisé, c'est-à-dire qu'on voit régulièrement des caméramans en train de filmer quelque chose, mais on montre seulement occasionnellement ce que ceux-ci filment véritablement au même moment.

Sur le plan thématique, tout cela participe d'une certaine conception du caméraman à cette époque, comme le souligne Tsivian :

The cinema of the twenties was that of Douglas Fairbanks and Harry Piel, and, to keep his audience, Vertov wanted the man with the movie camera to live up to their image. In this context, segment B [soit celui où Kaufman est sous le train] dovetails with various scenes throughout the film in which we see the cameraman balancing on a viaduct, riding a motorcycle, shooting the cascade of water over a power station, or amidst the cascades of fire in a foundry. (2000 : p. 68)

En ce sens, *L'homme à la caméra* est similaire à *The Cameraman*, où le rôle du caméraman est marqué par son statut professionnel, qui va de pair avec des notions de courage et d'héroïsme. Ces aspects tranchent avec l'amateurisme voyeur un peu pervers de Ricky Fitts.

Le caméraman était un personnage à valoriser socialement dans les premiers temps du cinéma et ce trait est plus important pour ces cinéastes des années 1920 que l'immersion médiatique potentielle de la CAM-I.

On comprend évidemment que *L'homme à la caméra* tout comme *Kid Auto Races at Venice, Cal.* sont des exceptions, qui dévient de la norme, chacun à leur manière (dans le contexte du film d'avant-garde d'un côté, dans celui du langage cinématographique en train d'atteindre sa forme classique conventionnelle, de l'autre). On peut en conclure que la conjonction CAM-I + PDVM ne sera pas en vogue avant au moins les années 1960. Cela ne veut pas dire qu'elle n'existait pas, mais qu'elle n'était pas favorisée en tant que norme au sens néoformaliste. Dans des films qui thématisent le cinéma comme *A Star is Born* (1937) ainsi que son remake éponyme de 1954, *Hellzapoppin'* (1941), *The Bad and The Beautiful* (1952) et *Singin' in the Rain* (1952), on peut à chaque fois déceler des scènes de tournage intradiégétique incluant un studio, des acteurs, des décors, des éclairages et des accessoires liés au monde du cinéma dont au moins une caméra, mais jamais on ne voit ce que cette caméra filme exactement *au moment de la scène*.

La seule exception pourrait être la dernière scène de *Sunset Boulevard* (1950). Norma Desmond, le personnage de Gloria Swanson, star déchue du muet qui vient d'assassiner son amant, est dans une crise de folie et confond les caméras des reporters avec celles d'un studio, comme elle croit que la foule de policiers et de journalistes présents pour commenter l'affaire en cours est l'équipe du tournage du film qu'elle attend de tourner depuis des années. Elle est en haut d'un escalier, au-dessus d'une immense foule. Les CAM-I des reporters sont situées en bas de l'escalier. On en voit deux plus précisément (toujours les mêmes), entre lesquelles se trouve son majordome qui, par dépit, joue le jeu et lui laisse croire qu'il est le réalisateur de

son film imaginaire. Un premier plan de Norma Desmond jouant son rôle et descendant les escaliers pourrait laisser croire à un PDVM, mais elle est alors suivie par un mouvement à la grue, impossible à faire pour les CAM-I en place, qui sont situées en bas des escaliers et sont positionnées sur des trépieds. À la toute fin, il y a une alternance entre les CAM-I et la star qui s'adresse autant à la foule qu'à son public absent par divers regards-caméras, jusqu'au tout dernier plan du film où elle se dirige vers l'objectif. Le respect du schéma de base et au moins une stratégie de différenciation (le regard-caméra) permettent de dire que l'intention était bel et bien de créer un PDVM. Toutefois, l'ancrage spatial demeure flou. L'angle du PDVM est difficile à interpréter comme celui d'au moins une des CAM-I visibles dans la scène, comme c'était le cas dans *Kid Auto Races at Venice, Cal.* Autrement dit, parmi les deux caméras visibles, on ne précise pas visuellement *quelle* CAM-I la filme, en tout cas pas de manière aussi claire et évidente que dans *American Beauty*. Ceci dit, il s'agit probablement d'une exception pour l'époque. L'autre scène du film qui se déroule sur un plateau de tournage, lorsque Norma rend visite à Cecil B. De Mille aux studios Paramount, montre l'équipement et la main d'œuvre en action sur le plateau, dont une caméra (une CAM-D, étant donné qu'on ne voit jamais ce qu'elle filme avant, pendant ou après la scène), sans jamais utiliser l'option du PDVM, suivant la mode des films mentionnés plus haut<sup>93</sup>.

Finalement, les plans analysés dans *The Cameraman* fonctionnaient peut-être comme des sortes de « PDVM implicites », mais ils s'inscrivaient sans aucun doute dans un autre contexte que celui des PDVM contemporains, en ce sens qu'ils ne proposaient pas une immersion spatiale ou médiatique aussi radicale qu'aujourd'hui. Cela est vrai pour la majorité

---

<sup>93</sup> Un autre exemple similaire se trouve dans *King Kong* (1933), lorsque le réalisateur fait des tests avec l'actrice sur le bateau en direction de Skull Island. Au moins un plan contient un regard-caméra qui semble suggérer un PDVM, mais encore une fois, l'ancrage spatial est flou et aucun autre marqueur ne vient accentuer le PDVM. De plus, alors qu'un caméraman est présent sur l'île, jamais on ne voit ce qu'il filme, ni durant la scène, ni après.

des films mentionnés plus haut, sauf pour certains cas d'exception (*Kid Auto Races*, *L'homme à la caméra* et *Sunset Boulevard*). Pour des raisons que l'on ignore, l'option du PDVM n'a pas d'attrait majeur. Par contre, si ces films n'utilisent pas formellement cette option, il y en a une autre qui est récurrente et pour laquelle l'immersion se fait sans problème : la PROJO-I.

## **1.2. La projection intradiégétique (PROJO-I) jusque dans les années 1950**

Si on revient sur le segment 5 de *The Cameraman*, on peut observer comment la PROJO-I y est intégrée. On passe de manière fluide d'un plan où on voit Sally, Stagg et le directeur de MGM NEWS dans une salle de cinéma, avec une cabine de projection derrière eux (plan 1), pour enchaîner avec un PEC de la PROJO-I (plan 2), revenir au public (plan 3) et ensuite passer à un PPE de la PROJO-I, pour alterner de manière régulière entre le PPE et le public (plan 5 à 20). Les stratégies de mise en scène sont similaires à celles déjà étudiées dans le segment 7 d'*American Beauty*, lorsque Ricky faisait visionner sa vidéo à Jane : on commençait par contextualiser le lieu et l'écran de visualisation par la mise en scène (les personnages assis devant l'écran, qu'ils soient dans un salon ou une salle) et une stratégie de différenciation (un PEC), avant de focaliser à la fois sur ce qui est visualisé à l'écran et sur les réactions de ceux qui regardent, ce qui renforce l'immersion spatiale (champ/contrechamp entre ce qui est visualisé et ceux qui visualisent) et la psychologie des personnages (insistance sur ce qu'ils ressentent à travers leurs réactions), dans la même logique d'immersion que celle défendue par Persson (op. cité) en regard de la structure du montage en PDV.

Rapidement, on peut remarquer que cette forme de mise en scène n'a pas toujours existé telle quelle au cinéma. Par exemple, dans *Uncle Josh At The Moving Picture Show*



(1902)<sup>94</sup>, Josh, un péquenaud ou un *rube*, assiste à un spectacle où on présente des films muets et réagit devant ce qu'il voit : en tentant d'imiter une danseuse, en fuyant devant un train qui arrive et en finissant par se battre contre un homme qui maltraite une fille à l'écran, ce qui fait tomber l'écran et dévoile le projectionniste derrière. La question ici est moins de relever si le film est une « early form of self-reflexivity » (Strauven, 2012) ou encore une farce ayant aussi valeur de mise en garde pour le spectateur (« discipline through laughter »), l'invitant à ne pas toucher l'écran devant lui, comme l'a suggéré Thomas Elseasser (cité dans Strauven, 2012), mais plutôt de constater la construction formelle des plans et de faire une brève archéologie du procédé.

Intégrer une PROJO-I dans un film pose en fait un problème de mise en scène intéressant : comment faire concrètement pour mettre à l'écran ce film dans le film ou *film intradiégétique* (FILM-I) ? Les options que nous avons vues avec *American Beauty* étaient déjà bien en place, soit faire un PEC ou un PPE. Mais leur utilisation demande diverses stratégies afin de pouvoir être réalisées.

*Uncle Josh* a choisi un PEC en plan éloigné, dans lequel le personnage de Josh apparaît à côté de l'écran *intradiegétique* (ÉCRAN-I). Pour arriver à intégrer correctement la PROJO-I, Porter utilise un cache-contre-cache où est situé l'ÉCRAN-I. On reconnaît aussi des coupes de montage entre les changements de films qui apparaissent sur cet écran. Pourquoi utiliser un cache-contre-cache plutôt que de filmer directement cette PROJO-I sur l'écran ? La raison peut avoir un lien avec la cadence d'images irrégulières des systèmes de caméras et de projections mécaniques, qui risque de créer des sauts involontaires à l'image, alors que le cache-contre-cache permet un plus grand contrôle de cet aspect. C'est la même option

---

<sup>94</sup> Il s'agirait d'un remake de *The Countryman and the Cinematograph* (1901), un film britannique de Robert W. Paul aujourd'hui perdu. Voir Strauven, 2012.

qu'utilisent *The Cameraman*, *Hellzapoppin'* et *Singin' in the Rain* par exemple. Le contraste entre *Uncle Josh* et ces trois films se situe encore une fois par rapport au sentiment d'immersion. La composition d'images théâtrales d'*Uncle Josh*, dans lequel le personnage principal interagit autant avec l'ÉCRAN-I qu'avec des spectateurs fictifs situés derrière la caméra, donnant lieu à quelques regards-caméras, tranche d'avec les autres exemples.

La progression vers cette immersion est notable dans deux films de 1915, la série *Les vampires* et *A Film Johnnie*. Dans le sixième épisode du premier, « Les yeux qui fascinent », Philippe Guérande, le personnage principal, et Mazamette, son partenaire, assistent à une PROJO-I qui met en scène leur histoire avec le clan des Vampires. On débute par un PEC en plan d'ensemble qui montre la salle et l'ÉCRAN-I, où est projeté le FILM-I. Curieusement, ici, Feuillade n'a pas utilisé le cache-contre-cache et a préféré construire un décor sur scène ayant l'apparence d'un cadre de projection cinématographique. Le FILM-I débute, et on passe à un plan de détail de l'action visualisée, qui conserve une partie du cadre de l'écran sur le côté afin de rappeler le contexte de la PROJO-I. Au fond, Feuillade traite la PROJO-I comme il le fait déjà avec les diverses représentations théâtrales intradiégétiques de la série. Dans l'épisode 2, « La bague qui tue », par exemple, Guérande assiste à une telle représentation théâtrale mettant en scène Irma Vep. La même construction est reconnaissable, montrant d'abord en plan d'ensemble la salle et la scène, pour aller vers un demi-ensemble et ensuite un plan moyen de l'action sur la scène, et terminer avec le même plan d'ensemble à la fin. Si le sentiment d'immersion fonctionne avec la représentation théâtrale, il est moins efficace avec la PROJO-I, justement en raison de ce traitement. Plutôt que de montrer la totalité de l'ÉCRAN-I, comme le voient les spectateurs diégétiques, on aperçoit seulement un détail de celui-ci. Aussi, le fait de conserver une partie du cadre de l'écran sur les côtés n'arrive pas à

enlever son aspect théâtral et le fait qu'il y ait absence de « réelle » projection cinématographique. Pourtant, le thème du cinéma semblait présent à l'esprit de Feuillade. Dans l'épisode 4, « Le spectre », un personnage se dit être fanatique de cinéma. On le voit entrer dans une salle et, après une ellipse, ressortir le plan d'après, sans que la représentation cinématographique ne soit montrée. Malgré l'intérêt suscité par le thème du cinéma, peut-être y avait-il une sorte de pudeur à filmer le cinéma *tel quel* chez Feuillade.

En ce sens, l'introduction d'*A Film Johnnie* (1915), qui utilise uniquement des PPE, est complémentaire par rapport à ce que développait Feuillade en même temps. Au début de cette scène, Charlot est à l'extérieur d'une salle de cinéma et observe une affiche de film. Il va ensuite s'asseoir dans la salle dans un long plan qui accentue les gags physiques qu'entraîne son déplacement entre les rangées de la salle. Puis, une fois que Charlot est assis, un intertitre annonce : « The Scene on the Screen », et on enchaîne avec un plan du FILM-I en PPE, pour ensuite alterner entre celui-ci et les réactions suscitées par ces scènes chez les spectateurs (principalement Charlot). L'intertitre fonctionne comme une stratégie de différenciation qui permet de distinguer les plans du FILM-I des plans diégétiques de la salle et qui montre *vraiment* du cinéma à l'écran. Au fond, la stratégie est plus élémentaire que celle de Feuillade par rapport à la mise en scène, mais elle demeure efficace : plutôt que de filmer un écran dans une salle et de faire un cache-contre-cache, on utilise le montage et les intertitres pour créer la connexion entre FILM-0 (les spectateurs dans la salle) et FILM-I<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> Au moins un film réalisé avant ceux-ci, *Mabel's Dramatic Career* (1913) de Sennet, montre que la conjonction de plans public, PEC et PPE pour une PROJO-I, avait déjà été assimilée ailleurs. *Le mystère des roches de Kador* (1912), évoqué précédemment (notes de bas de page 81 et 82) est aussi intéressant : il montre une alternance entre plans du public (une seule spectatrice) et PEC (sans doute en cache-contre-cache), en restant ici par contre dans un plan éloigné, sans jamais utiliser de PPE.

On comprend en fait que ce qui sera retenu par la suite, c'est l'addition de ces solutions, soit montrer la PROJO-I et la salle en PEC d'un côté, ce qui va demander un effort de contextualisation plus élaboré que dans *A Film Johnnie*, et passer au FILM-I en PPE ensuite, en donnant une sensation de réelle projection cinématographique. Dans *Sherlock Junior* (1924), Keaton présente une version virtuose de ce procédé quand il montre un projectionniste qui rêve d'être détective et qui s'endort pendant qu'il est en train de projeter un film. Au départ, Buster qui incarne ce personnage se trouve dans la cabine de projection. On voit ensuite un PEC en plan d'ensemble de la salle et de l'ÉCRAN-I, semblable à celui dans *Les Vampires*, mais utilisant le système du cache-contre-cache. Buster s'endort et se dédouble, ce qui permet de distinguer le Buster-endormi, qui rêve à côté du projecteur, du Buster-rêvé, qui se déplace dans son rêve et se voit en train de dormir. On alterne entre Buster-rêvé regardant l'écran hors-champ et l'ÉCRAN-I en PEC plus rapproché, avec une partie de l'orchestre visible à l'avant-plan. Puis, Buster-rêvé va dans la salle, toujours en PEC d'ensemble, regarde l'écran et saute dans le FILM-I. Cet effet est possible grâce à la technique de Feuillade, c'est-à-dire de faire passer une PROJO-I en représentation théâtrale. Ensuite, Buster se retrouve dans le FILM-I rêvé. On retourne ici à une PROJO-I en cache-contre-cache, toujours en PEC, dans une scène dont le comique repose sur une parodie du montage cinématographique purement métafilmique, où Buster-rêvé est « bousculé » par les changements de plans. Après quelques cascades comiques, le FILM-I redevient ce qu'il était auparavant, soit un film conventionnel, et un travelling avant nous amène en PPE, afin de continuer la PROJO-I, jusqu'à redevenir le film premier. Bref, toutes les stratégies développées précédemment sont ici utilisées à leur plein potentiel afin de créer une immersion complète à tous les niveaux, de façon claire, cohérente et aussi spectaculaire.

Contrairement au PDVM, la PROJO-I s'est intégrée au langage cinématographique classique dans la même logique que les autres procédés courants à l'époque, et, comme le montage en PDV de Persson, sa structure n'a peut-être pas beaucoup changé depuis sa stabilisation à la fin des années 1910 (comme on l'a vu pour l'utilisation du téléviseur dans *American Beauty* et, comme on peut le voir dans des exemples tels que *Rebecca*, *Citizen Kane*, *Hellzapoppin'*, *Singin' in the rain*, *Sullivan's Travel* et *The Bad and the Beautiful*).

Ce qui a été modifié concerne plutôt les possibilités qu'offrent les différentes technologies et les variations stylistiques qui en découlent. *The Cameraman*, par exemple, joue avec certaines limites de l'image filmique pellicule des années 1920 et crée des stratégies de différenciation comparables à celles de l'image vidéo numérique des années 1990 dans *American Beauty*. Dans une autre scène (entre les segments 1 et 2), Buster présente ses premiers rushes, qu'il avait tournés en une journée dans la rue, aux membres de MGM News, dont le directeur et Sally. On voit des plans inversés, sur-impressionnés et un cadre divisé en quatre plans, alternés avec les réactions de désarroi de Buster, de Sally et du directeur, et du rire des autres membres présents. De manière intéressante, ces plans ressemblent de près aux expérimentations de *L'homme à la caméra*. La différence de contexte (Hollywood classique et URSS moderne) donne un sens différent aux mêmes images : d'un côté, elles sont tournées par un amateur et on peut en rire et, de l'autre, elles sont avant-gardistes. Des situations comparables de mises en scène d'erreurs ou de défauts techniques se retrouvent dans *Singin' in the rain* (une PROJO-I sonore au Vitaphone ratée), *Rebecca* (la PROJO-I d'un film amateur), *Citizen Kane* (un FILM-I documentaire contenant des images d'archives volontairement abîmées) et *Hellzapoppin'* (dans une forme parodique, des personnages apostrophant un projectionniste intradiégétique qui recule le FILM-O en train d'être visualisé).

Au fond, ces exemples cachent le même problème : comment faire passer une image ou une situation technique non professionnelle à l'encontre de la transparence technique classique dans un cadre « professionnel-classique » qui devrait normalement éviter ce genre de situations ? Dans tous les cas, on répond par un contrôle des effets proposés (les défauts, erreurs ou différences sont *volontaires* plutôt qu'accidentelles) et une motivation narrative claire (il s'agit d'une PROJO-I défectueuse, d'un FILM-I amateur ou documentaire, ou encore d'une forme parodique où on peut jouer avec les codes et les conventions de la projection cinématographique traditionnelle). C'est sur ce plan que l'on peut distinguer *L'homme à la caméra* de ces films. Bien qu'il ait des similarités formelles avec certaines scènes de *The Cameraman* (la première projection « ratée » de Buster), celles-ci s'inscrivent dans un système stylistique différent. *L'homme à la caméra* motive ces procédés principalement de manière artistique plutôt que narrative ou compositionnelle en éliminant les stratégies de différenciation classiques ou en allant vers des options moins évidentes ou plus intellectuelles. Par exemple, lorsque l'on voit le caméraman faire un panoramique vers le haut, puis un avion qui vole filmé en panoramique, ensuite le plan de l'avion en PEC dans une salle de cinéma où le public le regarde, et le tout s'alternat dans un montage de plus en plus rapide, on peut interpréter la mise en abyme et la réflexion qui est faite sur le rôle du caméraman et du cinéma dans la société, mais il est plus difficile de se représenter à la fois comment l'espace de la scène est construit (sentiment d'immersion spatiale) et ce que ressentent les personnages (psychologisation des personnages en cause) puisque cela n'est pas pertinent dans la scène.

Où se situe la différence entre ces films et ce que l'on retrouve dans *AB* ? L'option du PDVM. Tous ces films maîtrisent la PROJO-I, mais lorsqu'ils pourraient utiliser un PDVM, ils ne le font pas explicitement. Dans *Singin' in the rain*, lorsque les personnages tournent

« The Duelling Cavalier » la première fois, l'action est centrée sur les problèmes de tournage entourant l'apparition du son au cinéma, sans aucune utilisation de PDVM notable. La deuxième fois où on doit retourner les mêmes scènes dans le film, le PDVM demeure ambigu. Bien que certains plans aient sensiblement les mêmes angles et les mêmes mouvements que dans le FILM-I final, jamais on ne les montre en noir et blanc, comme on le fait pourtant lors de la PROJO-I lors du climax.

Une dernière remarque peut être faite sur l'utilisation du cinéma en tant que thème, question déjà discutée rapidement en lien avec *The Cameraman* et les films de Sennett. On peut voir comment le thème du cinéma est en phase avec son époque et permet de réfléchir sur ce qu'Éric Méchoulan avait nommé un « réseau d'intermédialités » en place. Analysant le rôle de la littérature dans *Illusions perdues* de Balzac, il avait noté comment « ces ensembles instables de rapports de puissance qui forment le réseau d'intermédialités dans lequel pratiques littéraires et désirs d'écriture trouvent leurs valeurs et leurs sens » (2003, p. 21). Ces films mettent chacun en valeur des aspects « intermédiaires » de différentes pratiques du cinéma. *A Star Is Born* (1937) et son remake éponyme de 1954 sont intéressants à cet égard, car ils permettent de souligner les points de convergence et de divergence par rapport à la publicité qu'Hollywood fait de sa propre image à travers les époques, ainsi que sur les rôles des divers médias associés. Chacun de ces deux films fait un usage intéressant des MED-I.

Le premier film, par exemple, montre en plans d'ouverture et de fermeture une page de scénario (« *shooting script* ») – absent de la version de 1954. En ouverture, la page décrit le plan suivant, celui qui sera présenté ensuite, et, en fermeture, la page décrit le dernier plan, celui qu'on vient de voir. Ce procédé met l'accent sur l'importance du scénario en tant que document sacré à Hollywood. Le premier film d'Esther, devenue Vicki Lester pour

Hollywood, fait l'objet d'une projection test qui tourne mal, ce qui souligne comment ce type de pratique était courant à l'époque. Lors de la cérémonie des Oscars, Esther est suivie par les médias, notamment la radio qui diffuse sur les ondes le discours d'Esther-Vicki, à l'époque de la pré-télévision.

Une scène comparable dans la version de 1954, tournée en format panoramique, où Esther-Vicki reçoit un Oscar, mais elle est maintenant suivie par la télévision, qui filme la cérémonie en direct et projette la diffusion sur un écran à côté de la scène, ce qui donne lieu à un *two shot* montrant à la fois Vicki au micro et la diffusion de son image à côté. On retrouve aussi une diffusion télévisée lors d'une autre scène dans l'appartement du réalisateur déchu, ce qui souligne l'importance de ce nouveau média à cette époque.

Dans ces deux exemples comme dans *Singin' in the rain*, *The Bad and the Beautiful*, *Sullivan's Travel* et *Sunset Boulevard*, la mise en scène focalise beaucoup moins sur ce qui est tourné en tant que tel que sur les jeux de coulisses tant professionnels, artistiques que sentimentaux entourant les tournages. Bien sûr, la trame principale de ces films traite plus de la vie personnelle des personnages que de leur vie professionnelle. Ceci dit, le travail de production du film joue un rôle dans ces films. L'accent est mis généralement sur la pré-production, à travers la conception préalable, la scénarisation, les répétitions, les choix de décor ou de costumes ou encore sur le produit fini avant ou après sa distribution, soit la projection, les réactions que suscitent le film, les ratés ou les hommages. Le travail de fabrication au moment du tournage est montré à travers des scènes courtes et stéréotypées, alors que ce qui relève du montage et de la post-production est complètement absent de ces récits. Bref, lorsque les personnages ne discutent pas de leurs émotions entre eux (trame personnelle), ils vont souvent débattre de problèmes de conception artistique plutôt que d'être



au travail sur un plateau ou en salle de montage (trame professionnelle). Ceci rappelle les réflexions de Rick Altman sur le « film de coulisses [qui] montre rarement le travail de production » et ainsi « exprim[e] un point de vue de classe moyenne sur le processus de production et de lancement d'une marchandise (le show) » (1992 : p. 227).

À travers la promotion évidente du *star system* que font ces films, ils valorisent plus particulièrement certains métiers du cinéma. Bien sûr, les acteurs dominent en tant que vedettes (les rôles principaux d'*A Star Is Born* et *Singin' in the rain*, le deuxième rôle de *Sunset Boulevard* et des rôles importants dans *Sullivan's Travel* et *The Bad and the Beautiful*), mais les réalisateurs occupent la deuxième place (le rôle principal de *Sullivan's Travel*, le deuxième rôle d'*A Star Is Born* et un rôle important dans *The Bad and the Beautiful*), suivis par les producteurs (le rôle principal de *The Bad and the Beautiful* et des rôles importants dans *Sullivan's Travel* et *Singin' in the rain*) et les scénaristes (le rôle principal dans *Sunset Boulevard* et un rôle important dans *The Bad and the Beautiful*). Les autres métiers sont relégués à des rôles secondaires ou de figurants (exception faite de *The Cameraman*, qui s'attarde au métier de caméraman, mais dans un contexte de cinéma documentaire), montrant que le star system n'implique pas seulement la valorisation de l'acteur-vedette, mais aussi des trois autres métiers dominants à Hollywood que sont les réalisateurs, les scénaristes et les producteurs, alors que le reste de l'équipe est relégué à des strates inférieures dans la hiérarchie de la production.

Finalement, ces films montrent une fascination évidente pour l'objet cinématographique. Cette fascination est centrée sur la vie personnelle des protagonistes impliqués dans la production, à l'extérieur du tournage généralement avant la production, sur la projection filmique en salle devant le public, sur les divers aspects de la vie

cinématographique ou sur les organes de presse qui les publicisent, mais très peu sur ce qu'enregistre la caméra en direct. Jusque dans les années 1950, l'utilisation de la CAM-I s'inscrit dans ce contexte dans lequel sa conjonction avec un PDVM n'est clairement pas une préoccupation stylistique. Tel que mentionné plus haut, la limite de cette utilisation est ce qui a été observé dans *The Cameraman*. Dans un contexte de documentaire intradiégétique, ce film insistait certes sur le tournage en cours, mais il introduisait des PDVM de manière ambiguë, alors que les mêmes plans vus en PROJO-I sont, eux, maîtrisés.

## **2. *Peeping Tom* (1960) et le développement du point de vue médiatisé (PDVM) dans les années 1960**

En regard de ce que l'on vient de voir, un film comme *Peeping Tom* (1960) propose un changement significatif, qui débute avec les années 1960. L'introduction de ce film montre Mark, le personnage principal, qui accoste une prostituée dans la rue. Un très gros plan dévoile une caméra 8mm amateur cachée sous son manteau. On entend le son du moteur de cette CAM-I qui est en train de filmer, puis l'image avance vers l'objectif de la CAM-I jusqu'à rendre le cadre complètement noir. Tout en continuant d'entendre le son de la caméra, on bascule dans un plan avec un cache qui imite une visée de caméra à l'épaule. La caméra s'avance vers la prostituée qui la regarde et s'adresse à elle. Plus tard, Mark va tuer la prostituée avec une épée invisible attachée à la caméra, alors qu'on la voit crier en regard caméra en très gros plan. La scène s'arrête brusquement sur le plan d'un projecteur sur lequel tourne une bobine terminée. Puis, on voit Mark qui visualise le FILM-I qu'il vient de tourner en PEC. La projection est différente de ce que Mark vient de filmer : il regarde un film en noir et blanc (alors que le PDVM précédent était en couleur) et le cache de la visée de la CAM-I

est absent. Le générique du film défile sur cette PROJO-I en PEC jusqu'au meurtre de la prostituée où Mark se jette sur l'écran pour le détruire.

L'ambiguïté qui prévalait autour du PDVM dans les exemples précédents est maintenant disparue, de sorte qu'on a la sensation que le « quatrième mur » de l'objectif de la caméra est tout d'un coup aboli. Plusieurs facteurs contribuent à ce changement. Le premier et le plus évident est la conjonction du PDVM avec la CAM-I, et le traitement général de ces deux procédés dans le film. Sur tous les plans, apparaissent les neuf caractéristiques formelles déjà étudiées pour le CI avec *AB*, soit :

1. La CAM-I comme motivation des images filmiques intradiégétiques : Michael Powell a pris le temps de présenter la caméra de Mark avant de basculer en PDVM. De plus, la CAM-I est un élément crucial du récit puisqu'elle sert de justification pour tous les FILMS-I que Mark tourne et visionne par la suite ;
2. Les stratégies d'identification narratives : L'association entre Mark, sa CAM-I et le PDVM qui en découle est évidente et récurrente dans le récit, mais aussi le fait que la caméra est celle de Mark et que c'est lui qui la contrôle tout au long de la scène et du film en entier ;
3. Les stratégies de différenciation du PDVM : la visualisation des marques de la visée de l'objectif, la caméra à l'épaule, la main hors-champ de Mark qui jette la boîte de pellicule aux poubelles, le son du moteur de la caméra et les diverses adresses à la caméra de la concierge de l'immeuble et de la prostituée, notamment l'ultime cri à la caméra ;
4. Les options de représentations : Powell joue autant avec le PDVM qu'avec la PROJO-I des images tournées ensuite ;
5. Le schéma de base : avant de basculer en PDVM, Powell contextualise la CAM-I que Mark cache dans son manteau de façon explicite ;
6. Le PDVM-associé : une des fonctions premières du PDVM est de pallier au PDV de Mark ;
7. Les variations stylistiques : Powell joue avec les différents procédés dans le film de manière toujours plus élaborée au fur et à mesure que le film avance ;

8. La progression narrative : la « diégétisation » de la CAM-I est essentielle à *Peeping Tom* parce qu'elle est un motif majeur du film. Elle souligne plusieurs traits du personnage, soit :
  - a. la perversion voyeuriste meurtrière de Mark qui est le résultat de ses traumatismes d'enfance, liés aux FILMS-I tournés par son père,
  - b. son travail puisqu'il est assistant-caméraman sur un plateau de tournage, photographe à temps perdu et aspirant cinéaste,
  - c. la CAM-I qui connaît une évolution qui lui est propre, notamment par rapport à l'outil du meurtre, l'épée, qui est cachée dans le trépied de la caméra au départ, pour être dévoilé plus tard dans le film.
9. Les fonctions de la CAM-I dans le film sont variées : bien que le CAM-I serve principalement à relayer le point de vue Mark, elle lui sert aussi à authentifier les événements qu'il a filmé afin de les revivre, de même que sa CAM-I est un intermédiaire dans les communications « perverses » qu'il a avec les femmes.

Bien sûr, la majorité de ces caractéristiques se retrouvait avec la CAM-I de *The Cameraman*. Tout se passe par rapport aux options de représentation qui changent ou qui s'élargissent avec la présence d'un PDVM clair et évident, ce qui amène par conséquent une complexification des stratégies de différenciation et des autres éléments formels en cause. Par contre, c'est véritablement dans un contexte formel où une CAM-I est bien intégrée que le PDVM apparaît ainsi et que l'immersion spatiale « médiatique » est complète.

L'autre facteur à prendre en compte est le rôle particulier que joue le cinéma amateur dans le film : les curieuses pratiques personnelles de Mark avec sa CAM-I et les divers FILMS-I de famille tournés par le père de Mark, qui sont en fait des expérimentations sur la peur où le fils est le sujet et la victime. Dans une étude sur les fonctions des films de famille dans le cinéma commercial narratif, Patricia Erens souligne que :

Nothing could be further from this self-conscious, seemingly primitive mode of filmmaking [of home movie techniques] than the seamless illusion created by most commercial narrative films. Yet, on occasion Hollywood filmmakers and others have played upon this visual contrast, incorporating pseudo-home movies within the fictional diegesis. Most memorable is the home footage in *Peeping Tom*, *Raging Bull*, *An Unsuitable Job for a Woman*, *The Falcon and the Snowman* and *Parix, TX*. In all of these works, home movies are used to indicate the past, most

generally a happy, innocent past, a time of togetherness. The major exception, of course, is *Peeping Tom*. Typically, all of the familiar ‘mistakes’ which constitute the home movie aesthetic are reproduced in order to create the necessary ‘look’.  
(1986: p. 99)

Par rapport à la norme, *Peeping Tom* détonne par son usage particulier de films de famille malsains, qui rappellent un passé trouble et traumatique, plutôt que l’inverse. Par contre, Erens omet un détail important : la distance historique entre *Peeping Tom* et les autres films de son corpus qui datent tous des années 1980.

Avec cette place particulière du film amateur, du film de famille et du PDVM, *Peeping Tom* constitue un changement important sur le plan de ce que René Gardies avait nommé les « pratiques culturelles de l’image » (2007), en ce sens qu’autant le cadre de la production du film que celui de sa réception ont changé. D’un côté, les réalisations de Mark sont purement personnelles et vont au-delà du contexte cinématographique professionnel, comme c’était le cas dans les exemples cités par Erens, ou au-delà du reportage, comme dans *The Cameraman*. D’un autre, le visionnement est privé et ne concerne que lui ou lui et son amie Helen. Mark est en fait un amateur qui exploite les nouvelles technologies pour ses propres réalisations fantasmagiques.

Ces pratiques culturelles s’inscrivent largement dans un contexte de renouveau technologique propre aux années 1950-1960, soit le développement du matériel léger-synchrone avec les caméras 16mm et 8mm, les pellicules sensibles et les enregistreuses portatives (voir Bouchard, 2012). À cet égard, l’exemple de *David Holzman’s Diary* (1967) de Jim McBride est capital. Dans ce film, un semi-professionnel utilise du 16mm pour tourner son journal intime. Ici, McBride a choisi de construire son film entièrement en PDVM, dans une forme que nous appellerons au chapitre 4 le « film en PDVM ». En un sens, *David Holzman’s Diary* est le précurseur de cette forme – du moins, c’est le premier à l’utiliser ici

dans les films recensés dans cette thèse. Étant donné les enjeux particuliers du « film en PDVM », qui sont essentiels à cette thèse, nous les traiterons de façon séparée dans le prochain chapitre. Retenons simplement que *David Holzman's Diary* permet de souligner comment l'utilisation du PDVM dans les années 1960 explose autant qu'elle se stabilise.

Les technologies du tournage léger-synchrone (16mm et 8mm) ont entre autres permis l'éclosion de courants comme la Nouvelle Vague et le Cinéma direct, mais elles ont aussi développé une nouvelle culture du cinéma amateur, dont *Peeping Tom* est un exemple. Ce n'est pas que le cinéma amateur et ses pratiques associées n'existaient pas déjà (par exemple, Erens analyse un corpus de films de famille datant des années 1940) ou qu'ils n'avaient pas déjà été représentés au cinéma. *Rebecca* entre autres montre une courte scène de visionnage de film amateur et Buster dans *The Cameraman* semble aussi le faire lorsqu'il va tourner des images de bateaux sur un lac<sup>96</sup>. C'est plutôt que l'ensemble de ces pratiques devient plus accessible et courant, et forme progressivement une norme, qui se dévoilera pleinement avec l'accessibilité des technologies vidéo numériques actuelles.

Si on regarde *Peeping Tom* de plus près, ce second facteur paraît déterminant. En effet, les PDVM n'y n'apparaissent qu'en lien avec la caméra 8mm de Mark, donc dans le contexte amateur. L'autre scène de meurtre du film en témoigne. Mark travaille comme assistant-caméraman de jour dans un studio de cinéma. Un soir, il reste avec une actrice de second rôle. Il lui a proposé de tourner des tests pour son propre film sur le plateau après leur travail, de manière illégale. Les deux se retrouvent alors seuls sur le plateau. Mark installe le décor et la caméra 35mm professionnelle, alors que l'actrice, excitée par l'ambiance et leur projet, discute avec lui en dansant autour de lui. En parallèle, Mark sort sa caméra 8mm personnelle et filme

---

<sup>96</sup> Sur la présence des films amateurs dans ces deux films et sur d'autres dans l'histoire du cinéma, voir Journot, 2011.

la scène. À un moment particulier, l'actrice se positionne derrière la CAM-I 35mm, alors que Mark la filme avec sa propre caméra 8mm. On alterne les plans entre le PDVM de la CAM-I 8mm de Mark et des plans omniscients de l'actrice derrière la CAM-I 35mm sans dévoiler justement le PDVM de cette dernière. Par contre, on entend l'actrice commenter ce qu'elle voit à travers cette CAM-I 35mm : elle dit qu'elle aperçoit Mark, puis qu'elle ne le voit plus ; elle lui demande ce qu'il fait et il répond : « I'm photographing you photographing me ». Ce genre de phrases est typique des films qui contiennent plusieurs PDVM comme *The Blair Witch Project*, et va souvent servir à indiquer le PDVM qui est associé à une CAM-I et à un personnage. Dans le cas de *Peeping Tom*, à l'inverse, le PDVM est limité à une CAM-I, alors qu'on aurait pu jouer avec les deux.

Finalement, si *Peeping Tom* peut être considéré comme révolutionnaire dans son emploi du PDVM, on remarque que ce procédé est en fait circonscrit au genre amateur alors que, dans le cadre du film professionnel tourné en 35mm, on est dans la même logique et les mêmes stratégies que les films abordés précédemment dans ce chapitre<sup>97</sup>. Dans le cas de *David Holzman's Diary*, on remarque que c'est plutôt le tournage léger-synchrone en 16mm, qui relève du milieu documentaire ou semi-professionnel, ce qui le différencie aussi du tournage professionnel en 35mm.

Mais en plus de cette révolution (tournage léger-synchrone, cinéma amateur), un autre changement culturel et technologique important va se déployer durant la même période qui va affecter tout autant le cinéma : la télévision et, plus tard, la vidéo.

---

<sup>97</sup> Le chapitre 5 montre comment cela pourrait confirmer l'importance de l'essor du film amateur pour le développement des PDVM. On peut aussi croire que le genre du « film en PDVM » qui sera analysé dans le chapitre 4 dépend de cela.

### **3. La télévision intradiégétique (TV-I) et les images vidéo intradiégétiques (IV-I) jusqu'au début des années 2000**

D'une certaine façon, il est logique que la conjonction CAM-I + PDVM n'ait pas été souvent utilisée jusque dans les années 1960, alors que tout ce qui entoure la PROJO-I l'ait été. En effet, l'expérience du tournage filmique était fort probablement plus abstraite pour le grand public. Les technologies du cinéma amateur étaient moins répandues qu'aujourd'hui, ce qui les rendaient moins populaires. Par contre, les technologies de la projection en salle étaient mieux connues. Les technologies argentiques (principalement 35mm) fonctionnent de manière « indirecte ». Elles proposent un mode de prises de vues dont l'issue (l'image finale) est toujours connue après les événements photographiés ou filmés, soit lors du développement de la pellicule. Encore aujourd'hui, l'image observable dans la visée d'une caméra argentique lors de la captation ne correspond pas à l'image qui sera développée dans la chambre noire par la suite. Par exemple, dans *Peeping Tom*, Mark regarde ses films en noir et blanc chez lui, alors que le PDVM au moment de les tourner montre ces images en couleur dans la mire. Bien sûr, cela est vrai en un sens aussi pour les appareils vidéo, autant analogiques que numériques, qui ne montrent jamais *exactement* l'image finale, puisque celle-ci n'existe qu'après le processus de post-production. Ricky, dans *American Beauty*, est aussi passionné parce qu'il visionne en direct que par la possibilité de revoir et de montrer ce qu'il a tourné ensuite. Cependant, du moins dans l'expérience du cinéma amateur, voire même professionnelle, la corrélation entre ce que l'on observe au moment de la prise de vue et l'image développée est nettement plus grande pour les technologies de la vidéo que pour celles de la pellicule.

Le meilleur exemple est l'utilisation d'un film noir et blanc : lorsqu'on regarde la visée d'une caméra contenant un film noir et blanc, l'image n'est pas en noir et blanc mais en



couleur, telle qu'on la voit dans ce que Persson appelle le « monde phénoménologique » (2000). Le rôle du directeur photo est d'être en mesure de visualiser l'image finale à partir des éléments de la réalité de ce « monde phénoménologique », mais tant que la pellicule n'est pas développée, l'image demeure invisible. D'un autre côté, le visionnement de la pellicule développée est une révélation parce qu'il permet de vérifier concrètement l'image résultante de tout le processus. Ainsi, penser à ce qu'enregistre la caméra en direct, soit l'impression de la lumière sur la pellicule, a moins d'importance que ce qui sera révélé après le développement, lors de la projection, parce que c'est seulement à ce moment-là que l'image existe véritablement.

Si on suit cette logique, il manque donc la possibilité de visualiser l'image tournée en direct pour qu'un procédé comme la conjonction CAM-I + PDVM devienne plus populaire. Peut-être qu'en ce sens, *Peeping Tom* est tributaire d'une nouvelle culture émergente de cinéma semi-professionnel et amateur, avec des visées réflex. Mais peut-être que la télévision et la vidéo sont tout autant à blâmer pour cela. Revenons dans le passé pour mieux comprendre l'émergence et l'évolution de la TV-I au cinéma.

### **3.1. La télévision intradiégétique (TV-I) des années 1920 aux années 1990**

Comme on le sait, la télévision à ses débuts est une technologie qui ne permet que le direct : le tournage et la diffusion se font en même temps. Les premiers appareils qui permettent d'enregistrer une image électronique, les enregistreurs vidéo, apparaissent à la fin des années 1950 (voir Armes, 1988). C'est une particularité importante de ce média qui le distingue des technologies en pellicule.

Dès les années 1920 et 1930, on peut établir un corpus de films qui traitent de la télévision à ses débuts. Telotte (2008) souligne comment cette nouvelle invention est utilisée dans le cadre de la science-fiction avec des films comme *Metropolis* (1927), *The Tunnel* (a.k.a. *Transatlantic Tunnel*, 1935), *Murder by Television* (1935), *The Invisible Ray* (1936) et *S.O.S.–Tidal Wave* (1939), à une époque où « television remained more a cultural idea than a practical appliance » (Telotte, 2008 : p. 39). L'auteur mentionne que la télévision est perçue comme une nouveauté aux possibilités aussi intéressantes que dangereuses, mais il ne souligne pas le traitement formel qui est réservé à cet objet dans les films qui l'utilisent.

On peut déduire que les procédés qui découlent des images produites par ces « *vision machines* » (Telotte, 2008) sont comparables à ceux réservés aux images filmiques à la même époque. Dans *Modern Times* (1935), le patron de l'usine où travaille Charlot possède une sorte de vidéophone dans son bureau qui lui permet de parler avec ses ouvriers qui travaillent sur la chaîne de montage. Les images générées par cet appareil sont montrées en PEC sous forme de cadre dans le cadre. Dans ce film, cet appareil est principalement lié au contrôle des travailleurs et aux interactions qu'il génère. Mais il s'agit là d'un exemple mineur. *Trapped by Television* (1935) intègre plus largement le procédé à sa structure. Le film, qui est une comédie dramatique de série B plutôt banale, met en scène un agent de crédit chargé de recouvrer les dettes de clients pour d'autres entreprises. Passionné de sciences, ce personnage décide d'aider l'inventeur d'un nouveau prototype de télévision, qui s'est endetté. L'appareil qu'ils conçoivent ensemble présente de nombreuses caractéristiques que l'on retrouve dans les premiers téléviseurs, qui apparaîtront après la Deuxième Guerre mondiale. Il fonctionne avec un tube cathodique, est uniquement en direct et nécessite une caméra pour filmer et un moniteur pour diffuser l'image générée par cette caméra, le tout en direct, sans aucun

enregistrement possible. Lors d'un dialogue dans la mise en situation, l'inventeur décrit ainsi sa machine à l'agent de crédit :

- Say, how do you call this contraction ?
- That's the televisor.
- It looks like a camera to me.
- Well it is a camera but instead of taking pictures it sends them out on the air.
- You mean it sends out picture without film or nothing ?
- Yes, it's very simple. All you do is focus in on whatever you want to take, turn the switch here and it sends out a picture. You talk, it transmits sounds.

Il est important de remarquer que, déjà à cette époque, on avait la possibilité de générer des images photographiques en mouvement sans support film, par voie électronique.

En parallèle, les personnages doivent convaincre le PDG de Paragon Broadcasting, une corporation de radiodiffusion intéressée à investir dans la télévision, de voir leur prototype. Ce dernier est manipulé par son principal associé qui veut imposer son propre prototype, jugé trop cher par le PDG et les actionnaires. Cet associé malfaisant a déjà fait enlever et assassiner par ses sbires un autre inventeur qui allait contrecarrer ses plans en proposant un prototype plus efficace et plus économique que le sien.

On peut voir le fonctionnement du fameux prototype dans trois scènes. Dans un premier temps, les protagonistes testent la machine (annexe 6, section 4, plans 1 à 3), afin de souligner l'aspect technique de leur invention qui suscite l'émerveillement. Un des protagonistes est dans une pièce devant la caméra et l'autre s'installe avec le moniteur dans une autre pièce du même appartement. Dans un deuxième temps, ils tentent une première présentation devant les actionnaires de la Paragon Broadcasting. Un des personnages filme avec la caméra un match sportif à l'extérieur et l'autre est avec le moniteur devant les actionnaires. Malheureusement, leur tentative échoue, car leur prototype a été saboté par leurs ennemis. Dans le climax (troisième temps), ils arrivent à réunir les actionnaires pour une

ultime tentative. Un des personnages est dans la salle de réunion avec le moniteur et l'autre dans son appartement avec la caméra. Mais les agents ennemis débarquent dans l'appartement pour contrecarrer leur tentative. Par chance, la caméra et le moniteur sont allumés, ce qui permet aux actionnaires de regarder *en direct* la bataille et de découvrir le complot, fomenté par l'associé malfaisant et de ses sbires. Le personnage dans la salle de réunion peut ainsi se rendre sur les lieux de la bataille à temps pour sauver son ami. Cela permet de créer un montage parallèle entre cette scène de bagarre et celle où les actionnaires regardent sur le moniteur ce qui se passe dans l'appartement. L'invention de l'image électronique télévisée permet de jouer avec le tournage et la diffusion en temps réel, ce qui était impossible avec l'image argentique.

Dans ce film, les PEC sont les seules options de présentation pour les images télévisées et, encore une fois, les PDVM sont absents. On peut remarquer une tentative de créer des stratégies de différenciation entre les images télévisées et celles en CAM-O par un *rac-focus* au début des diffusions, ce qui semble une préfiguration abstraite de la texture particulière de l'image vidéo.<sup>98</sup>

La *télévision intradiégétique* (TV-I) devient un procédé plus important à partir des années 1950, en parallèle, bien évidemment, à l'essor de ce média dans la société. *A Star Is Born* (1954) est un exemple de cette nouvelle réalité et peut-être un des plus complexes. On en retrouve quelques autres à la même époque qui permettent de mieux comprendre comment les cinéastes ont intégré le procédé.

Dans *The Seven Year Itch* (1955), Richard Sherman, le personnage principal, a le béguin pour sa voisine, interprétée par Marilyn Monroe. Après l'avoir courtisée innocemment,

---

<sup>98</sup> On peut aussi comparer ce film à *The Cameraman* pour l'importance qu'il accorde aux explications techniques et aussi pour le design de la caméra télévisée, qui ressemble à la caméra-shaker de Buster.

il s' imagine qu' elle va lui tomber dans les bras. Une scène subjective, imaginée par Sherman, montre Marilyn en train d' être filmée en direct pour une publicité sur un plateau de tournage de télévision. Deux CAM-I sont montrées sur les côtés, pendant qu' un travelling avant amène le spectateur vers un gros plan de Marilyn, qui regarde la caméra. Cette scène d' un PDVM ambigu est similaire à une des scènes du film *The cameraman*. Après ce plan, on passe à un PEC d' un téléviseur où est diffusée la même image de Marilyn, pour enchaîner avec un travelling arrière qui dévoile le fils de Sherman en vacances près d' un lac, qui regarde la publicité et qui appelle sa mère pour qu' elle la voit. Contrairement à la PROJO-I qui est montrée exclusivement en direct dans un même lieu, la diffusion de la TV-I permet de voyager aisément entre les espaces, d' un écran à un autre diffusant la même image.

Le défi d' intégration des IV-I n' est pas simple au départ à cause de la basse résolution de l' image vidéo télévisée. Le film *Will Success Spoil Rock Hunter* (1957) et le court métrage d' animation *T.V. of Tomorrow* (1953) parodient chacun à leurs façons les différents défauts de ce type d' image. Dans une courte scène du film, Tony Randall, qui interprète Rock Hunter, le personnage principal du film, interrompt le film en cours pour s' adresser au public et saluer les *TV fans*. Il est filmé en plan taille devant un immense rideau de couleur, le tout en format Cinemascope. Alors qu' il parle, le cadre dans le cadre se réduit progressivement, pour imiter le format 4 :3 d' un téléviseur des années 1950. L' image passe de la couleur au noir et blanc, pour ensuite se modifier de différentes manières pour illustrer les défauts de la télévision analogique. Quant à *T.V. of Tomorrow*, il présente lui aussi les défauts de ce type de télévision pour en rire dans le cadre d' un film d' animation.

L' enjeu de l' utilisation de la TV-I et, bientôt, de toute forme d' IV-I en général, est donc intéressant puisque son intégration formelle pose un problème technique et artistique que

les cinéastes doivent résoudre. La télévision et la vidéo proposent des images de différentes natures que celles du cinéma (du moins, jusqu'à l'arrivée du cinéma numérique). D'un côté, on parle d'une image électronique (qu'elle soit analogique ou numérique, peu importe) et, de l'autre, d'une image en pellicule argentique. Jusqu'à l'émergence des systèmes vidéo de meilleure qualité, les cinéastes doivent surtout choisir entre deux maux : une option « réaliste en mauvaise définition » qui utilise de véritables IV-I avec leurs défauts techniques ou une option « triche de qualité » avec un cache-contre-cache où l'on fait passer une image pellicule pour une image vidéo, ce qui permet une qualité d'image « professionnelle », où les défauts associés aux images électroniques sont absents, ce qui ressemble aux stratégies déjà soulignées pour les PROJO-I dans les débuts du cinéma.

Dans les années 1950, l'option de la triche semble utilisée de façon exclusive, sauf pour les exceptions ci-haut mentionnées qui mettent en valeur les défauts techniques de l'image télévisée à des fins parodiques, un peu dans le même esprit que les défauts de tournage et de projection dans *Hellzapoppin'*. Par exemple, *Will Success Spoil Rock Hunter* présente régulièrement des TV-I intégrés en « triche ». Dans les années 1960, le développement de la télévision et de la vidéo va permettre de voir les premières véritables images vidéo à l'écran. *The Ladies Man* (1961) offre un éventail assez élaboré d'IV-I utilisant l'option « réaliste ». Durant une longue scène, une équipe de télévision vient tourner une émission dans la résidence où travaille Herby, le personnage de Lewis. Quelques plans montrent en *two shots* un moniteur vidéo qui diffuse ce que la caméra de télévision filme d'un côté, et ce qui est en train de se tourner à l'arrière-plan. Les gags reposent justement sur le principe que tout est en direct : Herby intervient dans le cadre de manière inappropriée, sans que l'on puisse contrôler ou modifier ses interventions catastrophiques, par un montage après

coup par exemple. Sans doute, l'utilisation du système de *video assist*, dont l'invention est quelquefois attribuée à Jerry Lewis lui-même, y est pour quelque chose (voir Pomerance, 2002).

À partir de là et jusque dans les années 1980, les deux options semblent être assez répandues, sans qu'il y en ait une qui domine plus qu'une autre. Bien que plusieurs films utilisent des images vidéo réelles pour leurs TV-I, plusieurs autres, sans doute autant, vont dans l'autre direction. Globalement, il est clair que, dans un cas comme dans l'autre, à l'exception des films en PDVM qui seront abordés au chapitre 4, l'utilisation d'images vidéo au cinéma demeure mineure. Dans *Rosemary's Baby* (1968), le personnage de Rosemary Woodhouse regarde une publicité de son mari, Guy, à la télévision, qui est « réaliste » en noir et blanc, alors que, dans l'introduction de *For Your Eyes Only* (1981), l'antagoniste de James Bond a un hélicoptère téléguidé par des moyens vidéo qui offrent une image en « triche ».

La tendance sur l'utilisation de la TV-I change dans les années 2000, où l'option « réaliste » devient prédominante, voire unique, en grande partie parce que la qualité des images vidéo s'est grandement améliorée. Cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas eu un travail de « triche » pour rendre les images vidéo léchées et « professionnelles », mais ces images deviennent plus courantes à l'écran et sont présentées *telles quelles*, en format vidéo plutôt qu'en format pellicule.

### **3.2. Le rôle des caméras vidéo intradiégétiques (CAM-V-I) et les point de vue robotisés depuis les années 1970**

En plus de la télévision, le développement des premières caméras vidéo portative comme le Portapak de Sony et les images de synthèse vont aussi permettre le développement des « interpénétrations » entre supports électronique et photochimique.

Il est difficile de dater l'apparition des premières *caméras vidéo intradiégétiques* (CAM-V-I), mais deux films nous paraissent « symptomatiques » ou précurseurs d'une utilisation plus accrue et banalisée de la conjonction CAM-I, CAM-V-I ou CI et PDVM dans le cinéma classique hollywoodien, soit *Star Wars* (1977) et *Alien* (1979).

Dans une brève scène du premier, Luke Skywalker utilise des jumelles vidéos pour voir ce qu'il se passe au loin. On alterne les plans entre Luke qui regarde à l'horizon avec ses jumelles, un PDVM (qui, ici, fait aussi office de plan-PDV) des images vidéo des jumelles (incluant un masque en forme de jumelles), puis Luke qui enlève les jumelles de ces yeux. L'intégration d'une image vidéo analogique de mauvaise qualité démontre comment les défauts associés à ce type d'images deviennent assimilés. Elle pave aussi la voie à une sorte d'esthétisation de l'image vidéo, dans un cadre hollywoodien-classique. Par contre, même si l'image vidéo est utilisée, le PDVM demeure ambigu, car il peut aussi être interprété comme un plan PDV classique.

*Alien* pousse les choses plus loin. Après l'atterrissage de leur vaisseau spatial, une équipe de trois cosmonautes décide d'aller explorer la planète qu'ils ont découverte. Ceux-ci sont équipés de caméras vidéo, dont la fréquence est diffusée dans la tour de contrôle. Un personnage suit donc leur parcours via les moniteurs de la tour de contrôle. Plusieurs plans alternent ce personnage et l'image vidéo sur le moniteur, jusqu'à un très gros plan.



Techniquement, il ne s'agit pas tout à fait d'un PDVM mais plutôt d'un plan écran (PE). Par contre, nous sommes tout près de la logique qui va devenir monnaie courante dans les années 1990-2000, où nous aurons accès à l'image d'une caméra vidéo présente dans la scène en direct. De plus, par rapport à *Star Wars*, l'image vidéo est ici exploitée de manière plus élaborée et complexe, jouant avec les effets de distorsions et de textures propres à celle-ci.

Il est intéressant de noter comment Ridley Scott a fait ce choix de mise en scène particulier. Comme il le mentionne sur une des pistes de commentaires du disque Blu-Ray (Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010) :

This was done because I had to do it. The set was only a foot high. These rocks were about a foot and half high. And I walked in Bray and I hadn't had time to go and see it. Saw the set and went "Oh, God." And we just stood there. You know, necessity is really, really the mother of invention. And I sat there staring at it thinking "What the heck are you gonna do?" because Peter Voysey's sculpture was beautiful. And I said "Has anyone got...?" And I think it must have been very early tape camera. "Who's got a tape camera?" Said "Well, I've got one at home." "Go get it." So what I did is... I knew I couldn't film it. First of all, I couldn't get a camera – a Panaflex – down that low which it weighs 65 pounds, and move around like, you know, a hand-held camera, so I simply got a domestic tape camera and walked through the set like this, putting that in the background, then put it back through a TV monitor and filmed off the monitor. So that's shy, somehow, it looks high-tech and certainly has this massive scale. And that was because I had to do it.

On voit qu'un problème d'ordre technique (un décor trop petit qui passera mal sur le grand écran si filmé tel quel) fait en sorte qu'on trouve une solution technique (le filmer avec une caméra vidéo amateur pour en atténuer les défauts) qui a des répercussions narratives et esthétiques (l'image vidéo prend une importance à l'écran, et on s'approche plus clairement de l'option du PDVM).

On peut en calculer le décalage entre cette utilisation particulière d'un PE avec IV-I, exécuté pour des raisons d'abord techniques, et la récupération qui en a été faite dans *Aliens* (1986), sa suite, par James Cameron. Dans ce dernier cas, on retrouve justement une scène où une escouade de militaires armée, où chaque membre étant équipés de caméra vidéo, descend dans un vaisseau, alors qu'on fait un montage parallèle fluide entre divers PE de la tour de contrôle et des PDVM dans le vaisseau, pour suivre l'action de manière plus « viscérale ».

Les CAM-V-I ne sont pas l'unique endroit où l'image vidéo va être exploitée à l'écran dans un cadre hollywoodien-classique. Les « points de vue robotisés », soit des plans PDV de personnages de robots, présents dans plusieurs films de science-fiction, requièrent souvent des techniques similaires. *Westworld* (1973) est peut-être l'instigateur du procédé, avec les plans-PDV d'un robot qui ont été fabriqués en images de synthèse. *The Terminator* (1984) en fait un usage important, alors que le PDV du Terminator ressemble à un écran d'ordinateur complexe, démontrant comment James Cameron, réalisateur aussi d'*Aliens*, a un intérêt marqué non seulement pour l'image de synthèse (*The Abyss* (1989), *Terminator 2 : Judgment Day* (1990), *Titanic* (1997), *Avatar* (2006)), mais aussi pour l'image vidéo. *RoboCop* (1987), qui va un peu dans le même sens, récupère beaucoup d'effets propres à l'image vidéo analogique, comme l'entrelacement, les effets de « neige » et de captation de signal, comme stratégies de différenciation pour marquer les plans-PDV de son personnage principal, dans un film dans lequel les médias ont aussi une grande importance thématique. À cet égard, il y a une corrélation entre ces plans et ce que l'on retrouve dans *Wolfen* (1981) et *Predator* (1987) à la même époque. En effet, la stylisation d'un certain type de plans-PDV provenant d'entités non-humaines, partagent un ensemble de stratégies de différenciation particulières. En plus des stratégies propres au plan PDV, comme le travelling avant et la caméra-épaule ou le

*steadycam*, ces plans vont augmenter leur degré de défamiliarisation par des procédés supplémentaires qui déforment la réalité. Ceci aide à donner la sensation d'une perception du sujet (robot, extraterrestre, monstre) à la fois différente et semblable de l'humain. Dans ce cadre, les points de vue robotisés vont utiliser les défauts de l'image électronique (entrelacement, saut, *glitch*, neige, ...) comme le signalement de malaises ressentis par le sujet non-humain par exemple<sup>99</sup>.

Bref, l'émergence et le développement des IV-I se fait dans un contexte qui comprend un ensemble de procédés et de stratégies, ou un contexte « poétique », effervescent et complexe.

#### **4. Conclusion du chapitre**

Les diverses observations sur la CAM-I au cinéma et sur les procédés connexes, comme la PROJO-I, la TV-I et les IV-I, ont permis de poser des questions sur leur évolution dans le style cinématographique. Par exemple, on peut se demander à quel moment et dans quelles circonstances les premières CAM-D sont passées au stade de CAM-I dans le cinéma des premiers temps. Au-delà de cela, il paraît évident que le PDVM, bien que déjà existant depuis au moins les années 1910, n'a pas été une option privilégiée autant dans les débuts du cinéma que par la suite dans le cinéma hollywoodien jusque dans les années 1950. Par contre, les autres procédés, comme les PROJO-I et les PE qui en découlent, étaient visiblement courants et bien utilisés.

---

<sup>99</sup> *War of the Worlds* (1953) peut être vu comme un précurseur de ce type de plans. Dans une scène, les personnages branchent un œil électronique martien pour en projeter l'image et ainsi, voir la vision « martienne » du monde.

Les années 1950 et 1960 ont connu un changement à cet égard, peut-être liée à la popularité de la télévision, mais rien ne démontre que ce changement s'est fait de façon instantanée. D'un autre côté, le nouveau média qu'est la télévision a permis l'intégration des images électroniques au cinéma, qui, elles aussi, semblent être réalisées selon les modes déjà en place avec les CAM-I, les PROJO-I et les PE.

Les années 1970, elles, ont vu émerger la présence de nouveaux types d'images électroniques au cinéma, comme celles des caméras vidéo portatives utilisées dans *Alien* ou des images de synthèse de *Westworld*.

Tout cela permet de mettre en évidence un réseau de transformations à long terme qui ressemble plus à une évolution poétique ou à diverses remédiations qu'à une série de ruptures claires et distinctes. Derrière cela, l'enjeu nous paraît être celui de « l'immersion médiatique » : après l'immersion spatiale nécessaire à la structure du montage en PDV au cinéma dont parlait Persson (op. cité), l'immersion médiatique est celle qui permet de passer de façon fluide d'une CAM-I à un PDVM. On constate que durant cette période, cette immersion médiatique est loin d'être aussi peaufinée qu'elle l'est aujourd'hui.

Finalement, on peut noter aussi comment cette évolution n'est pas complètement linéaire et stable : si le PDVM ne devient pas populaire d'un coup, cela n'empêche pas certains films d'en faire un usage abondant. Nous avons noté à cet égard *David Holzman's Diary*, le premier « film en point de vue médiatisé » que nous avons recensé. Nous allons donc prendre le prochain chapitre pour mieux définir ce type de film, car il représente un enjeu essentiel de cette thèse.

## CHAPITRE 4 : LE FILM EN POINT DE VUE MÉDIATISÉ : DÉFINITION ET ANALYSE

Le chapitre précédent a permis de relever comment l'évolution du point de vue médiatisé au cinéma s'est faite de façon progressive. Jusque dans les années 1960, le procédé a été utilisé de façon ambiguë, alors que d'autres procédés semblables comme les projections intradiégétiques étaient bien en place. Ceci est en contraste avec ce que nous avons observé dans le chapitre 2, où le point de vue médiatisé dans *American Beauty* (1999) était un procédé majeur, utilisé de façon claire et cohérente, en conjonction avec le caméscope intradiégétique.

Le présent chapitre repart sur une constatation faite dans notre parcours, afin de la déployer. Avec *David Holzman's Diary* (1967), nous avons souligné un cas de film particulier, où la narration repose entièrement sur des points de vue médiatisés (chapitre 3). Ce cas annonce une tendance de fond qui continuera dans les années 1970, 1980 et 1990, pour devenir encore plus présente dans les années 2000 et 2010 avec le « *found footage* populaire ». Nous arrêtons donc momentanément la réflexion poétique historique entamée au chapitre précédent afin d'expliquer ces cas plus particuliers, que nous appelons des « films en points de vue médiatisés ». Ceux-ci seront importants pour mieux comprendre la suite de notre discours poétique historique, qui reprendra dans le chapitre suivant. De plus, cela nous permettra d'appliquer les outils de l'analyse néoformaliste autrement que ce qui a déjà été fait. Plutôt que d'analyser un seul film de façon isolée provenant d'un style déterminé (chapitre 2), nous allons plutôt comparer un ensemble de films entre eux, provenant de différentes époques et de différents contextes stylistiques, afin d'en dégager des tendances importantes.

## 1. Définition du film en point de vue médiatisé (film en PDVM)

À leur plus simple expression, les films en point de vue médiatisé (films en PDVM) se reconnaissent par une caractéristique formelle unique, qui est celle d'avoir une narration qui repose entièrement sur un ou plusieurs PDVM. Dans ce type de films, tout se déroule selon le « point de vision » d'une ou de différentes CAM-I<sup>100</sup>, dans un mode indirect<sup>101</sup>.

La question qui se pose d'abord est de savoir si cette catégorie de film constitue un genre. Rick Altman a démontré que, pour pouvoir reconnaître un genre, il fallait être capable d'identifier à la fois ses éléments sémantiques et syntaxiques à travers une approche « sémantique/syntaxique » (1984). Il définit ces deux aspects ainsi :

At times, we invoke generic terminology because multiple texts share the same building blocks (these *semantic* elements might be common topics, shared plots, key scenes, character types, familiar objects or recognizable shots and sounds). At other times we recognize generic affiliation because a group of texts organizes those building blocks in a similar manner (as seen through such shared *syntactic* aspects as plot structure, character relationships or image and sound montage). (1999: p. 89)

Le film en PDVM part d'un élément sémantique unique : la contrainte de tout filmer en PDVM. La question est de savoir si d'autres aspects sémantiques existent entre les films qui utilisent ce procédé et, par conséquent, si une syntaxe existe. Comme nous allons le voir, les films en PDVM partagent un ensemble de traits communs et cohérents quant à leur narration et à leur style.

Toutefois, s'il peut être reconnaissable sur le plan formel, le film en PDVM n'est pas

---

<sup>100</sup> Techniquement, il faudrait dire des MED-I, mais comme dans la grande majorité des cas, les films en PDVM sont construits autour de CAM-I, il me paraît plus logique de parler seulement de CAM-I. Les cas d'exceptions, comme lorsque le PDVM provient d'un cellulaire, d'un ordinateur ou d'une autre source médiatique qu'une CAM-I, demeurent rares.

<sup>101</sup> Voir la section « modes d'ocularisation des PDVM et des PE » dans ce chapitre.

un genre au sens plein du terme. Comme le rappelle Altman : « For a genre to exist, a large number of texts must be produced, broadly distributed, exhibited to an extensive audience and received in a rather homogenous manner » (1999: p. 84). C'est donc qu'en plus des éléments syntaxiques et sémantiques, le genre doit aussi s'inscrire dans une pragmatique, en lien avec un contexte de réception ou des discours par exemple – d'où la revendication d'Altman d'une approche « sémantique/syntaxique/pragmatique »<sup>102</sup>.

Or, cette catégorie de film que nous cherchons à identifier n'a actuellement aucun nom, elle n'est pas définie et elle n'est rattachée à aucun discours populaire, critique ou commercial. C'est pourquoi elle ne peut pas être considérée comme un genre. Elle constitue plutôt un cycle, une série ou un sous-genre reconnaissable parmi d'autres genres, comme le faux documentaire et le « *found footage* » populaire (à ne pas confondre avec le « *found footage* » expérimental, comme on le précisera plus loin).

Ceci dit, ces deux genres – le faux documentaire et le *found footage* –, tels qu'ils existent actuellement, ne rendent pas compte du phénomène que l'on cherche à identifier : ils intègrent tous les deux le film en PDVM d'une façon ou d'une autre, mais ils ne soulignent pas les caractéristiques formelles de ce cycle ou de cette série spécifique de façon claire. D'un autre côté, lorsqu'on dégage cette catégorie des autres genres et qu'on la considère de façon autonome, ses aspects sémantiques et syntaxiques sont plutôt stables, et ce, pour un ensemble de films échelonnés sur près d'un demi-siècle d'histoire du cinéma, de la fin des années 1960 à nos jours. C'est pour cette raison qu'on traitera de cette catégorie comme d'un « genre

---

<sup>102</sup> Cette approche est défendue par Altman plus en détail dans *Film/Genre* (1999), comme une révision de son approche précédente « sémantique/syntaxique » (voir la conclusion de l'ouvrage, p. 207-215). Entre autres, Altman utilise les publicités des films pour démontrer comment le genre est utilisé par les compagnies de production à certaines fins, qui ne correspondent pas nécessairement aux théories des genres utilisées par les critiques ou les universitaires. À ce sujet, voir aussi Arsenault, 2010, qui explique plus en détail les intérêts de la pragmatique dans le cadre des études génériques au cinéma et dans les jeux vidéo.

formel », c'est-à-dire qui ne constitue pas un genre en soi, mais qui en comporte tout de même les caractéristiques formelles.

### **2.1. Le film en PDVM et la réflexivité dans le faux documentaire ou « *mockumentary* »**

Comme son nom l'indique, le faux documentaire est un genre qui imite le documentaire dans un cadre fictif, peu importe les fins visées. On peut comprendre qu'il s'agit d'un genre vaste et complexe qui peut recouper diverses fins. En ce sens, le film en PDVM s'inscrit d'abord comme un sous-genre du faux documentaire, parce qu'il reprend certains codes spécifiques du mode documentaire. Cet aspect sera développé plus loin (dans le point « Recherche d'une forme directe »). Tout d'abord, il faut se pencher sur la réflexion théorique entourant le problème du faux documentaire en études cinématographiques.

Règle générale, le faux documentaire est étudié pour le renversement qu'il opère des codes traditionnels du documentaire. Par exemple, dans leur étude du faux documentaire ou « *mockumentary* », Craig Hight et Jane Roscoe ont développé une réflexion sur ce genre en relation avec ce qu'ils appellent le « discours factuel ». Ils s'intéressent plus particulièrement au pouvoir réflexif et critique des faux documentaires face au mode documentaire dans son ensemble. Ils stipulent que :

The mock-documentary form is a complex one, incorporating as it does a variety of filmmakers' intentions and a range of appropriations from audiences. Our aim here is especially to promote discussion on mock-documentaries which acknowledges the evident complexity of the form, and especially the degree of *reflexivity* which these texts construct towards the documentary genre. (2001 : p. 64, souligné dans le texte)

À travers leur argumentation, les auteurs établissent trois degrés du « *mockumentary* », selon leur pouvoir de réflexivité face au documentaire, au discours factuel et à certains aspects



de la culture populaire : un premier degré purement parodique, un second critique et un troisième de déconstruction (id : p. 73). Avec d'autres exemples, Alexandra Juhasz et Jesse Lerner offrent un éventail du « *fake documentary* » qui propose une visée comparable : démontrer comment le genre peut permettre de déconstruire certains discours historiques (2006). On peut prendre l'analyse que Hight et Roscoe font de *Zelig* (1983) en tant qu'exemple, que les auteurs associent au premier degré de réflexivité, soit la parodie (2001 : p. 111-114).

Ce film de Woody Allen relate l'histoire de Zelig (Allen), un homme-caméléon qui change physiquement et psychologiquement au gré des circonstances pour s'y adapter, et de sa relation amoureuse avec Dr. Fletcher (Mia Farrow), qui s'intéresse à lui comme cas de psychiatrie et réussit à le guérir. Allen a choisi de raconter son récit sur le mode du faux documentaire. Pour y arriver, il a utilisé un ensemble de procédés pour fabriquer de « fausses archives », par exemple tourner avec des caméras et des lentilles d'époque ou vieillir les pellicules, jouer avec les incrustations pour intégrer son personnage à de réelles archives historiques. Il a aussi réalisé de fausses entrevues avec des intellectuels connus, comme Susan Sontag. Une fois le matériel amassé, il a utilisé le montage parallèle entre les entrevues, les archives et une voix-off pour commenter le tout, afin de donner l'apparence à son film d'un vrai documentaire.

Le résultat final peut être interprété à partir des différents thèmes importants abordés dans le film, tels que l'histoire des États-Unis et de l'Occident des années 1920 aux années 1940 ou encore de la psychologie humaine en général. Dans le cadre d'une réflexion sur le mode documentaire, Hight et Roscoe soulignent une séquence en particulier, les « White Room Sessions », où Dr. Fletcher décide de tenter une nouvelle technique pour guérir son

patient, soit filmer leurs séances de thérapie. On la voit avec un assistant cacher une caméra dans le placard de la salle où se déroulera la séance. Le passage filmé avec cette caméra est ensuite montré dans le film pendant quelques scènes. Pour les auteurs, cette séquence « draw upon the notion that documentary is able to use the camera as a scientific instrument », ce qui ouvre la porte à une certaine critique du mode documentaire et du discours factuel qu'il soutend ou encore à « a reflexive stance towards the documentary itself » (2001 : p. 113-114). L'intérêt de ce film pour les auteurs repose alors dans cette séquence en particulier, où l'utilisation scientifique d'une caméra est ouvertement parodiée par la mise en abyme qu'opère le film de celle-ci.

L'analyse d'Hight et de Roscoe pour ce qui est de la complexité et de la diversité du « *mockumentary* » ou faux documentaire<sup>103</sup> est pertinente. Toutefois, on peut remettre en question l'importance qu'ils donnent au geste réflexif ou critique dans ce genre, qui concorde avec un certain usage de la notion de réflexivité déjà évoqué dans le chapitre 1. Dans les deux cas (Hight et Roscoe, 2001 ; Jushasz et Lerner, 2006), les analyses présentées se concentrent sur des problèmes de déconstruction épistémologiques et d'analyses thématiques et rendent ceux liés à la forme artistique indirectement moins centraux. Sans dénigrer ces études, qui ont leur validité dans leurs cadres respectifs, il est possible d'aborder autrement le problème du faux documentaire, soit à travers le modèle « problème-solution » cher aux néo-formalistes (voir Bordwell, 1997).

Autrement dit, bien que le faux documentaire puisse être interprété en fonction des

---

<sup>103</sup> La différence des appellations du genre (« *mockumentary* » Hight et Roscoe, 2001), « fake documentary » (Jushasz et Lerner, 2006), « pseudo-documentary (Bordwell, 2008b), documenteur, ...) démontre déjà cette complexité, parce que leurs implications à chaque fois ne sont pas les mêmes. Ici, je préserve l'appellation faux documentaire qui, à mon sens, me paraît plus juste et moins restrictive. Le faux documentaire n'est pas nécessairement « moqueur » ; il est tout simplement un film de fiction (donc « faux ») qui prend une forme documentaire, peu importe ses fins.

limites des discours sous-tendus par le documentaire (factuels ou historiques), rien ne laisse entendre que le genre se limite à cet exercice. Un faux documentariste est aussi un cinéaste qui se donne un défi de nature formelle et, en conséquence, va devoir travailler pour atteindre ses objectifs, quels qu'ils soient. Pour cela, peut-être va-t-il s'interroger sur les fondements épistémologiques du documentaire, mais il va nécessairement être confronté à des *problèmes* concernant le film à faire et le genre à imiter, auxquels il va chercher à trouver des *solutions* en lien avec ses objectifs.

Une fois qu'un cinéaste a choisi de fabriquer un faux documentaire, plusieurs options s'offrent à lui. Il peut décider de créer de fausses entrevues et de fausses archives sur un événement fictif, comme dans *Zelig*. Il peut aussi choisir un événement réel et consulter de vraies archives auxquels il associe un faux commentaire, comme dans *Opération Lune* (2002). Il peut encore choisir de faire seulement de fausses archives filmées par les protagonistes des événements, ce qui revient à un film en PDVM, comme *The Blair Witch Project* (*BWP*). Chacune de ces options a des conséquences différentes. Les deux premières ont pour but d'imiter le reportage professionnel, accompagné d'une musique et d'une voix-off, ce qui permet de varier les points de vue entre les protagonistes et des commentateurs externes par exemple, alors que la troisième option vise un certain type de « cinéma direct »<sup>104</sup> et tend à limiter le point de vue aux seuls protagonistes impliqués dans le tournage intradiégétique.

Sur le plan de l'analyse des films qui en découle, le regard change aussi. Reprenons l'exemple de *Zelig*. À des fins comiques ou autres, Allen a choisi de faire son film sur le mode d'un faux documentaire, comme si le personnage fictif avait vraiment existé dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. À partir du moment où ce choix est fait, Allen a dû relever le défi qu'il

---

<sup>104</sup> Voir le point 3.1. de ce chapitre sur la « recherche d'une forme directe » dans le film en PDVM.

s'est donné : créer un film qui ressemble à un documentaire sur un personnage. De là découlent les procédés qu'il a choisis, dont j'ai déjà parlé. Il est possible de concevoir qu'Allen est moins engagé dans une réflexion sur le documentaire ou le discours factuel, mais qu'il agit plutôt comme un opportuniste. Le prétexte du faux documentaire lui permet une certaine virtuosité technique à laquelle on l'associe peu, notamment dans le traitement de l'image et des effets spéciaux<sup>105</sup>. Dans plusieurs scènes, on a l'impression de voir un artiste qui dévoile sa palette technique, par exemple dans les effets d'incrustation sur des images d'archives ou dans la fabrication de fausses archives. Dans l'évolution de la carrière du cinéaste, qui a acquis sa reconnaissance pour ses talents d'humoriste, de scénariste et de directeur d'acteurs, *Zelig* peut aussi être vu comme une manière d'affirmer son intérêt pour la technique, un domaine auquel on l'associe peu<sup>106</sup>. Il est vrai aussi que le choix du faux documentaire offre des possibilités thématiques culturelles fortes, comme de revisiter des événements historiques importants (les années 1920, la Grande Dépression, la montée du fascisme, la Deuxième Guerre mondiale, etc.) et de faire intervenir des intellectuels connus. Mais cela peut être fait autant dans un but réflexif conscient et assumé que de manière opportuniste afin de donner une crédibilité intellectuelle au film auprès d'un certain public qui recherche des références culturelles particulières.

En ce qui attrait à la séquence des « White Room sessions », on peut facilement lui trouver d'autres fonctions que celles d'être réflexive (Roscoe et Hight ne nous en empêchent pas). On pourrait alors la relire et la réinterpréter en lien avec l'utilisation particulière de la

---

<sup>105</sup> À cet égard, le documentaire *Woody Allen : A Documentary* (2012) de Robert B. Weide sur le cinéaste est pertinent. On peut y remarquer comment les spécialistes et les proches stipulent que, pour *Stardust Memories* (1980) qui a suivi le succès commercial et critique de *Manhattan* (1979), le réalisateur aurait voulu démontrer ses talents de technicien en travaillant notamment beaucoup les effets spéciaux, un domaine auquel la critique et le public ne l'associaient pas.

<sup>106</sup> En plus de *Stardust Memories*, on pourrait ajouter *Purple Raise of Cairo* (1985) de la même époque, qui dénote aussi un intérêt marqué pour les effets spéciaux.

CAM-I et des PDVM dans le même ordre d'idée de ce que nous avons fait jusqu'à maintenant. Si on regarde de plus près la séquence, elle débute avec l'idée initiale du Dr. Fletcher (filmer les séances). Après avoir montré le dispositif thérapeutique et cinématographique, on voit que Zelig est imperméable à la thérapie parce que, comme sa maladie est d'imiter les autres, devant une psychiatre, il se prend lui-même pour un psychiatre. Momentanément, la thérapie ne fonctionne donc pas. Mais Fletcher décide de changer de méthode en faisant croire à Zelig qu'elle ment, qu'elle n'est pas psychiatre et qu'il doit la guérir, ce qui confronte celui-ci à son propre problème d'imitation. Fletcher peut ainsi utiliser l'hypnose et aller dans l'inconscient de son patient, où elle apprend qu'il est amoureux d'elle. Progressivement, Zelig est guéri et les deux personnages se marient.

Cette séquence d'une dizaine de minutes est construite à partir d'un montage parallèle entre les PDVM des séances de thérapie (il y en a sept au total) et d'autres courtes scènes d'événements parallèles et d'entrevues avec des experts, régulièrement commentés en voix-off.

Il est vrai que la toute première scène insiste beaucoup sur la présentation du tournage intradiégétique que va effectuer le Dr. Fletcher. Après avoir vu Fletcher et son assistant avec une caméra, le narrateur en voix-off explique où la caméra est placée, comment elle fonctionne et comment sont disposés les éclairages, en parallèle avec des plans qui montrent ces aspects. Cette insistance sur le « dispositif » est peut-être plus rare qu'à l'accoutumée, certes, mais la logique qui le sous-tend ne semble pas ouvrir la porte à un geste fortement « réflexif » au sens où l'entendent Hight et Roscoe. Allen ici a peut-être montré la caméra comme instrument scientifique, mais il a aussi motivé un procédé avec beaucoup de clarté, de cohérence et de redondance. Il présente une CAM-I avant de passer à des PDVM. De l'angle

de cette thèse, la séquence des « White Room Sessions » est surtout un autre exemple de l'utilisation de la conjonction CAM-I + PDVM, qui fonctionne selon le schéma de base déjà observé avec le CI dans *AB* au chapitre 2. La particularité est peut-être que l'insistance sur la première scène crée un effet « rétro ». Ensuite, il est curieux qu'Hight et Roscoe se soient attardés sur la présentation de la caméra en tant qu'instrument scientifique sans observer ses résultats dans le film. La mise en contexte de la CAM-I, selon moi, sert surtout les sept PDVM à venir, qui suivent chacun une étape différente de la séance de thérapie jusqu'à la guérison de Zelig. Ce qui ressort à l'intérieur de cette séquence, c'est que Zelig est momentanément guéri, que la thérapie a fonctionné et *que le dispositif de la caméra comme instrument scientifique est efficient !* Autrement dit, s'il y a une critique « réflexive » du documentaire comme discours factuel ou de l'utilisation du matériel cinématographique dans un cadre scientifique, dans ce cas-ci, elle paraît faible.

Bref, même s'il est raconté *comme* un documentaire, l'objectif du film apparaît clairement comme *narratif* plutôt que *réflexif*. Certes, la parodie du genre documentaire est présente, mais est-elle ce sur quoi repose tout le film ? Sans prétendre que ce n'est du tout le cas, on peut être agnostique sur ce point. Après tout, le film commence par nous présenter le personnage de Zelig et son problème, pour ensuite nous montrer son évolution et sa rencontre révélatrice avec le Dr. Fletcher (Mia Farrow), puis sa rechute et son départ en Europe, pour terminer avec l'accomplissement d'un acte spectaculaire qui va lui permettre d'être un héros de guerre et de retrouver sa bien-aimée (Fletcher). Hight et Roscoe seraient sans doute d'accord pour dire que ce schéma narratif est fortement classique. Ensuite, les divers choix de mise en scène servent surtout la narration et préservent avant tout l'illusion qu'elle a elle-même créée ou son système stylistique intrinsèque, ce qui peut être considéré comme un

principe classique hollywoodien. C'est sur ce point qu'on peut avoir une opinion divergente des auteurs. Hight et Roscoe stipulent par exemple que Zelig démontre l'impossibilité d'une caméra à filmer les fameuses transformations du personnage (2001 : p. 114). Ce qui est sous-entendu, c'est qu'il y aurait derrière cette incapacité à filmer Zelig en transformation, réflexivité de la prétention du cinéma documentaire à filmer la réalité telle quelle ou de rendre compte de manière objective du monde phénoménologique. Toutefois, cet argument est fortement affaibli lorsqu'on constate que, dans le film, on peut observer plusieurs des transformations de Zelig. Le film ne prétend pas qu'une caméra *ne peut pas* filmer l'aspect fantastique mais, au contraire, il repose sur le principe intrinsèque à sa propre narration *que ça aurait eu lieu, que ça aurait été en effet filmé et enregistré par la caméra objectivement*. Ce qui revient à dire que *Zelig* table plus sur l'authenticité documentaire que l'inverse, et ce, principalement afin de renforcer sa propre narration.

Certes, même pour Hight et Roscoe, *Zelig* n'est pas un exemple de « *mockumentary* » fortement réflexif (2001 : p. 111-114). Pour eux, *C'est arrivé près de chez vous* (1992) ou *BWP (Blair Witch Project)* seraient de meilleurs candidats à cet effet, en raison notamment du potentiel de réception ambigu que proposent ces films (2001 : p. 170-178). Mais leur réflexion sur le genre semble typique d'une certaine tendance dans les études cinématographiques à cristalliser le problème du faux documentaire autour de questions épistémologiques sur l'incapacité des médias à représenter le réel, comme d'autres qui abordent des films en PDVM : sur *BWP* par exemple, David Banash affirme que, malgré un « *undisguised appeal to the authenticity of the imagination* », le film est plutôt « *a deconstruction of the possibility of such authenticities in our technology mediated culture* » dont la narration repose sur « *the failure of a documentary project* » (1999), alors que Chuck Tryon affirme que « *this failure of*

video in the film plays into large fears that video can be used to distort reality or confuse viewers » (2009 : p. 44), ou que Richard Ennington s'en sert pour démontrer que « philosophical realism [depuis le dix-septième siècle], along with aesthetic or narratological realisms, is itself the product of media » (2001 : p. 208) ; Daniel North, lui, affirme que « *Cloverfield*, in an age of dispersed, media-savvy and barely visible enemies, puts out a monster that cannot be caught on camera » (2001; p. 90). Dans tous ces cas, les auteurs cherchent donc à démontrer un argument similaire à Hight et Roscoe, soit que l'usage du PDVM en mode faux documentaire les pousse à une réflexivité d'ordre critique envers le mode documentaire ou le réalisme. Notre objectif n'est pas d'invalider en bloc les écrits de tous ces auteurs, qui sont plus complexes qu'on pourrait le croire ici, mais de proposer d'analyser ce genre autrement. Comme pour *Zelig*, on peut aussi observer comment généralement, les choix formels des cinéastes sont influencés par des problèmes de narration et de style.

Bref, le faux documentaire dans son ensemble est un genre fascinant qui, comme le précisent Hight et Roscoe, regorge d'une multitude de problèmes sur lesquels on peut encore s'attarder aujourd'hui, mais qui n'entrent pas dans le cadre de cette thèse. La circonscription du film en PDVM à l'intérieur du terrain du faux documentaire est une façon de comprendre que d'autres parties de son immense géographie sont encore à explorer.

## **2.2. Le film en PDVM et le *found footage* populaire dans le film d'horreur**

Pour une partie de la critique et du public, le film en PDVM est sans doute synonyme de ce qui s'appelle plus ou moins correctement le *found footage*. On comprend bien que, dans un cadre universitaire, cette appellation pose problème en raison de deux définitions



différentes : la première qui provient du film expérimental et qui est celle qui prévaut dans la littérature à caractère scientifique et la seconde, populaire, qui circule principalement dans la presse et sur certains sites web. D'un côté, le terme *found footage* désigne les pratiques expérimentales (ou documentaires) qui consistent à faire des films de montage ou « recyclés » à partir d'archives existantes<sup>107</sup>. D'un autre, on retrouve dans la presse et dans certains sites de fan une utilisation différente du terme, qui désigne un genre de films de fiction construits autour de fausses archives retrouvées, généralement dans un cadre d'horreur (donc, un sous-genre du faux documentaire et du film d'horreur)<sup>108</sup>. Ces discours populaires, présents entre autres sur Internet, n'ont évidemment pas de poids théorique. Toutefois, si on reprend l'approche « sémantique/syntaxique/pragmatique » d'Altman, ils peuvent être considérés sur le plan pragmatique comme des usages, dans des contextes d'énonciations déterminés, d'une terminologie générique existante.

Par exemple, les deux entrées *Found Footage* et *Found footage (genre)* de la version anglophone de Wikipedia illustrent bien la division que nous évoquons par rapport au terme : la première traite de « preexisting film footage in filmmaking », alors que la seconde aborde les « fictional films that give the appearance of being made from found footage » ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))<sup>109</sup>.

---

<sup>107</sup> Pour une synthèse de la théorie entourant le *found footage* en tant que genre expérimental, voir Mathieu Marsolais (2011). Scott MacDonald (2000) contextualise ce genre dans les pratiques expérimentales des années 1980 et le « *recycled cinema* » en citant les autorités en la matière (MacDonald, 2000 : pp. note de fin de document 24, p. 474). Pour les différentes utilisations de *found footage* dans le cadre du documentaire, voir Jaimie Baron (2014).

<sup>108</sup> Dans son article sur *Cloverfield*, Daniel North aborde le « found footage motif » en ce sens, ce qui prouve que le terme a aussi cette acceptation dans le domaine académique. (2010 : p. 88).

<sup>109</sup> Les références complètes de ces notices sont: Contributeurs à Wikipedia. 2014. « Found footage ». En ligne, *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, 22 mars. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Found\\_footage](http://en.wikipedia.org/wiki/Found_footage)>. Consulté le 7 avril 2014 ; et contributeurs à Wikipedia. « Found footage (genre) ». 2014. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, 6 avril <[http://en.wikipedia.org/wiki/Found\\_footage\\_\(genre\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Found_footage_(genre))>. Consulté le 7 avril 2014.

Dans ce texte, c'est la seconde définition de *found footage*, la plus « populaire », qui est utilisée. Cette définition pourrait avoir été associée à ce genre, à cause du film *BWP*, comme l'illustre l'entrée Wikipedia *Found footage* (genre)<sup>110</sup> :

Found footage is a genre of film making, especially horror, in which all or a substantial part of a film is presented as discovered film or video recordings, often left behind by missing or dead protagonists. The events on screen are seen through the camera of one or more of the characters involved, who often speaks off screen. Filming may be done by the actors themselves as they recite their lines, and shaky camera work and naturalistic acting are often employed. While the genre dates back at least as far as 1971's *Punishment Park*, it was popularised after the release of such films as *The Blair Witch Project* (1999), *Paranormal Activity* (2007), *REC* (2007), *Quarantine* (2008), *Cloverfield* (2008) and *Chronicle* (2012).

On retrouve cette association sur d'autres sites de fans à caractère populaire, qui démontre comment le terme circule sur Internet. Par exemple, le site de l'Encyclopédie du Paranormal (<[www.paranormal-encyclopedie.com](http://www.paranormal-encyclopedie.com)>) propose la définition suivante : « genre cinématographique dans lequel une portion importante du film est présentée comme authentique et comme provenant d'un enregistrement redécouvert ». Cette définition est accompagnée de sept « exemples notables » : *Cannibal Holocaust*, *C'est arrivé près de chez vous*, *Le Projet Blair Witch*, *Rec*, *Paranormal Activity*, *Cloverfield* et *Troll Hunter*. On y donne aussi une précision quant à la distinction entre *found footage* et « documenteurs » ou faux documentaires<sup>111</sup>. Le site AlloCiné (<[www.allocine.fr](http://www.allocine.fr)>) proposait en 2012 un dossier intitulé « Oserez-vous regarder ces images ? L'art du *found footage* » On y décrivait ainsi ce genre : « Initié par *Cannibal Holocaust*, popularisé par *Blair Witch*, le genre du *found-footage*

---

<sup>110</sup> En effet, l'intertitre d'introduction qui mentionne « A year later their footage was found » (annexe 7, section 2, Intertitre) a dû avoir un impact sur cette appellation. De même, dans la section « Mythology » du site web promotionnel original du film, qui a été abondamment commenté, on mentionne les faux films retrouvés en tant que « *footage* » et il est souligné que « the found footage of their children last days is turn over to the families ». <<http://www.blairwitch.com/mythology.html>>.

<sup>111</sup> La référence complète est : Contributeurs à Encyclopédie du paranormal. « Found footage ». *Encyclopédie du paranormal*. 10 juillet 2012. En ligne. <[http://www.paranormal-encyclopedie.com/wiki/Articles/Found\\_footage](http://www.paranormal-encyclopedie.com/wiki/Articles/Found_footage)>. Consulté le 7 avril 2014.

et ses vraies-fausse images retrouvées est aujourd'hui omniprésent sur les écrans, à l'image de *Paranormal Activity*, *Chronicle* et *Chroniques de Tchernobyl* »<sup>112</sup>.

Dans un autre style, on peut observer le traitement particulier accordé à ce genre sur le site SensCritique (<[www.senscritique.com](http://www.senscritique.com)>), un portail qui permet à ses utilisateurs de créer et de partager des listes personnelles sur divers produits culturels (films, séries, jeux, livres, BD et musique). Une recherche effectuée en 2012 avec le terme-clé *found footage* sur ce site a permis de répertorier une quarantaine de listes associées. De celles-ci, trois traitent du *found footage* en tant que pratique expérimentale<sup>113</sup>, alors que les autres portent sur la définition populaire de ce genre. Voici quelques exemples proposés par les utilisateurs. Selon Chtimixeur, le *found footage* est « ce genre si décrié où des amateurs filment leur quotidien avec les moyens du bord. » Sa liste comprend 60 titres, classés « par ordre d'appréciation » avec, en tête, *Le Projet Blair Witch*, *[Rec]* et *Paranormal Activity 3*. L'utilisateur Engagé-Guignol, moins habile avec la syntaxe française mais plus cocasse, intitule sa liste « Caméra au poing : depuis *Blair Witch* j'ai (trop souvent) mal aux yeux » en précisant que :

Les films tournés avec la caméra de grand-papa ou alors la merveille de technologie numérique qui te donnent souvent la gerbe sous prétexte de crédibilité cinématographique. Et j'ai appris un mot : « found footage movie », c'est le type caméra au poing où on a retrouvé les images mais pas celui qui les avait prises.... parfois c'est mieux pour lui!

Cette définition met de l'avant le procédé de la caméra-épaule comme déterminant pour ce genre, ce qui rappelle le lien entre *found footage* et *run and gun*. Quelques listes tentent de donner un aperçu plus exhaustif et rigoureux du genre. L'utilisateur Mickaël Barbato définit le genre comme des « films sous forme de bande pseudo authentiques, qu'elles

---

<sup>112</sup> La référence complète est : [s.a.] « Osez-vous regarder ces images ? L'art du found footage ». 2012. En ligne. *AlloCiné*, 11 juillet. <<http://www.allocine.fr/article/dossiers/cinema/dossier-18591794/>> Consulté le 7 avril 2014.

<sup>113</sup> Celles des utilisateurs FannyD, Etienne Dufrasne et Corn-Flakes.

soient tirées d'une caméra d'un particulier, d'une caméra de surveillance ou d'une webcam ». Les titres de sa liste sont organisés selon « les plus connus » (*sic*) avec, en tête, *Cannibal Holocaust*, *Le Projet Blair Witch* et *Paranormal Activity*<sup>114</sup>.

Avec l'utilisation du mot-clé « found footage », une recherche effectuée en 2012 sur le site *Internet Movie Database* (<[www.imdb.com](http://www.imdb.com)>) présente une liste de 291 titres. Lorsque cette liste est classée selon le nombre de votes reçus pour chaque titre, on retrouve en tête *Cloverfield*, *Chronicle*, *The Blair Witch Project* et *Paranormal Activity*. Bien qu'il y ait des films associés tant au genre populaire qu'expérimental, le plus grand nombre se trouve dans la première catégorie.

Finalement, dans la presse, la critique semble avoir adopté le terme *found footage* sans grande difficulté. David Cheney par exemple annonçait en 2014 la venue de *Project Almanac* (2014) en le catégorisant comme un « *found footage pic* » (Cheney, 2014). Le même terme est utilisé par Dennis Harvey dans sa critique de *Grave Encounters 2* (Harvey, 2012). Du côté académique, Daniel North parle de « *found footage motif* » pour analyser *Cloverfield* (North, 2010 : p. 88) et Gildas Madelénat, dans un mémoire de maîtrise, traite du procédé de *found footage* dans des exemples comme *BWP*, *Cloverfield*, *Paranormal Activity* et *[Rec]* en soulignant que cela est « bien loin de la pratique mise en lumière par Nicole Brenez dans sa *Cartographie du Found Footage*, où un film produit le serait grâce à la réutilisation plus ou moins partielle d'images d'autres films » (2012).

Bref, si on s'appuie sur la théorie d'Altman évoquée au début de ce chapitre, force est de constater qu'un ensemble de conditions sémantiques, syntaxiques et pragmatiques sont réunies pour la reconnaissance d'un genre, ou alors que nous sommes devant un cycle ou une

---

<sup>114</sup> Barbato, Mickaël (pseudo). S.d. « Le found footage ». En ligne. *SensCritique*. <[http://www.senscritique.com/liste/Le\\_found\\_footage/146855](http://www.senscritique.com/liste/Le_found_footage/146855)>. Consulté le 7 avril 2014.

série culturelle qui est très près de devenir un genre. Un certain public et une partie de la critique fait bel et bien l'association entre le terme *found footage* et un corpus de films de fiction qui mélangent généralement fausses archives retrouvées et film d'horreur. On retrouve aussi des discours critiques qui réfléchissent sur le genre et son évolution, notamment dans deux articles de *Vulture*, qui se questionnent sur les moyens de garder le genre en vie alors qu'il semble connaître une période de déclin (Ebiri, 2015 ; Suskind, 2014) et une entrevue de *ScreenRant* avec le scénariste John Swetnam qui explique ce qui rend le genre si populaire (Frappier, 2012), ce qui tend à démontrer que même l'industrie appuie le terme.

Le genre du *found footage* et son évolution seront abordés à nouveau au chapitre 5 en lien avec le film en PDVM. Pour l'instant, remarquons que, si l'utilisation du terme *found footage* ne correspond pas à celle qui existe dans le domaine académique, elle circule abondamment de cette façon ailleurs et il faut en rendre compte. Une appellation alternative comme « faux *found footage* populaire d'horreur » pourrait éviter de confondre les deux appellations. Ici, pour alléger le texte, l'expression « *found footage* populaire » sera utilisée pour désigner ce genre particulier recensé par une partie de la presse et des fans.

Ensuite, la question est de savoir si le genre du *found footage* populaire correspond au film en PDVM au sens où il est ici défini. Pas tout à fait. D'abord, le film en PDVM demande que *tout* le film soit en PDVM. Or, plusieurs titres souvent répertoriés dans les listes informelles de fans citées plus haut ne correspondent pas à ce cadre. Une partie de ceux-ci contiennent des passages importants en CAM-O ou ne sont pas entièrement en PDVM. Le meilleur exemple est *Cannibal Holocaust* (1980), qui revient souvent comme une pierre angulaire du genre. Le film se présente globalement comme un film de fiction conventionnel ou « omniscient » sur un anthropologue à la recherche de reporters disparus dans la forêt

amazonienne. Ce personnage retrouve des bobines de pellicule d'un film documentaire intradiégétique, « Green Inferno », qu'il fait développer et monter pour une projection à des collègues journalistes. Comme l'a déjà remarqué Melinda Blos-Jàni, la partie proprement *found footage* populaire est en fait cette seconde section du film, qui consiste plus en un « film en PDVM dans le film » (2009 : p. 164 ; voir aussi Journot, 2011 : p. 119). Et même là, ce film en PDVM est monté en parallèle de manière omnisciente avec les réactions des spectateurs diégétiques (l'anthropologue et les autres journalistes) durant la PROJO-I. Autrement dit, c'est avant tout la bande intradiégétique « Green Inferno » qui relève du *found footage* populaire, alors que le reste du film n'a rien à voir avec le genre.

*The Last Broadcast* (1998), souvent associé à ce genre et comparé à *BWP*, sous-tend un problème comparable. Le film se présente au départ comme un faux documentaire sur des reporters fictifs étrangement assassinés, dont on a retrouvé les bandes vidéo. Le récit est construit principalement autour d'entrevues avec des spécialistes et des connaissances des reporters qui commentent les événements, le tout accompagné par une voix-off et une musique extradiégétique. À l'intérieur de ce faux documentaire, on présente de larges extraits des bandes retrouvées, souvent ensuite commentés par la voix-off et les spécialistes. Encore une fois, ce sont ces passages qui fonctionnent comme un film en PDVM dans le film, et c'est donc seulement cette partie qui est en *found footage* populaire. De plus, la dernière scène laisse perplexe. Alors que le film était présenté comme un faux documentaire, il bascule dans le film de fiction en CAM-O pour révéler la vérité sur le meurtrier dans un style conventionnel, avec un meurtre en montage rapide et une fuite accompagnée de plusieurs mouvements de caméras léchés. Pourquoi alors ces films qui sont loin d'être entièrement construits autour de fausses archives retrouvées sont-ils considérés comme participant du

*found footage* populaire? Cela est sans aucun doute dû au fait que les passages en PDVM ressortent de l'ensemble en raison de leurs traits stylistiques particuliers ou alors que ces titres ont été identifiés comme appartenant au genre *a posteriori*. On peut aussi relever en plus comme exemples-limites qui sont majoritairement en PDVM, mais qui contiennent des éléments de narration non-cohérents avec le principe, comme *Diary of Dead* (2007), avec quelques scènes en CAM-O et une voix-off de narrateur intradiégétique, *Quiconque meurt, meurt à douleur* (1998) et *Project X* (2012), qui se terminent chacun sur un montage de nouvelles télévisées, ou encore *Project Almanac* (2015) dans lequel des pistes de musique extradiégétique sont présentées (idem dans *Project X*).

De plus, il faut souligner le lien étroit qui a été établi entre *found footage* populaire et film d'horreur. S'il y a eu une vague importante de films d'horreur en PDVM depuis *BWP*, le *found footage* populaire ne se limite pas à ce genre de film. Si des films d'horreur tels que *Cannibal Holocaust* et *The Last Broadcast* peuvent être inclus dans le *found footage* populaire, pourquoi des films comme *Hi, Mom!* (1970) et *Notes from Underground* (1995), qui contiennent de longs passages en PDVM, mais qui n'ont aucune connotation de film d'horreur, ne pourraient pas y apparaître, de même que les films pornographiques *gonzo* comme *The Adventures of Buttman* (1989) et leurs suites.

Un élément dissocie le film en PDVM du *found footage* populaire : le fait de présenter le film comme des « archives retrouvées ». *BWP* semble être le film qui a lancé cette mode – quoique Robert Morin avec *Le voleur vit en enfer* (1982) et *La réception* (1989) ait déjà utilisé ce procédé auparavant. Au départ, un intertitre en exergue explique que des étudiants ont disparu en tentant de faire un documentaire sur la sorcière de Blair et que leur film a été retrouvé un an plus tard (« *A year later, their footage was found* », annexe 7, section 2,

Intertitre), laissant sous-entendre que les bandes intradiégétiques qui suivront sont celles qui ont été tournées par ces étudiants. C'est d'ailleurs sur ce procédé que Madelénat distingue les films de *found footage* et exclut des titres comme *C'est arrivé près de chez vous*, *Redacted* (2007) ou *Chronicle* (2012).

Plusieurs films qui ont succédé à *BWP* ont repris ce procédé comme *Cloverfield* (2008), *[Rec]*, *Paranormal Activity* (2007), *Trolljegeren* (2010), *Apollo 18* (2011) ou *Project X*, mais il en existe d'autres qui n'empruntent pas cette voie, préservant à la limite un statut ambigu quant à savoir s'ils sont fabriqués à partir d'archives retrouvées ou non, ou en tout cas, ne mettant jamais directement ce fait à l'avant-plan (qui, par exemple, ne comporte pas d'intertitres explicatifs au début ou à la fin), et qui sont formellement similaires (*David Holzman's Diary*, *Punishment Park*, *84C MoPic* (1989), *C'est arrivé près de chez vous*, *Quiconque meurt, meurt à douleur*, *La moitié gauche du frigo* (2000), *Redacted*, *Papa à la chasse aux lagopèdes* (2008), *The Last Exorcism* (2010), *Chronicle*, *Project Almanac* ou, encore une fois, les films pornographiques « gonzo » tels que *The Adventures of Buttman*<sup>115</sup>). Comment assumer alors que ces films constituent bien des « archives retrouvées » ? Ils peuvent être interprétés autant comme un montage de *rushes* retrouvés à l'insu des cinéastes d'origine (donc, comme des « archives retrouvées ») que comme le film final qu'ils ont véritablement remis à la toute fin (dans ce cas, ce ne sont pas des « archives », mais simplement les bandes d'origine, qui n'ont pas été « retrouvées », mais ont simplement été montées et présentées sous forme de film final), voire le produit d'une sorte de montage omniscient *a posteriori* des événements par un méga-narrateur quelconque (en effet, le spectateur n'est pas « obligé » de se poser la question à savoir si ces archives ont été

---

<sup>115</sup> De plus, ces films ne s'inscrivent pas tous dans le genre de l'horreur.



retrouvées ou non, surtout si aucune mention n'en a été faite nulle part dans sa promotion).

Bref, plutôt que de s'attarder sur le rapport à l'authenticité documentaire que pose ces films (par la voie du faux documentaire) ou de les lier à un genre existant (le *found footage* populaire, principalement dans le film d'horreur, apparu à la suite de *BWP*), le genre du film en PDVM précise plus clairement la contrainte formelle qui existe derrière cet ensemble de titres, qui est celle de fabriquer un film entièrement avec des PDVM de manière crédible. En termes néoformalistes, dans ces films, le PDVM occupe le statut de dominante, en ce sens que c'est autour de ce procédé que le film se construit, et c'est bien lui qui détermine sa forme finale.

### **3. Quelques principes et conventions du film en PDVM**

D'autres aspects pourraient être abordés par rapport à ces films et d'autres genres pourraient être convoqués pour les analyser, mais on s'en tiendra aux considérations sur la base de leur utilisation du PDVM. Pour commencer, il est important de définir plus en profondeur la particularité formelle du film en PDVM. Cette particularité se reconnaît à travers la « recherche d'une forme directe ». Une définition plus complète de la notion de « forme directe » sera faite par un ensemble restreint de conventions importantes pour le genre sur le plan de la structure narrative et du style.

Le corpus sélectionné ici contient une partie des titres déjà mentionnés plus haut. Ont aussi été inclus les titres « limites » abordés précédemment que sont *Hi Mom !*, *Cannibal Holocaust*, *Notes From Underground* et *The Last Broadcast*. La raison est que, bien que ces films ne soient entièrement en PDVM, ils contiennent tous de longs passages en PDVM, qui fonctionnent de manière comparable aux films complètement en PDVM. Ce sont uniquement

ces passages qui vont être analysés, soit plusieurs segments intradiégétiques de *Hi Mom !*, dont un reportage télévisé « Be black baby » visionné par intermittence par le protagoniste principal, les bobines du documentaire « Green Inferno » retrouvées et visualisées par les personnages dans la deuxième moitié de *Cannibal Holocaust*, les extraits intradiégétiques du journal intime filmé par le protagoniste de *Notes From Underground* et les bandes vidéos retrouvées et présentées à l'intérieur du quasi-faux documentaire *The Last Broadcast*<sup>116</sup>.

Bref, si on récapitule, le corpus de films qui seront analysés illustre la diversité des genres dans le film en PDVM : autant dans l'horreur (*Cannibal Holocaust*, *The Last Broadcast*, *[Rec]*, *Diary of the Dead*, *Paranormal Activity*, *The Last Exorcism*, *Appolo 18*), le fantastique (*Cloverfield*, *Trolljergen*, *Chronicle*, *Project Almanac*), la guerre (*84C MoPic*, *Redacted*), le film d'ado (*Project X*) que le cinéma d'auteur ou d'art et d'essai (*David Holzman's Diary*, *Hi Mom !*, *Punishment Park*, *C'est arrivé près de chez vous*, *Notes from Underground*, *Quiconque meurt, meurt à douleur*, *La moitié gauche du frigo*, *Papa à la chasse aux lagopèdes*).

Un film pornographique *gonzo* (*The Adventures of Buttman*), un genre qui dépend aussi des PDVM, sera aussi intégré à ce corpus. Ce choix se justifie par l'importance de ce genre dans la pornographie actuelle et de son lien évident avec le développement de la vidéo amateur et des caméscopes depuis les années 1980, un aspect qui sera développé dans le chapitre 5. À cet égard, *The Adventures of Buttman* est un film charnière puisqu'il est considéré comme ayant été parmi ceux qui ont instauré le genre (voir Biasin et Zecca, 2009). Toutefois, les problèmes ne sont pas les mêmes pour ces types de films puisqu'ils tablent plus

---

<sup>116</sup> De manière étrange, le tout dernier plan du film ne participe plus du faux documentaire présenté depuis le début, mais plutôt d'une narration omnisciente « fictive » purement classique, ce qui ne permet pas l'illusion complète de « faux documentaire » qu'avait *BWP* par exemple.

sur la « monstration » des exploits sexuels que sur la narration, tant au niveau de la structure du récit que du développement des personnages (id.). Aussi, ce film sera traité à part à la toute fin, afin de souligner comment il participe lui aussi du genre, et comment il peut avoir un intérêt pour la poétique historique du PDVM au cinéma.

À l'intérieur des observations qui vont suivre, l'exemple de référence sera *BWP*, puisqu'il s'agit d'un titre charnière dans ce corpus.

### **3.1 Principe d'authenticité intradiégétique et recherche d'une « forme directe »**

Le principe essentiel du film en PDVM est qu'il doit être en mesure de rendre authentique les PDVM qu'il présente sur le plan diégétique. Comme le mentionne Bourassa à propos de *La réception* et *Quiconque meurt, meurt à douleur* : « tout est mis en œuvre pour faire passer [sic] le récit comme véridique et la forme adhère toujours à cette illusion d'authenticité » (2006 : p. 37) Sur ce point, le film en PDVM est bel et bien un faux documentaire, non pas tant parce qu'il va jouer sur une ambiguïté entre le vrai et le faux (quoiqu'il puisse le faire, comme l'avaient démontrées les campagnes de marketing et la réception de *Cannibal Holocaust* ou de *BWP*<sup>117</sup>) que par sa construction particulière, qui contient nécessairement un relent de forme documentaire, même ténue. *Cloverfield* par exemple peut difficilement être confondu pour une véritable archive documentaire puisqu'il relate des événements qui n'ont pu avoir lieu dans la réalité, soit l'attaque d'un monstre qui a détruit New York dans un passé récent, alors que la ville n'a jamais connue un tel saccage. C'est plutôt le film que tournent les protagonistes à l'intérieur du cadre fictif qui doit avoir l'air authentique, au sens où il doit avoir l'air d'avoir été fabriqué par ceux-ci. Au cours du récit, ce

---

<sup>117</sup> Sur la promotion et les controverses entourant *BWP*, voir Highley et Weinstock, 2004 ; sur la réception, voir Schreier, 2004 ; sur *Cannibal Holocaust*, voir Jauregui, 2004.

film devient un documentaire amateur sur les événements racontés, film qui ne donne pas nécessairement une crédibilité documentaire à la diégèse mais qui occupe simplement la fonction de narrateur intradiégétique au sens de Genette. Donc, pour le film en PDVM, c'est cette activité de filmage intradiégétique qui doit paraître documentaire, et c'est en ce sens que le principe d'authenticité ne supporte pas nécessairement tout le film ou toute la diégèse, mais est plutôt confiné à être justement « intra-diégétique ».

Pour arriver à cette fin, les cinéastes vont rechercher ce que j'appellerai une « forme directe ». Pourquoi ? Parce que le film en PDVM est un faux documentaire. Toutefois, dans la tentative d'attribution stylistique qu'implique cet exercice d'imitation, de parodie ou de falsification, les créateurs vont-ils se mettre à copier n'importe quel documentaire ? Non, car les contraintes du film en PDVM les forcent à se limiter à des cas plus spécifiques, qui peuvent être regroupés autour du cinéma direct et des attitudes qui lui sont associées. Bourassa, par exemple, parle des films de Robert Morin en caméra intradiégétiques comme représentant « une forme de cinéma direct simulé » (2006 : p. 35)

Développé dans les années 1950-1960 (quelquefois surnommé « cinéma vérité »), ce courant qu'est le direct regroupe des documentaristes qui ont effectué une rupture vis-à-vis des pratiques du documentaire ou du reportage classiques. Ils ont par exemple favorisé le tournage en situations spontanées. Ils ont aussi voulu exploiter le potentiel qu'offraient les nouvelles technologies de l'époque, soit celles du cinéma synchrone du 16mm et du son synchrone (voir Bouchard, 2012) qui leur permettaient de capter plus facilement les événements au moment de leur déroulement. Finalement, ils ont aussi cherché dans leur montage à recréer une sensation d'être en « direct » par rapport aux événements filmés, comme s'ils étaient pris sur le vif. Cette nouvelle approche a favorisé un style particulier, marqué par un ensemble de procédés

pour que le spectateur se sente « plus près du réel » ou en tout cas plus près des événements filmés, surtout par rapport à ce qui se faisait auparavant. Le meilleur exemple de cela est sans doute le travail sur la caméra participante, que Pierre Perrault défend ainsi :

Et de quel œil s'agit-il ? D'un œil qui entend les visages, d'une oreille qui voit les paroles. (...) Aussi bien méprise-t-il les trépieds qui sont incapables de côtoyer, d'accompagner. Au contraire sa caméra bouge, avec lui, elle suit, devance, rencontre, salue, s'empresse, s'attarde au rythme de l'homme lui-même, lui permettant de quitter le rôle de témoin distant pour devenir un acteur présent, impliqué, engagé dans une aventure. (1980 : p. 24)

La caméra participante permet ainsi de passer d'un rôle de « témoin » prétendument objectif à un rôle d'acteur engagé, plus subjectif. Tentons de comprendre comment le film en PDVM assume cette forme directe. D'abord, ce n'est pas tant qu'il soit du « faux » cinéma direct (quoique cela puisse arriver, comme dans *David Holzman's Diary*) que l'attitude préconisée par le cinéma direct et les films en PDVM soit comparable. D'un côté, elle implique que les protagonistes fassent ressentir qu'ils sont au cœur de l'action, qu'ils sont « en direct ». D'un autre, c'est une forme spontanée, qui se construit à mesure que les événements se développent. Dans certains faux documentaires, comme *L'affaire Bronswick* (1978), *Zelig*, *This is Spinal Tap* (1984), *The Curse of the Blair Witch* (1999) ou la première partie de *The Last Broadcast* (1998), ce n'est pas le cas : on imite plutôt les codes du documentaire traditionnel, avec des interviews de spécialistes, des montages d'archives, des journalistes sur le terrain qui s'adressent à la caméra avec un micro, des narrateurs en voix-off, etc. Dans le film en PDVM, tout tourne autour d'événements qui sont repris sur le vif, et, comme les cinéastes du direct, les protagonistes sont des acteurs qui doivent réagir et s'adapter à ceux-ci « en direct ». Leur priorité est donc de capter le mieux possible ce qui se passe sous leurs yeux au moment où ils le vivent. En ce sens, on peut reprendre l'hypothèse d'une posture « anti-stylistique » propre au direct développée par Michèle Garneau (2006 : p. 203). On retrouve

cette même posture ou cette même attitude, avec des procédés comparables, dans le « non-style » du film amateur (Journot, 2011 : p. 21), voire dans ceux de certains reportages télévisés et de films étudiants, d'autres genres qui, à notre sens, participent aussi de la forme directe, et que le film en PDVM convoite d'ailleurs souvent. Jean-Philippe Morin parle, quant à lui, de « l'aspect rudimentaire, amateur » et « d'un « inesthétisme général » chez Robert Morin qui « concourent à renforcer l'authenticité du représenté » (2013 : p. 85).

D'un autre côté, l'idée d'une forme directe permet aussi une analogie avec le style direct en littérature, dont François Jost a déjà démontré l'importance en lien avec l'émergence du roman épistolaire au XVIIIe siècle (1996). Le film en PDVM en particulier, mais aussi la présence de procédés comme le PDVM au cinéma, sont corrélés à des problèmes similaires d'évolutions stylistiques, qui habitent autant le cinéma, la littérature que les autres arts à différentes époques. Jost soutient que dans le contexte du XVIIIe siècle européen, l'émergence du genre romanesque correspond à une période où « le public substitue à la notion de *croyable* celle de *vraisemblable* » (id. : p. 398) et que, dans le cas des romans à la première personne (ou *Ich-Roman*), qui connaissent un essor important, « le merveilleux même peut devenir vraisemblable grâce à l'autorité, non de l'auteur lui-même, mais de son témoignage direct » (id. : p. 400). La montée du réalisme en littérature, dont le roman épistolaire est un exemple, a bel et bien un impact sur le plan formel. Si les thèmes et les sujets deviennent motivés par le « vraisemblable », les procédés stylistiques vont devoir suivre la forme voulue. Mais Jost ne s'attarde pas qu'aux grands principes du genre, qu'il détaille précisément, mais aussi à son contexte socio-historique. Il souligne par exemple que :

Une des raisons du succès [du roman épistolaire] doit être cherchée dans le rôle que jouait dans la vie de l'homme du XVIIIe siècle la lettre réelle, celle que lui apportait le facteur. Le romancier exploitait l'impatience éprouvée par le lecteur,

dans sa vie ordinaire, à recevoir du courrier, principale et parfois unique source d'information sur des événements ou des personnes (id. : p. 404)

On peut comprendre que les romans épistolaires ont pu connaître un certain succès à une certaine époque en raison de l'existence d'une culture qui lui était favorable. La femme et l'homme du XXI<sup>e</sup> siècle peuvent certes paraître loin de cette culture épistolaire propre au XVIII<sup>e</sup> siècle, mais ils demeurent tout aussi accrochés à leurs sources d'informations, à leurs façons de pouvoir se tenir au courant sur les événements extérieurs et les personnes qui les entourent. Le film en PDVM n'est qu'un exemple parmi d'autres de cela. Il peut en effet servir à démontrer l'importance dans la culture contemporaine des médiatisations audiovisuelles comme outils de communication. Mais, si on retourne l'argument de Jost, il met aussi en lumière une incroyable continuité : celle de l'importance d'un témoignage vraisemblable, authentique, qui informe, qui est encore tout aussi capital pour nous qu'il l'était au XVIII<sup>e</sup> siècle, et de sa récupération poétique par les artistes, à des fins narratives.

Ceux-ci se retrouvent alors toujours devant un double défi : identifier des procédés qui peuvent paraître vraisemblables par leurs pairs socioculturels, et intégrer ceux-ci à leur œuvre. Bram Stoker s'est posé ce défi au XIX<sup>e</sup> siècle dans *Dracula*. L'auteur vient renouveler le sous-genre gothique du manuscrit retrouvé (voir Hustis, 2001), voire du roman épistolaire, en intégrant lettres, journaux intimes, encarts de quotidiens et transcription manuscrite d'enregistrements sonores sur cire, en lien évidemment avec les technologies qui se développent à ce moment, un peu comme de jeunes cinéastes indépendants dans les années 1990 ont tenté de renouveler, de « défamiliariser » le film d'horreur en tournant de fausses archives sur une vieille histoire de sorcière locale dans le village de Blair. Mais *Dracula* ne se limite pas à assembler ses sources construites : il intègre aussi à sa narration des passages où les personnages doivent partager, copier et faire lire aux autres leurs témoignages écrits. Leah

Richards y voit là un exemple des périodiques et des journaux de masse typiques à la fin du XIXe siècle (2009).

Il serait intéressant de faire une poétique historique des MED-I, afin de voir quels sont les éléments de continuité et de rupture entre celles-ci selon les époques. On peut aussi se demander si, avec le temps, nous ne sommes pas passés du *vraisemblable* à l'*authentique* avec les médias modernes. Du moins, il apparaît que dans les films en PDVM autant que dans la célèbre adaptation radio de *War of the Worlds* d'Orson Welles et du Mercury Theatre (1938), c'est non seulement le témoignage direct mais aussi le témoignage *en direct* des événements, authentifiés par le média lui-même et son contexte de réception particulier qui est mis de l'avant. Dans un article sur le sujet, Stefan Lovgen rappelle que:

In 1938, with the world on the brink of World War II, audiences were already on razor's edge. The format used in *War of the Worlds*, with its shrill news bulletins and breathless commentary, echoed the way in which radio had covered the « Munich crisis » – a meeting of European powers that became the prelude to World War II – a month before. « Welles and his company managed to closely duplicate the style and the feel of those broadcasts in their own program, » said Elizabeth McLeod, a journalist and broadcast historian in Rockland, Maine, who specializes in 1930s radio. « Some [listeners] heard only that 'shells were falling' and assumed they were coming from Hitler. » (2005)

On comprend que Welles récupère des procédés que ces contemporains peuvent interpréter comme authentiques, comme le bulletin de nouvelle spontané, mais aussi l'utilisation des fréquences radios par les militaires pour communiquer entre eux, afin d'augmenter la crédibilité de sa forme.

Bref, la forme directe représente donc le principe de base du genre, cet objectif, cette quête d'authenticité « directe » qu'ont les cinéastes lorsqu'ils veulent faire un film en PDVM. D'un côté, cette authenticité est supportée à la fois par la structure du récit et le style, qui vont rendre légitimes et crédibles autant les PDVM, les CAM-I qui les génèrent, les protagonistes



qui activent celles-ci que les procédés stylistiques et les motifs qui découlent de leurs activités filmiques. D'un autre, cette forme va créer des contraintes particulières avec lesquels les cinéastes vont devoir négocier. Il sera question ici plus en détail d'une partie des conventions entourant le récit et le style des films en PDVM. On peut ajouter rapidement que dans tous les médias, cette forme repose sur un principe réaliste où les normes et les conventions provenant de genres ou de modes jugés documentaires, vraisemblables ou authentiques par la société d'appartenance doivent être intégrées à la composition de l'œuvre, afin de lui donner un caractère « direct ».

### **3.2. Les modes d'ocularisation des PDVM et des PE au cinéma**

La convention la plus évidente est le statut particulier qu'occupe le PDVM dans ce type de films. Le rôle du CI et de la CAM-I a déjà été beaucoup discuté dans les deux chapitres précédents, mais moins celui du PDVM. Avec le film en PDVM, l'objectif est de développer plus en profondeur la théorie autour de cette notion.

Revenons un peu derrière pour distinguer le PDVM de son corrélat le plus direct, le plan PDV. Le plan PDV propose un PDV qui devrait être celui d'un personnage du film, selon des codes et des styles plus ou moins complexes. Règle générale, un raccord regard entre un personnage qui regarde quelque chose hors-champ et ce qu'il regarde permet de passer à un plan PDV, comme l'a observé Branigan dans son ouvrage sur la question (1984). On en retrouve un bref exemple dans *Taxi Driver* lorsque le personnage principal regarde un verre d'eau avec une pilule d'Alka Seltzer. Mais certains plans PDV vont être plus élaborés. Dans l'introduction de *Blow Out* (1981) par exemple, la caméra tente de mimer le PDV d'un tueur qui entre dans une résidence d'étudiantes avec des procédés précis comme une caméra à

l'épaule avançant pour suggérer la marche humaine, des cadrages particuliers comme ceux qui montrent à l'occasion les mains du personnage tenant un couteau ou celui qui dévoile le personnage se regardant dans un miroir, et un mixage qui laisse entendre la respiration du personnage à l'avant-plan avec de la distorsion, autant de stratégies qui rappellent d'autres comparables dans *Lady in the Lake*, *Dark Passage*, *Naked Kiss*, *Halloween* (1978), *Requiem pour un beau sans-cœur* (1992) ainsi que dans les jeux vidéo à la première personne. Ces différents procédés visent à donner la sensation au spectateur qu'il voit « à peu près » ce que le personnage voit, créant une focalisation interne par rapport à la diégèse.

Il n'en est pas tout à fait de même avec le PDVM. Dans ce cas-ci, l'origine du PDV représenté est une entité dénuée de toute subjectivité, soit une technologie ou un outil médiatique. Le spectateur ne peut en savoir autant ou moins que cette technologie parce qu'une technologie n'a pas de conscience. Il est plutôt amené à voir à travers cette technologie ce que celle-ci capte ou « filtre » par rapport à ce qu'elle a devant elle. Le plan PDV est souvent appelé plan subjectif justement parce qu'il représente une « subjectivité » quelconque. On peut l'utiliser par exemple pour simuler des états de conscience. Les films expressionnistes comme *Le dernier des hommes* (1929) de Murnau avaient beaucoup joué avec ces stratégies, notamment pour simuler le fantasme, le rêve, la fatigue, par des procédés assez complexes, et on en retrouvait encore des semblables dans le niveau « subjectif-expressionniste » d'*American Beauty*. Ce type de plans démontre que ce qui est vu a été assimilé par quelqu'un, donc qu'il y a un point de vue psychologique ou cognitif rattaché à un personnage reconnaissable dans la diégèse. L'image et le son cherchent alors à traduire un « point de vue » au sens subjectif. Dans le cas du PDVM, on représente plutôt un « point de vision » et un « point d'audition » médiatiques potentiels. Dans *Flatliners* (1990) par exemple, un des

personnages s’amuse à cacher sa caméra pour se filmer durant ses ébats au lit, à l’insu de ses conquêtes. Un PDVM en CAM-V-I noir et blanc entrelacé le montre en acte, alors qu’il se retourne et fait un regard-caméra. L’emphase est mise surtout sur la « médiatisation » de la scène en cours, afin de souligner la présence médiatique dans la pièce, qui filme ce qu’on regarde exactement de cet endroit, de cette façon. Si, à l’inverse, on avait fait un plan PDV du personnage regardant la CAM-V-I qui filme, l’effet aurait été différent. Les particularités techniques de la « machine filmant », comme l’image en noir et blanc et le plan qu’elle enregistre, aurait été évacuée au profit de ce que peut voir le personnage à ce moment, ou à peu près, avec ses yeux à lui. Le plan PDV montre ce qui est regardé *effectivement* par un personnage ou une « subjectivité » donnée, alors que le PDVM dévoile plutôt ce qui est *médiatisé*, enregistré par un appareil, pour un spectateur potentiel.

On peut différencier des *modes d’ocularisations* des PDVM, desquels vont découler différents types de focalisations. Ces différents modes comptent autant pour les PE, qui ont souvent des fonctions similaires.

Le premier mode est le *mode direct* (ou synchrone), lorsque ce qui est perçu à l’écran à travers un « oeil médiatique » quelconque est synchrone avec l’espace-temps diégétique. Autrement dit, le spectateur regarde ce qu’il y a dans la mire ou le viseur de la CAM-I, et voit les événements au même moment et dans le même lieu de leur déroulement diégétique. C’était le cas des PDVM dans *American Beauty*, qui représentaient un filmage au temps présent de la diégèse, ou de certains cas limites de films en PDVM comme *Diary of the Dead* ou *Yes Sir ! Madame* (1994), où un narrateur intradiégétique commente dans le premier cas le montage du film en cours et dans l’autre, sa projection (J.-P. Morin, 2013 : p. 87). Un PPE peut être d’une nature similaire, lorsqu’on voit l’image d’une source projetée ou diffusée que les personnages

regardent. Par exemple, dans *Children of Men* (2006), le personnage principal entre dans un café où une foule est assemblée devant un téléviseur où sont diffusées des nouvelles. Progressivement, l'échelle de plans nous amène à voir l'image du téléviseur en PPE. Dans ce cas, le spectateur visionne la même image que les personnages au même moment qu'eux, alors en mode direct.

Le second mode est le *mode indirect*. Celui-ci relève d'un visionnement extradiégétique de rushes ou d'émissions quelconques, provenant d'un espace-temps indéterminé par rapport à la diégèse. Le visionnement ou la projection n'a donc pas d'ancrage spécifique dans la narration : il se fait dans un cadre extradiégétique. De même, les moyens de production et de distribution de cette projection (i.e. : qui a retrouvé ces archives ? qui les a sélectionnées ? qui les a montées ? qui en a vendu les droits pour projection ? qui les montre réellement ?) sont plus ou moins précisés (et souvent, ils ne sont pas importants pour la compréhension du récit).

Les films en PDVM sont construits entièrement en mode indirect. En effet, pour ce genre, il est nécessaire que le filmage des événements diégétiques soit antérieur à leur visionnement par le spectateur, et que l'on donne la sensation que le montage a été fait pour la projection à laquelle il assiste de manière extradiégétique. C'est sans doute ce qui amène le genre à être appelé « *found footage* », puisqu'il repose sur le principe théorique que les diverses bandes de métrage montrées « intradiégétiquement » ont dû être montées par un méganarrateur de façon extradiégétique, *avant* leur visionnement par le spectateur. Ce méganarrateur peut être suggéré par des intertitres ou non, peu importe, car c'est le principe du *tournage intradiégétique* qui relaie la narration du récit.

Le mode indirect existe aussi pour des scènes en particulier, dans des films qui ne sont pas entièrement en PDVM. Dans *Raging Bull* (1980), les extraits en Super 8 couleur muets accompagnés d'une musique classique montrant la vie de famille de Jake De La Motta relèvent d'un principe similaire : le spectateur regarde de « faux films de famille » qui apparaissent à l'écran, sans que ceux-ci soient ancrés diégétiquement par une projection à laquelle des personnages assisteraient par exemple. Bien sûr, la fonction est dans ce cas complètement différente : dans le cas du film en PDVM, le spectateur peut être amené à comprendre les « fausses archives retrouvées » comme potentiellement « vraies » ou documentaires afin de jouer sur l'ambiguïté d'authenticité de ces archives, alors que dans *Raging Bull*, il s'agit d'un travail de stylisation particulier à cette scène du film, qui vient appuyer un passage du récit où le personnage vit un double développement familial et professionnel positif, créant un contraste avec le reste du film (en fait, principalement sa déchéance subséquente) qui est entièrement en noir et blanc. Le mode indirect s'applique aussi au tout dernier segment d'*American Beauty*, analysé au chapitre 2.

Le dernier cas de figure est le *mode flux* lorsque ce qui est vu semble provenir d'un flux d'images et de sons quelconques diffusé dans un univers qui peut paraître extradiégétique ou intradiégétique, qui peut donner à la fois l'impression d'exister dans la diégèse ou non. Il s'agit d'un mode intermédiaire puisqu'un flou est préservé autour de l'ancrage diégétique de ce qui est montré. Ce mode s'applique surtout à des diffusions télévisuelles, en direct ou en différé. Il s'apparente à deux notions développées par Michel Chion sur le son, à savoir celle de « flux sonore », qui explique « le côté plus ou moins lié, plus ou moins insensiblement et fluidement enchaîné des différents éléments sonores » (2005 : p. 41) et celle de son « *on the air* », qui sert à désigner les sons provenant d'une source médiatique entendue comme si on

était branché à même cette source (id. : p. 68-70). De manière analogue, un PDVM-flux est ce cas où le spectateur semble littéralement « branché » sur un flux de projection ou de diffusion quelconque d'images : il est à même de visualiser les images comme s'il en était à leur source. Le tournage, la projection ou la diffusion de ces images semble avoir lieu dans le récit, mais leur ancrage diégétique est flou.

Ce type de mode est très fréquent dans les films contemporains pour des scènes de montage intégrant des passages télévisuels. *Tron : Legacy* (2010) présente une scène de la sorte. Dans la mise en situation, on aperçoit une pyramide de téléviseurs située dans une pièce indéterminée, qui diffusent tous le même extrait d'un reportage concernant le père du protagoniste (le héros original de *Tron* (1982)). Un zoom sur un des téléviseurs aboutit à un PPE en mode flux. Ce montage spécifique de nouvelles et sa diffusion n'ont pas d'ancrage diégétique explicite : on ne sait pas si cette pièce existe vraiment dans la diégèse et si un personnage visualise vraiment cette émission. Mais la fonction est claire : on veut introduire un élément de récit de manière réaliste en récupérant les codes de la télévision. L'introduction de *Pacific Rim* (2013) offre un exemple comparable. Un narrateur en voix-off relate des événements antérieurs au récit principal, soit l'apparition de monstres sous-marins qui ont détruit plusieurs grandes villes et la création de robots géants par les humains pour contrer leurs attaques. En parallèle, une scène de montage d'extraits d'archives télévisées diverses sur ces événements a lieu. Alors que *Tron : Legacy* montrait une émission dont le visionnement était indéterminé dans le film, ici, on assiste à une sorte de montage omniscient plus ou moins clair de plusieurs émissions différentes<sup>118</sup>. Mais la fonction demeure la même : le PE ou les PDVM en mode flux viennent appuyer à la fois le réalisme de la scène et son aspect

---

<sup>118</sup> Une scène similaire se retrouve dans *Edge of Tomorrow* (2015).

informatif. En fait, ces scènes ont la même fonction que les scènes de montage avec titres de journaux en panoramiques filés de l'époque de l'âge d'or des studios, comme on en retrouve dans *Scarface* (1932) ou même encore dans *The Godfather* (1972).

On retrouve à l'occasion le mode flux pour des PDVM. Dans *Aliens* (1986) par exemple, les personnages des soldats portant des casques munis de CAM-V-I vont tenter une avancée dans un lieu dangereux, alors qu'une autre équipe les supervise d'une tour de contrôle. Sur le même principe qu'*Alien* (1979) vu au chapitre 3, on alterne entre les deux endroits, en insistant de plus en plus sur les écrans de la tour de contrôle. À un certain point, on bascule vers des PDVM des CAM-V-I, qui peuvent aussi être interprétés comme des PE de la tour de contrôle, qui alternent avec d'autres images diverses de la tour de contrôle en CAM-O. Il est difficile de déterminer précisément si ce qui est montré sont les PDVM des CAM-V-I qui filment en action ou les PPE de ceux qui visualisent l'action, et ça n'a aucune importance car ce qui compte ici, c'est de nous donner l'impression d'être branché à même la médiatisation en cours. C'est exactement l'objectif du mode flux.

Les cinéastes peuvent bien sûr jouer avec les modes. La bande d'actualité « News on the March » au début de *Citizen Kane* en est un exemple. Au départ, elle apparaît comme si elle était en mode indirect : le spectateur visionne la bande sans savoir d'où elle provient et qui la regarde, sinon lui-même. Puis, lorsque la bande se termine, on voit qu'il s'agissait d'une projection à laquelle assistaient quelques journalistes dont M. Thompson (celui qui sera chargé d'enquêter sur la mort de M. Kane). À ce moment, le spectateur réalise qu'il était en fait devant une bande en mode direct (projection), et qu'il regardait cette bande en même temps que les journalistes.

L'introduction de *Cannibal Holocaust* nous présente alternativement des images en mode *flux* et d'autres en CAM-O traitant d'une équipe de reporters qui quittent les États-Unis pour aller rencontrer des cannibales dans la forêt amazonienne. Plus tard, un anthropologue part à la recherche des reporters disparus, et retrouve les bobines qu'ils ont tournées. Cet épisode est entièrement raconté en CAM-O. Puis, l'anthropologue visionne un montage des rushes des bobines avec une équipe de producteurs de télévision. À ce moment, le film bascule pour une grande partie en mode direct. Plusieurs champ/contrechamp entre l'écran et la salle rappellent explicitement au spectateur l'ancrage narratif de ce visionnement de rushes. Dans ce cas, le propos du film est axé sur les discussions entourant le visionnement de ces rushes, notamment celles entre l'anthropologue et une productrice télé.

Encore une fois, cette précision permet de faire la distinction entre les films complètement en PDVM, qui sont entièrement en mode indirect, et ceux qui contiennent plutôt de larges passages en PDVM, généralement en mode direct ou flux.

### **3.3. Structure du film en PDVM**

Ici, certaines caractéristiques importantes propres à la structure des récits des films en PDVM seront soulignées. Bordwell mentionne que : « The problem of the pseudo-documentary is to motivate the fact that someone is filming those dramas » (Bordwell, 2012b). C'est la contrainte la plus forte avec laquelle les films en PDVM doivent négocier : comme tout ce qui est visionné par le spectateur est le produit d'un filmage intradiégétique, *toutes* les scènes doivent motiver la présence d'au moins une CAM-I, puisque tout repose sur une ou des conjonctions entre une ou des CAM-I et un ou des PDVM. Cette contrainte amène une série de problèmes, dont le plus important est la répétition dans les motivations, et la monotonie que



cela peut créer. La solution à ce problème se trouve évidemment dans la *diversification* des motivations possibles. Par exemple, dans *BWP*, les motivations des CAM-I ne sont pas toujours du même ordre. Au départ, on nous présente de jeunes étudiants qui tournent un film sur la légende de la sorcière de Blair pour l'école, avec du matériel 16mm N&B semi-professionnel. Ceci permet d'installer une CAM-I et un PDVM pour le film en entier. Toutefois, Heather, une des trois protagonistes principaux, fait aussi son propre journal intime vidéo sur le tournage en cours avec un caméscope analogique Hi-8 couleur, ce qui vient justifier un second PDVM, en CI cette fois. Alternativement, on peut donc voir des scènes du quotidien entre les trois protagonistes (une beuverie entre eux dans une chambre d'hôtel ou un magasinage dans une épicerie) et des scènes d'interviews avec des locaux sur la légende de la sorcière de Blair. On peut aussi faire en sorte que le matériel soit utilisé accidentellement, comme lorsque les protagonistes se demandent s'ils sont filmés ou non, laissant sous-entendre que le CI a été allumé par inadvertance, ou encore de manière voyeuriste par un protagoniste au détriment des autres, comme lorsque Heather se filme consolant Mike au loin, sans que ce dernier ne le sache. Finalement, les CAM-I sont aussi utiles de manière générale pour les protagonistes dans l'urgence, pour témoigner des événements inexplicables qu'ils vivent au cours de leur tournage, afin de rendre compte du caractère fantastique de leur situation.

Ceci dit, il paraît clair que cette diversification dans les motivations possibles des CAM-I est étalée dans les films en PDVM selon une certaine progression, dans un certain ordre. Cet ordre, cette structure, peut être synthétisée en trois étapes, plus ou moins stable pour le genre. D'abord, le récit va présenter un projet initial de tournage intradiégétique par les protagonistes sur lequel ceux-ci ont le contrôle, ce qui correspond à la *motivation initiale du ou des PDVM*. Ensuite, des événements vont leur faire perdre partiellement le contrôle de la

situation et vont faire dévier le projet initial dans une nouvelle direction, qui n'était pas prévue au départ. À ce moment vont commencer à se développer deux nouveaux types de motivations des PDVM : la *nécessité documentaire* et le *voyeurisme insistant*. Finalement, la tournure inattendue des événements va pousser la motivation vers un *témoignage ultime*, où les protagonistes vont utiliser leurs instruments filmiques afin de rendre compte de leur situation extrême, jusqu'au tout dernier moment, où le projet initial va généralement connaître une fin abrupte, la plus extrême étant la mort d'un ou de plusieurs protagonistes. Chacune de ces étapes sera expliquée plus en détail, en analysant *BWP* avec d'autres films en PDVM. Soulignons que ce qui est proposé ici n'est pas une structure rigide pour tous les films en PDVM. De même, les différents types de motivations évoquées n'englobent pas toutes celles qui existent. Par exemple, les cas de caméras abandonnées ou activées par mégarde ne seront pas abordés, car ils seront traités dans la section sur le style. Mais globalement, cette structure recoupe la majorité des cas étudiés et pourrait constituer une *norme*, avec laquelle jouent les cinéastes.

#### ***3.4.1. Motivation initiale du ou des PDVM (« This is my home, which I am leaving the comfort off, to explore the Blair Witch »)***

Dès le début, le film en PDVM doit associer une CAM-I à un ou des personnages qui sont caméraman, et leur déterminer un but qui soit celui de l'enregistrement filmique. En ce sens, on recoupe les *stratégies d'identification narrative* déjà repérées pour les films avec un CI comme motif important (voir le chapitre 2).

Les films en PDVM vont donc justifier la CAM-I en faisant de l'activité « faire un film » un objectif clair pour au moins un personnage. Soit les motifs sont personnels, et les personnages ont choisi de se filmer eux-mêmes pour diverses fins (prouver les phénomènes étranges de *Paranormal Activity*, filmer les derniers moments avec les amis avant un voyage dans *Cloverfield*, documenter les abus parentaux dans *Chronicle*, prouver une nouvelle invention dans *Project Almanac*, témoigner d'une fête dans *Project X* ou simplement tenir un journal intime dans *David Holzman's Diary* et *Notes from the Underground*), soit les motifs sont extérieurs, et ils ont un film à faire à des fins professionnelles (un reportage pour la télévision dans *Hi Mom !*, *Punishment Park*, *Cannibal Holocaust*, *C'est arrivé près de chez vous*, *Quiconque meurt, meurt à douleur*, *The Last Broadcast*, *[Rec]*, *Trolljergen* et *The Last Exorcism*, ou pour l'armée dans *84C MoPic*, un film documentaire dans *La moitié gauche frigo* ou encore des films érotiques de commandes dans *Hi Mom !*). *BWP* combine ces deux éléments avec le film documentaire pour l'école en 16mm d'un côté, et le journal intime vidéo de Heather de l'autre, de même que *Redacted* et *Diary of the Dead*, qui contiennent plusieurs sources différentes. *Appolo 18* est le seul cas répertorié qui ne présente que des caméras de surveillance, non-manipulée par les personnages.

Cette motivation initiale sert de cadre général à toute la charpente du récit et est primordiale car, sinon, l'efficacité du récit peut être remise en cause, comme le souligne un critique à propos de *Project X* :

Where we run into problems is the origin of the footage. We've gotten to where we forgive small lapses in realism as far as who is carrying the camera and when – *Cloverfield's* ubiquitous Mountain Dew product-placement was just a tad jarring, as are many sequences in horror movies when you'd expect people to just drop the equipment and run. But *Project X* gives us Dax, a character who doesn't drink or get involved in the story at all, save for following the leads around with his camera. The movie tries to make a joke out of it at the end, but Dax may as well be named "MacGuffin", as his motivation is flimsy at best, and his mere presence in

the tale is borderline insulting to the audience. If he were eliminated from the narrative, and the movie shot handheld without any kind of faux-verite premise, it would be no more or less effective. But it would feel slightly less dumb. (L. Y. Thompson, 2012)

En effet, les personnages de caméramans n'ont pas tous la même importance et peuvent paraître accessoires. Deux cas aux antipodes sont *David Holzman's Diary*, où le protagoniste unique est aussi le caméraman (on retrouve ce même principe dans *Notes from Underground*), et *Punishment Park*, où l'équipe de reporters est très peu interpellée durant le film par les autres protagonistes et font office d'observateurs externes, avec des fonctions quasi aussi « *filmsy* » que dans *Project X*. Entre cela, le ou les caméramans peuvent être des protagonistes principaux ou secondaires principalement hors-champ, comme dans *84C MoPic*, *C'est arrivé près de chez vous*, *La moitié gauche du frigo*, *The Last Exorcism* ou encore *[Rec]*, cas le plus extrême où celui-ci n'est jamais vu à l'écran, soit les protagonistes peuvent s'échanger alternativement les rôles de caméraman comme dans *Cannibal Holocaust*, *Quiconque meurt, meurt à douleur*, *BWP*, *Paranormal Activity*, *Cloverfield* et *Trolljergen*. Dans certains cas, les CAM-I ne sont pas manipulées par des personnages (*Paranormal Activity* contient plusieurs passages de vidéosurveillance, alors qu'*Appolo 18* est théoriquement entièrement construit sur des CAM-I que les personnages ne manipulent pas directement). Un certain flou peut être préservé sur les destinataires des vidéos lorsque plusieurs sources sont convoitées, comme dans le combat final de *Chronicle* où une alternance rapide de plans est justifiée par le fait qu'une foule regarde les événements et peut filmer avec des appareils comme des téléphones intelligents, ou encore dans *Project X*, où diverses scènes de montage en rafales accompagnés de musique off portant sur les événements de la fête sont montrés, sans grand effort de précision quant à leur provenance.

Règle générale, l'activité de tournage intradiégétique est en définitive précisée rapidement dès les premières images du film et est appuyée par des *stratégies stylistiques de présentation du PDVM* (voir le point suivant sur le style). Dans *BWP*, après l'intertitre explicatif, le premier plan du film montre Heater, qui fait une adresse à la caméra et explique qu'elle va tourner un documentaire sur la légende de la sorcière de Blair (annexe 7, section 2, intertitre et plans 1a à 1e). La corrélation avec l'intertitre sur ce qui a été annoncé nous permet d'inférer qu'elle est un des étudiants disparus. Le *style participatif* du plan (voir le point suivant) avec la réplique du caméraman hors-champ, la caméra épaulée et la mauvaise qualité de l'image vidéo fait aussi réaliser facilement au spectateur qu'il s'agit d'un PDVM, repris par des amateurs. Dans un ordre d'idée comparable, *David Holzman's Diary* débute par un plan qui montre David, le protagoniste principal, se filmant dans un miroir, alors qu'il essaie une caméra dans un magasin et qu'on entend des tests sonores en son off (annexe 7, section 1, plans 1a et 1b). Quelques secondes plus tard, un plan similaire le montre se filmant chez lui (plan 2). Ensuite, David apparaît en très gros plan flou, puis le foyer se fait sur son visage alors qu'il dit « *focus* » et répète plusieurs fois « *test, test, test* » (plans 3a et 3b). Puis il se retrouve assis dans une chambre qui sert de salle de montage et explique son projet de journal intime filmé par une adresse à la caméra (plan 4). Cette introduction permet de comprendre rapidement que tout le film est ce projet que fait David, et justifie du même coup les tests techniques auxquels le spectateur vient d'assister. Bref, on a instauré que les images proviennent bien d'une CAM-I, et non d'une CAM-O.

À cet effet, il peut y avoir un léger décalage au début du film quant à savoir si ce que le spectateur voit provient d'une CAM-I ou non, et donc si la caméra est effectivement présente ou non pour les personnages. Pour *Punishment Park*, on commence par un montage parallèle

entre les personnages qui débarquent au « Punishment Park » et les procès des prisonniers au préalable. Les plans sont tournés à l'épaule, mais aucune indication ne précise si les personnages sont conscients d'être filmés. À la septième minute, un juge du tribunal explique que des journalistes britanniques ont été engagés pour suivre l'action sur le terrain du parc, ce qui permet de comprendre que ce sont des CAM-I visibles par les personnages. *C'est arrivé près de chez vous* débute aussi par un premier plan ambigu : un homme assassine une femme dans un wagon de train dans un plan filmé à l'épaule dont on peut se demander s'il est fictif ou documentaire. Dans les plans suivants, le tueur s'adresse directement à l'équipe de reporters hors-champ, ce qui permet au spectateur de savoir que, sur le plan intradiégétique, il s'agit d'un documentaire.

S'il y a plusieurs CAM-I, le problème se multiplie car il faut installer clairement de quelle caméra proviennent les différents PDVM. La bande « Green Inferno » de *Cannibal Holocaust* semble être celle qui a rendue célèbre la convention pour ces cas : deux personnages ayant deux caméras se filment l'un et l'autre dès le début de la séquence, alors que le montage alterne entre les deux PDVM – ce qui rappelle cette scène de *Peeping Tom* où le tueur filme une actrice sur un plateau de tournage qui tient elle aussi une caméra, qu'elle lui demande ce qu'il fait, et qu'il répond « I'm photographing you photographing me », sauf qu'à ce moment, on alternait entre les PDVM de la CAM-I du tueur et des plans en CAM-O sur la future victime derrière la caméra, comme précisé au chapitre 3. *BWP* reprend exactement ce même procédé. Après avoir présenté les trois protagonistes (Heather, Joshua et Michael), on les voit prêts à embarquer en voiture et à partir pour leur périple. Une courte scène montre Heather tenant son CI (Hi-8 couleur) en train de filmer Joshua qui fait de même avec la CAM-I (16mm N&B), alors qu'ils se disent l'un l'autre « I'm filming you filming me ». L'alternance

entre la vidéo couleur et la pellicule noir et blanc installe ainsi clairement les deux CAM-I pour le reste du film. Ceci permet aussi de comprendre qu'au moins deux personnages peuvent filmer, et de justifier dans certains cas des changements de point de vue dans une même scène impossibles avec une seule caméra.

On établit aussi clairement dès le début que *tout* peut être filmé, et que *tout* ce qui a été tourné peut être montré à l'écran. Les personnages vont souvent interroger le caméraman à savoir s'ils sont filmés ou non, ou vont être repris dans des situations qui sont clairement soulignées comme ne devant pas faire partie d'un éventuel montage final. Dans *Paranormal Activity*, le mari insiste pour filmer sa femme qui ne veut pas paraître devant la caméra, dans des situations quotidiennes banales (faire sa toilette ou la cuisine). Dans *[Rec]*, les protagonistes se demandent au départ si un quelconque spectateur va éventuellement regarder l'émission qu'ils tournent, soit un reportage sur le travail des pompiers de nuit. La journaliste appuie ce discours par divers cabotinages avec le caméraman et les pompiers qu'elle accompagne. Dans *Project Almanac*, le personnage commence un discours qu'il arrête et reprend trois en *jump cut* en s'esclaffant, avant d'arriver à pouvoir filmer son expérience comme il le faut. Et dans *BWP*, les protagonistes s'adonnent au départ à des pitreries avec les deux CAM-I, comme de se filmer saouls dans une chambre ou de faire un plan très rapproché sur un sac de guimauve dans une épicerie. Dans le cas du *found footage* populaire d'horreur, ce type de présentation sert à créer un contraste marqué avec ce qui suivra, où les situations s'envenimeront et où le tournage intradiégétique deviendra lié à la nécessité et l'urgence.

Tous ces détails servent à faire comprendre au spectateur qu'il regarde un montage de rushes, dans lequel au moins une CAM-I et celui ou ceux qui la tiennent ont un rôle à jouer, donc à renforcer le rôle narratif de la CAM-I. Mais plus le récit va se développer, plus ce rôle

va s'accroître (voir le point suivant). Bref, les films en PDVM vont faire en sorte que l'association CAM-I-personnage-PDVM soit établie et motivée rapidement, dès la mise en situation, et vont clarifier explicitement l'activité qui entoure les PDVM (tourner un film). En un sens, cette première étape marque le degré zéro de la forme directe, le moment où celle-ci est exprimée de la manière la plus explicite, voire plate, à l'écran.

### ***3.4.2. Le retournement vers la nécessité documentaire et le voyeurisme insistant***

Si la mise en situation des films en PDVM installe le tournage intradiégétique et le récit, la partie suivante va opérer un retournement de situation qui va amener le tournage intradiégétique initial à prendre une nouvelle tournure, où vont se mêler deux nouvelles sortes de motivations, soit la *nécessité documentaire* et le *voyeurisme insistant*. Celles-ci vont se mêler à divers degrés, selon les genres déterminés. Le *found footage* populaire par exemple va souvent mettre plus l'accent sur le premier, alors que le film d'art et d'essai va plutôt aller vers la seconde. Chacune de ces motivations sera traitée séparément, afin de montrer leur particularité.

#### **3.4.2.1. La nécessité documentaire : « I got to get it all, I want it on sound, I want it on 16 »**

Dans le cas du *found footage* populaire, un retournement de situation marqué par l'arrivée d'événements inexplicables (généralement fantastiques) va faire basculer le tournage de film de commande ou personnel prédéterminé à un principe de nécessité documentaire. Dans *BWP*, après s'être présentés et avoir faits la fête, les protagonistes débutent leur enquête sur la sorcière de Blair auprès des villageois de Burkittsville. Ensuite, ils s'enfoncent dans les



bois et se rendent à un cimetière, où ils découvrent des sculptures de roches. Jusque-là, le récit est resté dans le cadre du projet initial du film étudiant intradiégétique. Puis, arrivent les événements inexplicables, notamment l'attaque de la tente la nuit, vers la 25<sup>e</sup> minute du film, ce qui marque le passage vers la complication. Heather se lève en pleine nuit, se filme avec son CI, et insiste pour sortir de la tente en scandant : « I want it on 16 ». Il s'agit sans doute de la réplique prototypique par excellence du *found footage* populaire, que l'on retrouve avec plusieurs variantes dans tous les films du genre comme « We need to document this » dans *Appolo 18* ou « Nous devons tout enregistrer » dans *Rec*, qui montre que rendu à un certain point, les événements ont pris le dessus sur le projet de tournage initial.

Si le *found footage* populaire rend cela évident en raison du contexte du film d'horreur ou fantastique, où les événements inexplicables affectent directement la vie des personnages, les autres films en PDVM sont moins radicaux par rapport à ce principe. Mais règle générale, après l'instauration du tournage intradiégétique dans la mise en situation, les personnages cinéastes vont perdre une partie du contrôle qu'ils ont sur le film en cours. Dans *C'est arrivé près de chez vous*, cela se fera de deux façons. D'abord, les reporters commencent à sympathiser avec le tueur en série, et leur font part de leurs problèmes à financer le film. Le tueur propose alors de les aider en leur donnant de l'argent. L'implication financière du tueur dans le tournage et l'amitié des reporters pour le tueur sont autant de façons de montrer comment le tournage intradiégétique sort alors du cadre institutionnel auquel il était confiné au départ pour prendre une tournure personnelle. Ensuite, un des membres de l'équipe de reporters est tué dans une embuscade qui a mal tournée. Le cinéaste principal se confie alors à la caméra en disant qu'il dédie son film à ce dernier. À ce moment, le documentaire intradiégétique initial de commande devient aussi un devoir moral pour ce membre de l'équipe

disparu subitement. Dans les deux cas, des événements inattendus guident le documentaire intradiégétique, qui acquiert un statut de nécessité plus fort qu'il n'avait pas auparavant.

Dans *La moitié gauche du frigo*, où cette motivation est très ténue, on la retrouve lorsque, vers le milieu du film, la situation de Christophe ne s'améliore pas car il ne se trouve toujours pas de boulot et que Stéphane arrive à avoir des nouveaux fonds pour son documentaire et peut ainsi augmenter son équipe de tournage. Une des assistantes de la boîte qui produit le film de Stéphane apostrophe même Christophe dans les bureaux en lui disant qu'elle ne le connaît pas directement mais le voit souvent, et qu'elle suit son histoire comme un téléroman, ce qui rappelle que le documentaire intradiégétique est toujours en cours et qu'il doit être continué. De plus, on découvre en parallèle que Stéphane a des projets d'écriture de pièce de théâtre qui ne fonctionnent pas, et on comprend que son documentaire est sa source de revenu la plus importante, ce qui ramène le thème du travail autant au protagoniste principal (Christophe, sans-emploi) que secondaire (Stéphane, dont l'emploi est de filmer Christophe sans-emploi).

Cette motivation peut aussi survenir très rapidement, dès la mise en situation, comme dans *Quiconque meurt, meurt à douleur*, où un reporter suivant une équipe de policiers qui fait une descente dans un repère de junkies est pris en otage par ceux-ci dans les premières minutes du film, et où la CAM-I sert dès ce moment à rendre compte de la situation extrême qui est vécue par tous les personnages.

En fait, cette motivation donne l'impression que ce sont les événements qui ont pris le dessus sur le projet de tournage intradiégétique initial, alors qu'au départ, c'était l'inverse.

### 3.4.2.2 L'intrusion du voyeurisme insistant : « I'm not turning the camera off, I want to mark this occasion »

Le corrélat de la nécessité documentaire est un certain type de harcèlement de la part des différents caméramans que l'on peut qualifier de *voyeurisme insistant*. À mesure que les événements prennent le dessus sur les personnages, autant les CAM-I servent à documenter ce qui est important et inattendu, autant elles sont utilisées de manière intrusive dans la vie des personnages.

Critique pour *The Dissolve*, Mike D'Angelo a bien souligné comment *BWP* est divisé entre les événements inexplicables la nuit (qui relèvent de la nécessité documentaire) et les querelles des protagonistes le jour, qui deviennent un « harrowing collegiate gloss on Jean-Paul Sartre's play *No Exit*, in which three dead souls discover that their eternal punishment consists of being locked in a room with each other » (2014). Durant ces moments, le CI d'Heather devient l'instrument d'un cinéma de la cruauté bazinien, un peu à la manière des intrusions de Pierre Perrault et de son équipe chez le clan de chasseurs de *La bête lumineuse* (1982). En effet, elle intervient souvent avec son CI lors de moments jugés inopportuns par ses camarades, principalement lors de querelles, où les phrases « turn the camera off », « turn the fucking camera off » et « put the camera down » s'accumulent, couplés à deux attaques directes à la caméra de la part de Michael. Les films en PDVM contiennent souvent de telles scènes, où on remet en question l'activité même du tournage intradiégétique, généralement de manière hystérique. Michael et Joshua accusent d'ailleurs souvent Heather de ne pas être sensible à leur situation et de préférer faire du cinéma. « No, she's still making movies, that's my point » souligne à un certain point Michael, et « I can see why you like it, it's like filtered reality » ajoute Joshua, chacun exaspéré de voir Heather les filmer. *Redacted* pousse ce principe à l'extrême, en dépeignant le personnage de l'étudiant en cinéma comme prêt à tout

pour faire un film, même de suivre impassiblement des soldats qui vont agresser et violer gratuitement des civils la nuit.

Autant dans *Redacted* que dans *BWP*, le voyeurisme insistant sert à réitérer le rôle de la CAM-I dans le film, afin de justifier sa présence dans les moments qui seraient moins probablement filmés par les protagonistes *si ceux-ci n'avaient pas un désir incessant de tout filmer*. Sur ce point, *BWP* fait une distinction importante entre technologies vidéo et pellicule. Ici, le CI vidéo est plus déterminant que la CAM-I 16mm, car celui-là offre une certaine facilité de filmer par rapport celui-ci (Journot, 2011 : p. 120). Bien sûr, il serait abusif de dire que l'essence de la caméra filmique traditionnelle ne permet pas d'intrusion typique au voyeurisme insistant. *David Hozlman's Diary*, entièrement dépendant de technologies photochimiques (principalement une caméra 16mm), est à peu près complètement construit sur cette motivation. Le protagoniste cherche un sens à sa vie en filmant tout et n'importe quoi, sans suivre un fil précis, sinon celui de son film qui n'aboutit pas et de ses litanies sur ses difficultés avec ses relations interpersonnelles (les bandes vidéo intradiégétiques de *Notes From Underground* sont du même ordre). En ce sens, il s'agit d'un exemple-limite du genre où la nécessité documentaire est à peu près absente.

Ceci dit, dans *BWP*, c'est le caméscope qui est clairement marqué comme invasif dans la vie privée des personnages, alors que la caméra 16mm sert surtout à documenter les moments fantastiques ou extraordinaires, qui *doivent* être filmés. D'ailleurs, à chaque fois que la CAM-I est utilisée, les personnages vont d'abord le souligner à l'écran, *filmés en CI*. Ceci crée l'illusion que la technologie du caméscope a un caractère plus « direct » ou « im-média » que celle de la pellicule argentique. Bref, ces deux principes du film en PDVM sont ici corrélés sur le plan narratif à la fois par le jour et la nuit, mais aussi par les deux supports

utilisés dans le film, la CAM-I 16mm N&B, qui est marquée du sceau du film institutionnel à tourner pour l'école et qui demande une manipulation plus complexe, voire professionnelle, et le CI Hi-8 couleur, qui sert le journal intime à la protagoniste et qui a un caractère « im-media » car elle ne semble pas être difficile à utiliser.

Finalement, pour le film en PDVM, si la nécessité documentaire changeait le sens du film intradiégétique tourné au départ, le voyeurisme insistant permet de souligner les tensions entre les personnages à mesure que le tournage continue. Ces deux types de motivations vont aussi servir à atténuer les procédés propres à la forme directe comme les stratégies de présentations et le style participatif au profit d'une forme plus conventionnelle (voir le point suivant), sans toutefois les abandonner complètement. Nous sommes alors passés au premier degré de la forme directe, le moment où elle est assimilée.

### ***3.4.3. Le témoignage ultime : « I just want to apologize »***

Après la motivation initiale de la CAM-I et la progression vers la nécessité documentaire et le voyeurisme insistant, le film en PDVM va basculer vers son point ultime où le tournage intradiégétique a l'air le plus authentique possible ou, autrement dit, la forme directe prend alors tout son sens. Peu importe où a commencé le récit, la finale représente le paroxysme de cette forme, un moment où le tournage intradiégétique doit être partie prenante du récit, et doit servir d'une manière ou d'une autre à révéler l'authenticité de la situation représentée. Arrivés à ce point, la CAM-I va servir d'instrument au *témoignage ultime* des cinéastes.

Dans *BWP*, cette transition est visible dans le climax, qui débute après la disparation de Joshua, sous deux formes. La première est la confession. Après avoir réalisé l'ampleur de la

situation (i.e. que Joshua est mort et qu'ils sont définitivement perdus dans les bois), Heather demande pardon directement au CI (« I just want to apologize »), dans ce qui est peut-être le plan le plus célèbre du film, alors qu'on voit une partie de son visage en très gros plan et des larmes qui coulent sur ses joues. La seconde forme est la poursuite en *run & gun*. Les deux protagonistes survivants se réveillent en plein milieu de la nuit et courent vers une maison abandonnée, Heather avec la CAM-I 16mm N&B et Michael avec le CI vidéo couleur. Les *found footage* d'horreur misent souvent sur ce style dans leur climax, notamment dans la poursuite finale de *The Last Exorcism* ou *Cloverfield*, et on en retrouve aussi la trace dans le film intradiégétique « Be Black Baby » de *Hi Mom !*, vers la fin, lorsque la pièce de théâtre expérimentale tourne en émeute. Il existe bien sûr d'autres formes, comme celle de l'observation, que l'on retrouve dans *Cannibal Holocaust*, où les personnages filment leurs compatriotes se faire torturer de loin, au téléobjectif, par les tribus cannibales, en scandant des « Oh my god ! » hors-champs. Dans *C'est arrivé près de chez vous*, les reporters se joignent au tueur pour effectuer un massacre avec lui, effaçant ainsi toute distance entre leur sujet documentaire et eux-mêmes. Dans tous ces cas, la CAM-I devient complètement intégrée aux actions des personnages.

Mais le point culminant du témoignage est toujours le dernier plan du film en PDVM, qui vient sceller la forme directe. Le cas le plus extrême est la mort d'un ou de plusieurs protagonistes caméraman, une norme pour le *found footage* populaire, comme le souligne Daniel North à propos de *Cloverfield* :

It's worth noting that in all of the "found-footage" horror films, and additionally in the similarly structured *Man Bites Dog* (Rémy Belvaux, André Bonzel, Beoît Poelvoorde, 1992), *[REC]* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007) and its U.S. remake *Quarantine* (John Eric Dowdle, 2008), as well as in *Cloverfield*, the camera operator invariably dies, extinguishing the narration and leaving the spectator in the unsettling position of looking through a machine that is suddenly void of the

operator whose perspective had acted as a surrogate for their own vision inside the fiction. (2010, p. 88)

En bref, le « *found footage* » populaire repose sur le principe que le spectateur assiste à des événements *a posteriori* desquels les protagonistes n'ont pas survécu, ce qui était aussi le cas de *Cannibal Holocaust*, *84C MoPic* ou *The Last Broadcast*, et que l'on retrouve aussi dans *The Last Exorcism*, *Paranormal Activity* et *Apollo 18*.

Dans les films en PDVM où le caméraman ne meure pas, on termine plutôt sur une réaction du ou des caméramans face aux événements. Dans *La moitié gauche du frigo*, Christophe apostrophe Stéphane et lui dit : « Le documentaire se termine quand j'me trouve une job, c'est ça ? », pour ensuite retourner le CI vers ce dernier, qui affirme que c'est tout. Dans *Punishment Park*, les reporters, plutôt effacés durant le film, apostrophent les policiers qui leur répliquent directement. Et dans *Papa à la chasse aux lagopèdes*, Vincent, qui parle constamment à la CAM-I comme à ses filles, signale qu'il vient de terminer sa lettre-vidéo en montrant l'enveloppe qui va lui servir à l'envoyer, un procédé qui ressemble aussi à la fin de *Chronicle*, où le personnage survivant dédie sa dernière vidéo à son ami décédé.

Ces différentes façons de terminer les films en PDVM sont autant de variantes qui viennent rappeler une dernière fois la forme directe du film, comme une façon de la clore. Elles permettent aussi de souligner une dernière fois comment le genre est intéressé à motiver ses procédés afin de les rendre clairs et cohérents au spectateur.

### **3.5. Un style participatif**

Après avoir abordé certains grands principes de la structure des films en PDVM, il faut maintenant approfondir les caractéristiques stylistiques spécifiques à ce genre. Si on tente de

les dégager et de les regrouper autour de traits communs, on peut dire que le film en PDVM utilise un *style participatif*. En référence à la « caméra participante » du cinéma direct, ce style fait en sorte que la caméra est « mise en présence » à l'écran, et ce, de manière « redondante », autant par la mise en scène que par la technique. Au chapitre 5, nous verrons comment cela est différent d'un certain cinéma moderne comme celui de Dogma 95 ou de Jean-Luc Godard qui va plutôt « présentifier » la caméra.

On remarque plus directement ce style à travers divers procédés de mise en scène qui vont rendre présent la caméra ou le caméraman à l'écran. Le hors-champ devient alors un espace fécond pour toutes sortes d'interactions entre les personnages ou encore pour des jeux de divers types avec le cadre et l'appareil de la caméra (voir par exemple ceux relevés par J.-P. Morin, 2013 : p. 85-86). Dans ces cas, le PDVM occupe encore une fois la fonction canonique de substitut à un PDV de personnage. En plus des conversations récurrentes et des multiples regards-caméras typiques du genre, on peut relever les attaques à la caméra, comme celle déjà soulignée dans *BWP* ou encore de son utilisation comme d'un destinataire imaginaire de journal intime, comme dans le cas de la confession d'Heather.

On peut aussi déceler le style participatif par les diverses *stratégies de présentation du ou des PDVM*. Celles-ci s'apparentent aux stratégies de différenciation stylistique déjà évoquées pour *American Beauty* et les films comportant un CI ou une CAM-I comme motif majeur. La différence importante est que dans les films en PDVM, il n'y a pas deux niveaux stylistiques à différencier (les images en CAM-O et en CAM-I). Celles-ci n'ont pas comme objectif de faire une distinction avec un niveau secondaire, mais plutôt d'installer le niveau stylistique dominant intrinsèque au genre. On peut regrouper les procédés qui rendent apparents les défauts techniques des CAM-I, comme les jeux brusques avec les zooms ou le



focus, les *jump cuts* incontrôlés dus aux arrêts des caméras, certains décadrages ou encore, en vidéo, les *glitch*, la pixellisation, la présence d'un *time code* ou d'un indicateur de batterie, etc. Dans *BWP*, après l'intertitre en ouverture, la toute première image du film montre Heather pris à l'épaule dans un plan rapproché flou (annexe 7, section 2, plans 1a et 1b). Joshua en hors-champ dit : « You look a little blurry, let me zoom out, okay ? ». Puis, la caméra fait un zoom out rapide et l'image est mise en foyer (plan 1c et 1d), avant que Heather ne s'adresse à la caméra pour se présenter (plan 1e), ce qui rappelle les scènes d'ouvertures déjà analysées de *David Hozlman's Diary* (voir annexe 7, section 1) et *American Beauty*. En effet, tous ces aspects (rappels techniques, adresses à la caméra, mauvaise qualité d'image) permettent d'installer clairement le CI et le PDVM qui en découle, et doivent être mis en scène d'une façon à laisser croire qu'ils sont « directs », soit par un style amateur, semi-professionnels ou autre, et ce, peu importe les moyens dont disposent réellement les cinéastes.

La particularité du film en PDVM est le type de contrôle opéré sur ces défauts techniques, comme le souligne Daniel North à propos de *Cloverfield* :

It is crucial that viewers notice these technical facets, since it is through their presence that the film accents its impression of authenticity, but it is equally crucial that they suspend disbelief and attribute them to the diegetic equipment and crew (the camcorder carried Hud), and not to the massive resources of 20<sup>th</sup> Century Fox. (op. cité, p. 88)

Certes, si cela est vrai pour *Cloverfield*, les réalisateurs des films en PDVM n'ont pas tous les ressources des grands studios. Cependant, le genre est fertile pour créer des méthodes de tournage non-usuelles. Robert Morin par exemple, dont l'œuvre sera traitée plus en profondeur au chapitre 6, s'amuse avec la forme pour amalgamer documentaire et fiction, comme dans *Quiconque meurt, meurt à douleur* où de véritables junkies sont amenés à

témoigner de leurs réalités en mode documentaire, en parallèle à une prise d'otage fictive avec des policiers et un reporter qui a lieu dans leur « piquerie ».

Les cinéastes de *BWP* expliquent leur démarche dans une piste de commentaire sur le disque Blu-Ray du film (Alliance Vivafilm, 2009). Ils sont allés dans une méthode tout aussi non-conventionnelle, où les acteurs étaient abandonnés dans les bois et devaient suivre des instructions qui leur étaient laissés à la mesure des événements. Le rôle des réalisateurs a donc été de coordonner les acteurs, en visionnant les rushes à distance à chaque jour pour ensuite leur donner de nouvelles indications et, à la toute fin, faire un travail de montage. Cette sorte de « *method filmmaking* » comme l'ont surnommé les cinéastes (Dixon McDowell, 2001 : p. 143) ajoute au mythe du film parce que, au-delà de sa campagne de marketing spectaculaire, il s'agit sans doute d'un des rares cas de succès au *box office* véritablement tourné de manière *non-professionnelle*. Certes, les cinéastes savaient ce qu'ils faisaient, mais ce sont les acteurs qui se sont filmés eux-mêmes, après une courte formation avec l'appareillage technique. En ce sens, l'entrevue avec le directeur photo du film dans l'*American Cinematographer* a un caractère anthologique. Elle permet entre autres de mettre en perspective les sources d'inspiration de leur film, en montrant ce que les cinéastes ont cherché à imiter au départ, c'est-à-dire de faux documentaires d'horreur de série B qui jouent de manière plus ou moins honnête sur le fil entre réalité et fiction comme *The Legend of Bogey Creek* (1972) (Pizello, 1999).

Aussi, on peut dire que le style participatif du film en PDVM se situe entre deux pôles : le *dérapiage contrôlé*, comme dans *BWP* et *Quiconque meurt, meurt à douleur* où on délimite un cadre qui permet de provoquer des erreurs par l'improvisation ou la forme documentaire, et la *stylisation maniérée*, qui recoupe *Cloverfield* où les « erreurs » techniques sont plutôt le

résultat d'un calcul « professionnaliste », découlant d'une équipe ayant des ressources plus élevées que ce qu'on veut laisser finalement paraître à l'écran. Tous les films en PDVM jouent entre ces deux extrêmes, donnant toujours une latitude apparente aux acteurs, poussés à l'extrême dans *BWP*, mais versant aussi souvent dans un maniérisme de ses effets. Les divers jeux avec les cadrages, où l'on peut voir apparaître des cadres latéraux ou inversés en raison d'une caméra qui tombe par exemple, sont révélateurs de cette tendance, comme dans le tout dernier plan de *BWP*, qui ressemble de près à celui de *C'est arrivé près de chez vous*, ou encore dans *Cloverfield* où, à un moment, la caméra tombe au sol et laisse voir les jeux de *zoom* automatiques de celle-ci pendant un bon moment.

Il faut aussi souligner que comme la dominante du film est le PDVM, les cinéastes ne peuvent pas utiliser des stratégies comme le schéma de base pour rendre le PDVM évident. À cet égard, on peut remarquer comment au-delà des stratégies de présentation du PDVM, le double rôle du *jump cut* et du plan long sont déterminants. En effet, les scènes débutent souvent abruptement, avec des coupes franches, appuyées par des défauts techniques typiques aux stratégies de présentation. Dans *Quiconque meurt meurt à douleur*, tous les changements de plans sont marqués par une transition particulière : un écran gris brouillé, qui rappelle les effets d'arrêts et de reprise d'un tournage sur une cassette de caméra vidéo analogique. D'un autre côté, le montage favorise des plans longs ou des plans-séquences afin d'augmenter l'impression d'authenticité. L'intertitre initial de *Cannibal Holocaust*, qui annonce que plusieurs plans ont été laissés tels quels, selon leur durée réelle, est un exemple de cela. Ces deux procédés vont généralement être appuyés par des dialogues ou des gestes qui vont justifier ceux-ci. Par exemple, au début d'un plan, les personnages vont demander si la caméra est allumée ou non. Dans *Papa à la chasse aux lagopèdes*, les plans débutent et terminent

régulièrement par le personnage qui pointe la télécommande du CI vers celui-ci, afin de démontrer qu'il a allumé et éteint la caméra. Bref, le film en PDVM va faire en sorte d'exagérer sa nature, de la rendre très explicite. Cela est dû, selon moi, à la limite du genre et à l'absence d'autres stratégies, comme celles du schéma de base. Aussi, à la longue, ces stratégies sont reprises par les cinéastes et connaissent des variations avec le temps, ce qui explique l'intensification que connaît le genre dans le temps.

L'absence de schéma de base fait aussi en sorte que les stratégies d'identification sont amoindries. On a déjà expliqué que les motivations narratives sont cruciales pour faire comprendre qui est responsable des PDVM. Mais le film en PDVM peut aussi s'amuser à changer les rôles occasionnellement, en « brusquant » (le « *roughened up* » de Bordwell, 2007b), voire en « violant » la cohérence classique au sens où l'entendait les formalistes russes. Comme le souligne Tryon pour *BWP* : « without visual and vocal cues, it is sometimes difficult to determine who is filming at a given moment » (2009, p. 44). À cet égard, *BWP* évite souvent la redondance classique en laissant le soin au spectateur de deviner qui est derrière la CAM-I, ce qui rend l'opération quelquefois abstraite.

Au-delà de ces considérations, il faut rappeler comment le film en PDVM est aussi limité et comment il contrevient à ses propres règles, un peu à la manière du roman épistolaire étudié par Jost (1996). Le plus évident est sans doute comment le genre négocie avec la forme directe. Après un usage massif de motivations, de stratégies de présentation du PDVM et d'autres procédés propres au style participatif, les films en PDVM vont souvent calmer le jeu pour laisser libre cours aux événements, au profit d'un retour vers une forme conventionnelle, souvent marquée par un arrêt des regards-caméras et la présence de quasi champs/contrechamps. Dans *Cloverfield*, après l'introduction en *jump cut* entre passé et

présent, une fois que les personnages sont arrivés à la fête avant la grande explosion, ils discutent entre eux, alors que le caméraman les reprend à leur insu. À l'exception de la caméra-épaule et des plans un peu plus longs que la moyenne, tout fonctionne comme une scène classique, presque en CAM-O. De plus, le *time code* apparent au tout début du film disparaît à ce moment, sans explicitation claire. En fait, plutôt que de dire comment la forme directe doit faire en sorte de motiver constamment ces procédés, il faut aussi remarquer comment elle se fait souvent oublier elle-même. En ce sens, elle recoupe les objectifs du cinéma direct, où les cinéastes doivent être capables de s'installer dans une situation et de se faire oublier par les personnages, pour que le cinéma donne la sensation du *vécu*. La différence avec le cinéma direct est évidemment l'inversion des pôles entre documentaire et fiction : au lieu de faire du cinéma avec du vécu, on cherche à faire passer du cinéma pour du vécu.

Par contre, si les films en PDVM recherchent tous une forme directe, ils ne le font pas tous en finalité pour les mêmes effets. Chaque film en PDVM n'a pas nécessairement le même objectif. Certains d'entre eux visent la réflexivité, d'autres sont ironiques, horribles, fantastiques ou politiques, ce qui empêche, chaque fois, d'interpréter la forme comme ayant une essence épistémologique fixe. Ceci dit, on peut toutefois suivre l'évolution poétique de la forme dans le temps et voir comment certaines tendances sont plus fortes selon certaines époques.

### **3.6. *The Adventures of Buttman* (1989) et le film pornographique « gonzo »**

Un autre type d'objectif que le film en PDVM peut rechercher est celui de verser dans la pornographie, et donc d'utiliser les procédés en cause afin d'augmenter le sentiment d'authenticité des performances. Le *gonzo* correspond tout à fait à cette volonté, car il est, à sa plus simple expression, un film en PDVM pornographique où « the video camera is present,

active and related to the space of representation through a precise enunciation pattern varying from subjectification to interpellation » (Biasin et Zecca, 2009 : p. 144). Le *gonzo* utilise bel et bien le style participatif comme les films en PDVM afin de mettre en présence le CI<sup>119</sup> pour le spectateur, comme des interactions avec le caméraman, qui peuvent aller jusqu'à l'acte sexuel<sup>120</sup>.

L'intérêt particulier du *gonzo* est le style qui en découle. Enrico Biasin et Federico Zecca ont déjà repéré plusieurs codes sémantiques et syntaxiques importants de cette série culturelle, afin de témoigner en faveur de la reconnaissance d'un genre propre. Leur article peut être considéré comme une référence pour une analyse économique et sémiologique complète du *gonzo*. Rappelons tout de même d'abord que la pornographie est un mode divisé entre deux pôles : un premier, documentaire, marqué par la recherche voyeuriste de la « vérité » du sexe, et un autre, spectaculaire, où la chorégraphie et la performance des corps sont mises de l'avant (Williams, cité dans Biasin et Zecca, 2009 : p. 140). Dans ce cadre, une des caractéristiques importantes du *gonzo* est l'emphase qu'il met sur le pôle documentaire par rapport à la pornographie conventionnelle (Biasin et Zecca, 2009 ; Levin Russo, 2007). Ceci dit, les spécialistes ne s'entendent pas sur ce qui constitue le renversement ici. Pour Biasin et Zecca, celui-ci se fait par rapport à la pornographie des années 1970-1980 (l'âge d'or de la porno cinématographique), qui mettait l'accent sur une narration et une mise en scène élaborée de type spectaculaire classique, et en conséquence :

A sort of inversion between semiotics and pragmatics takes place: while traditional pornographic feature films represent the show as reality, gonzo films [...] represent reality as a show. In other words, while the former invite the audience to build a « world », the latter lead them to observe a « reality ». (op. cité, p. 142)

---

<sup>119</sup> Les exemples ici mentionnés sont tous tournés avec des caméscopes ou des caméras vidéo, c'est la raison pour laquelle j'utilise simplement CI plutôt que CAM-I.

<sup>120</sup> Pour une définition du genre *gonzo*, voir Fuchs, 2011 : p. 393, note de fin 21, et Biasin et Zecca, 2009.

D'un autre côté, Julie Levin Russo situe l'émergence du gonzo dans un contexte différent. Elle reprend d'abord une réflexion de Paul Willemen qui croit que « older forms of pornography were more straightforwardly in the 'cinema direct' idiom or in the mainstream, 'realist', 'classical narrative idiom » (cité dans Levin Russo, 2007 : p. 244), alors que les années 1990 ont vu l'émergence d'une pornographie de corps sculptés et « siliconés », rappelant la télé-réalité. Elle affirme ensuite que :

In response to the increasing dominance of porn's artificial, spectacular mode over the cinematic realism [...], an opposing strategy of authentication has developed, drawing heavily on video and television. I'd date this to the markedly self-reflexive 1989 porno *The Adventures of Buttman*, which launched the now wildly popular gonzo genre. (id. : p. 244)

Ce qui est sûr, c'est que, pour les deux auteurs, le rapport à la réalité qu'instaure le *gonzo*, ainsi que son lien avec la technologie vidéo, qui sera abordé dans le chapitre 5, sont significatifs dans le cadre de la pornographie.

D'un autre côté, le film *The Adventures of Buttman* et son réalisateur, John Stagliano, sont souvent cités comme les instigateurs du genre : dans le *LA Magazine*, Gardetta compare le film à un *Sex, Lies & Videotape* de la pornographie (2006); dans une entrevue pour *AVN Media Network*, un journal professionnel dédié à l'industrie de la pornographie, Kernes souligne que c'est ce film et quelques autres de la même année qui ont forgé l'appellation *gonzo* au sein de leur journal (2004); et dans une critique de la réédition DVD du film, Hentai parle d'un des meilleurs films pornographiques de tous les temps et un des plus influents, soulignant qu'encore vu d'aujourd'hui, « sex is raunchy » (2006). Réfléchissant sur le film et son impact, Stagliano a mentionné que :

“Really, I had no idea how big Buttman would become [...]. It combined two new things. It was the first-person POV thing that nobody else was doing or had done,

and it was done in the true sense of what the word ‘gonzo’ meant in terms of the writings of Hunter Thompson; it was me videographing instead of writing about my experiences and my reactions in relation to a subject which was a girl who could look straight into the camera, combined with a bun fetish thing, which I had always wanted to do.” (Kernes, 2014)

Il est intéressant de souligner le rapport entre le style écrit et le film en PDVM, qui revient encore une fois entre le *gonzo* dans le journalisme, tel que développé par l’écrivain et reporter Hunter Thompson, et le *gonzo* en pornographie, et l’idée d’une valorisation d’un témoignage subjectif sur les événements. Aussi, on comprend encore une fois que PDVM et plan-PDV («*first-person POV*») sont confondus ici, reprenant le principe d’ambiguïté entre les deux déjà expliqué dans le chapitre 3.

L’analyse plus en profondeur *The Adventures of Buttman* permet maintenant de se pencher sur les liens formels entre le *gonzo* pornographique et le film en PDVM. Ce film, en raison de son impact, mérite une attention particulière dans le cadre de cette discussion. D’autres exemples de *gonzo* seront traités dans le chapitre 5.

Une des premières constatations à faire est que, contrairement à ce que qu’affirment Gardetta et Kernes sur le film ou Zecca et Biasin sur le genre *gonzo* en général, le film repose sur une narration construite et élaborée. Le film est composé de six épisodes pornographiques, entrecoupés de scènes narratives liées les unes aux autres. De plus, il ne respecte pas le principe du film en PDVM dans toutes les situations : ce sont les scènes narratives qui sont en PDVM, alors que les scènes pornographiques délaissent le procédé, ce qui rappelle les liens lâches du film pornographique avec les conventions classiques, qu’il abandonne souvent au profit de l’excitation pure, comme l’a déjà souligné Richard Dyer dans son étude des films pornographiques gays autoréflexifs (1994). Et de plus, le PDVM n’arrive pas dès le début du



film. L'introduction est tournée et montée dans un style conventionnel en CAM-O, comportant plusieurs changements de plans impossibles avec un seul CI.

Cette première scène pornographique dure tout de même près d'une vingtaine de minutes, et est centrée sur des exploits de sexe anal, ce qui marque deux aspects importants du *gonzo* : des performances sexuelles prolongées par rapport à la pornographie classique<sup>121</sup> et le développement d'intérêts fétichistes, comme le sexe anal, qui fera la marque de Stagliano par la suite.

Le principe du film en PDVM débute vraiment après cette première performance, où les personnages vont subitement arrêter l'action et commencer à s'adresser au caméraman, opérant une chute du quatrième mur. Un des acteurs va même quitter les lieux en colère, insistant pour souligner l'aspect sordide de la scène qui vient d'être tournée. C'est à ce moment qu'on découvre John, le personnage principal du film, qui est un vidéaste semi-professionnel ayant un certain penchant pour les derrières féminins (d'où son surnom de *Buttman*), alors qu'il est interpellé par les autres et se filment aussi dans un miroir, un plan typique du film en PDVM. On comprend à ce moment qu'il avait été engagé par un « ami » qui voulait faire un film avec sa « femme », ce qui constitue à rebours la motivation initiale du CI. La suite de la scène installe beaucoup d'éléments importants : John va demander à son ami de pouvoir toucher le derrière de sa femme et va le faire en utilisant la caméra, instaurant ainsi le principe de la « caméra-baladeuse », inhérente au genre, où le caméraman a une relation privilégiée par rapport aux performances, qui sont aussi déployées pour lui, ce qui fait en sorte par exemple que les actrices et les acteurs se « collent » près de l'objectif pour montrer

---

<sup>121</sup> Stagliano mentionne que : “The standard back then [in 1989] was six scenes, minimum, or seven, and the scenes were 10 minutes long, something like that, or 12; 14 was pushing it. I shot a scene that was 17 minutes long, and everybody went ‘Aaagh!’ It was Rocco’s first scene, really long, 17 minutes.” (Kernes, 2014).

certaines de leurs parties, ou encore que celui-ci puisse utiliser ses mains pour toucher ce qu'il a devant lui. Mais le principe est timide par rapport à ce qui existe aujourd'hui.

La scène suivante montre John devant sa table de montage, qui regarde la vidéo qu'il vient de tourner en se masturbant. Cette scène, très étrange, qui revient à un autre moment du film, procède d'une véritable mise en abyme du film pornographique qui pourrait mériter plus de réflexions. Ceci dit, son impact formel dans le *gonzo* semble mineur, voire inexistant.

Après cela, on retrouve quatre épisodes où John va filmer d'autres personnages ayant des relations sexuelles, dont un autre « ami » qui l'engage pour la fête d'anniversaire de sa femme, un ami qui lui demande de jouer au producteur pour courtiser une femme croisée à la plage, deux bandits et une femme qui l'enlèvent et le forcent à les filmer pendant leur partouze, puis deux femmes croisées à la plage auxquelles il leur a proposées de se faire filmer. Chaque scène pornographique est précédée d'une scène narrative qui la motive clairement, et certains personnages évoluent dans le récit, principalement John. Par exemple, celui-ci est montré filmant dans un parc la nuit à des fins purement personnelles, commentant la beauté de la rue et de la lune, qui lui rappelle respectivement les « courbes » et les « trous » qu'il aime tant. Ensuite, il visionne cette vidéo chez lui et découvre un derrière féminin entre des arbres, ce qui rappelle clairement *Blow Up* (1966) d'Antonioni. Il retourne sur les lieux du parc, découvre la femme en question (ou plutôt, son derrière qui se dandine), et se fait alors enlever par des bandits, qui lui avaient en fait tendus un piège. Mais l'évolution la plus claire se fait par rapport à John : lors de la fête d'amis au départ, il utilise la caméra en contre-plongée auprès des femmes qui dansent, afin d'avoir une vue sous leurs jupes ; il se fait alors sermonner par celles-ci et laisse sa caméra de côté. Celle-ci filme alors par inadvertance une de ces femmes (celle ayant le plus gros derrière et pour qui John avait visiblement un intérêt),

qui essaie de courtiser un homme sans succès et qui est ensuite victime de moqueries par une de ses amies en raison de ses courbes naturelles. John filmera ces mêmes personnages à nouveau plus tard, et les femmes « l'attaquerons », en allant toutes soulever leurs jupes près de la caméra, afin de le « punir » parce qu'il a recommencé à filmer en contre-plongée. Aussi, à la fin de la scène avec les deux filles, il tentera d'en toucher une en s'excusant et sera aussitôt sermonné. Bref, tout au long du film, les goûts fétichistes de John sont mis de l'avant afin de les rendre clairs et cohérents. La stratégie intéressante est qu'on montre toujours John comme un personnage poli, qui s'excuse de ce qu'il fait et qui est victime des jugements et des moqueries de son entourage.

En ce sens, la dernière scène est un vrai climax : la femme filmée par accident à la fête vient le voir pour lui proposer d'avoir une relation sexuelle avec elle, la seule véritablement proposée par une femme de tout le film. John va alors poser sa caméra et se filmer en action, ce qui le montre pour la première fois devant la caméra, et ce qui vient combler ses fantasmes.

On peut voir comment la progression des motivations est organisée avec une structure élaborée et construite : on définit d'abord le rôle de John (réalisateur de vidéos de commandes particulières) pour ensuite jouer avec cela (une fois il est engagé et payé pour ce qu'il fait, une autre utilisé par un ami, puis soumis à des bandits, pour ensuite proposer à d'autres de se faire filmer), alors qu'en parallèle on développe son personnage (avec ses fantasmes) pour faire culminer le tout dans l'acte final, qui a été préparé très tôt dans le film.

Bien que les performances pornographiques ne soient pas en PDVM, le style participatif est omniprésent entre les performances pornographiques, où la caméra sert essentiellement de relai au PDV de John. Durant ces scènes, les personnages se positionnent souvent près de la caméra pour donner l'impression qu'ils ont une discussion privilégiée avec

lui, comme lorsque son ami lui fait un clin d'œil en disant qu'il est producteur de disque devant la fille sur la plage. On retrouve aussi les attaques à la caméra par femmes, déjà mentionnées. Et même durant les performances pornographiques, les interactions avec le caméraman demeurent, notamment dans la scène avec les bandits, qui pointent régulièrement leurs fusils vers l'objectif et où la femme se moque régulièrement de John. On peut rappeler aussi les variations qui existent avec l'utilisation du CI qui peut servir à faire des films de commande, à se montrer visionnant une vidéo déjà faite, à tenir un journal intime, à filmer par inadvertance ou à se filmer soi-même afin de documenter des exploits personnels, autant d'éléments qu'on retrouve dans les autres films en PDVM.

Bref, il ne s'agit pas dans ce cas d'un principe de pornographie « *wall-to-wall* », où le sexe est montré sans aucune narration et ce n'est pas tout à fait dans un mode documentaire, tel que l'entendent Biasin et Zecca. Cela est sans doute dû au fait que *The Adventures of Buttman* est plus un film de transition et qu'il ne contient pas encore tous les aspects du genre, qui apparaîtront par la suite. Soulignons seulement que ce film, comme peut-être d'autres œuvres pornographiques, mériteraient des analyses formelles plus rigoureuses afin de bien en saisir les enjeux.

#### **4. Conclusion du chapitre**

La définition et l'analyse de quelques grands principes de la narration et du style du film en PDVM font ressortir à quel point les films en PDVM d'un côté motivent leurs procédés de manière cohérente selon une certaine structure et, de l'autre développent un système stylistique intrinsèque, qui est celui du style participatif. Le mélange de tout cela ensemble crée ce que j'ai appelé une « forme directe », à travers laquelle l'accent est mis sur

l'impression que ce qui est vu à l'écran a été filmé par des CAM-I. Cela fait en sorte que plusieurs contraintes vont apparaître dans l'utilisation des procédés, et aussi que cette forme va être atténuée à certains moments au profit d'un style conventionnel, selon le principe de la relation entre les systèmes intrinsèque et extrinsèque en narration filmique (voir Bordwell, 1984).

À travers cet ensemble de considérations, des liens *diachroniques* entre différents films ont été établis afin de mieux définir le rôle du PDVM au cinéma, dans le genre spécifique du film en PDVM. Le chapitre 5 traitera brièvement du genre de manière *synchronique* afin de mettre en évidence le processus d'intensification qu'il a connu récemment. Le rôle du caméscope à l'intérieur de cette intensification sera aussi mis en évidence.

## **CHAPITRE 5 : POUR UNE POÉTIQUE HISTORIQUE DES CAMÉRAS INTRADIÉGÉTIQUES ET DES POINTS DE VUE MÉDIATISÉS AU CINÉMA 2 : DE LA NAISSANCE DU CAMÉSCOPE AUX ANNÉES 2010**

Dans le chapitre précédent, nous avons mis en lumière le fonctionnement particulier des films en PDVM. Cette réflexion était apparue suite aux observations que nous avons faites dans le chapitre 3 sur la poétique historique des caméras intradiégétiques et du point de vue médiatisé au cinéma. En effet, le film en PDVM était apparu comme un phénomène parallèle, que nous avons proposé de résoudre à part. Ceci étant fait, nous allons maintenant reprendre cette poétique historique, cette fois, à partir de la naissance du caméscope en 1983.

L'objectif ici est de mettre en lumière les différents processus de transformation stylistiques qui impliquent nos procédés principaux comme le caméscope intradiégétique et le point de vue médiatisé. Ces différents processus de transformations peuvent être compris à la lumière du concept « d'intensification ». Comme nous l'avons souligné au chapitre 1, Bordwell a développé le terme « continuité intensifiée » pour désigner le traitement particulier que réservent les cinéastes américains contemporains au système de la continuité classique (2005 ; 2006). Selon l'auteur américain, même si celle-ci a été modifiée avec le temps, elle demeure préservée, ce qui va à l'encontre des tenants des théories « post » ou d'un « cinéma du chaos ». Le concept d'intensification tel qu'il sera entendu ici découle de cette idée : il représente les modifications que peuvent connaître certains procédés à travers le temps. Selon les formalistes russes, le processus de défamiliarisation inhérent à l'art fait que les procédés

changent avec le temps (voir chapitre 1). Un procédé peut être « intensifié » lorsqu'il devient plus important dans l'usage courant, par rapport aux pratiques du passé. La présence plus accrue des mouvements de caméra, des plans rapprochés et du montage dans le cinéma contemporain en sont des exemples. L'intensification ultime d'un procédé ou d'une série de procédés peut amener à un paroxysme dans son utilisation, où il peut connaître des variations formelles extrêmes comme celles du maniérisme en peinture (Bordwell, 2006 : p. 188-189).

Afin de mettre en lumière ce processus d'intensification, les deux procédés à l'étude (caméscope intradiégétique et point de vue médiatisé) seront mis en parallèle à d'autres phénomènes qui leurs sont reliés. Ceux-ci sont la montée de la culture vidéo et du mode amateur, les premiers films tournés en vidéo pour le cinéma, le courant Dogme 95, la popularisation de la caméra-épaule, le style *run and gun* et la pornographie *gonzo*.

## **1. La culture vidéo, le caméscope et le mode amateur**

Nous avons vu au chapitre 3 comment les PDVM étaient ambigus au cinéma jusque dans les années 1960, et comment autant la télévision, par le biais des téléviseurs intradiégétiques (TV-I) à partir des années 1950 que les caméras vidéo intradiégétiques (CAM-V-I) depuis les années 1970 amènent les images vidéo intradiégétiques (IV-I) au cinéma. Les années 1980 (et surtout, 1990) changent cette donne à plusieurs égards : avec le développement du magnétocassette et l'apparition du caméscope, la « culture vidéo » devient prépondérante et, en conséquence, les IV-I sont plus présentes à l'écran. Des films comme *Poltergeist* (1982), *Videodrome* (1983) et *Next of Kin* (1984) par exemple, qui proviennent chacun de genres et de contextes de productions différents, intègrent tous des IV-I dans un motif important du film, et contiennent des explorations autour de la texture de l'image

électronique (télévisuelle ou vidéo). *Poltergeist* exploite plus particulièrement l'image télévisée dans un cadre de film fantastique hollywoodien, en jouant beaucoup avec les images de neige propre au bruit du signal télévisuel analogique ; *Videodrome*, lui, joue utilise le signal télévisuel, le visionnement de vidéocassettes et, dans une moindre mesure, la réalité virtuelle dans un film de série B indépendant, coproduit par le Canada et les États-Unis ; et *Next of kin* intègre des CAM-V-I et des enregistrements vidéos et audios dans un contexte à la fois plus réaliste et plus artistique, propre au cinéma d'art et d'essai international. En parallèle à cela, on peut noter le développement des images de synthèse déjà évoqué au chapitre 3, qui, par définition, sont aussi des exemples d'intégration d'images électroniques dans des films principalement photochimiques.

Le problème est de spécifier l'importance du caméscope dans cette culture vidéo en explosion. D'abord, le caméscope permet une révolution importante par rapport au domaine de la vidéo. Il vient amalgamer ensemble deux appareils qui étaient jusqu'alors séparés l'un et l'autre : la caméra et l'enregistreur. Ainsi, il rend plus léger le tournage vidéo qui, jusqu'alors, nécessitait toujours qu'on porte ces deux appareils avec soi lorsqu'on voulait tourner<sup>122</sup>. Ensuite, avec la baisse des coûts de la technologie, le caméscope ouvre la porte à une plus grande accessibilité de l'audiovisuel amateur. Dans un ouvrage dédié à la vidéo amateur familiale, James M. Moran précise que :

During the mid-1980s, at the moment when amateur cinema had emerged within media studies as a field worthy of critical analysis and Super-8 filmmaking had spawned a lucrative trade magazine industry, academics, and journalists invested in home movies soon bewailed the rapid diffusion of video technologies, which had virtually supplanted celluloid within a decade as the dominant amateur motion picture medium. (2012 : p. 33)

---

<sup>122</sup> Pour une définition technique complète du caméscope, voir Brunet, 1992 : p. 92-95.



Il faut comprendre que jusqu'à l'apparition du caméscope, supports film et vidéo se disputent le marché de l'audiovisuel amateur, les deux étant encore relativement coûteux par rapport à aujourd'hui. En 1979 par exemple, Serge Shanks et André Lafrance publient aux Éditions de l'Homme *Vidéo et Super 8* (1979), un ouvrage destiné au grand public québécois qui traite des technologies associées aux deux supports. L'avant-propos est intéressant car les auteurs affirment que la prémisse du livre devait être « l'un défendra le super-8 et l'autre la vidéo » (id. : p. 9), où chacun aurait débattu des avantages d'une technologie sur l'autre, pour ensuite se raviser, « les deux sujets ne pouvant pas toujours être abordé sous une même rubrique ». D'un côté, « vu la nouveauté de la vidéo sur le marché, il nous semblait important d'accompagner notre étude d'un bref aperçu de l'évolution de cette technique. Dans le cas du super-8, par contre, nous estimions que sa popularité rendrait superflue une telle démarche » (id. : p. 9-10). D'emblée, les auteurs s'entendent pour dire que les technologies sont, à l'époque, comparables. C'est-à-dire que l'amateur voulant s'équiper pour tourner peut aller dans un sens comme dans l'autre, sans qu'une technologie soit vraiment plus avantageuse que l'autre. Plus loin dans l'ouvrage, les auteurs rapportent que le prix d'une « caméra de télévision » (*sic*) varie entre « \$500 et \$100,000 ou plus » (id. : p. 62) alors que pour une « bonne » caméra super-8, « il n'y a pas de raison que cela coûte plus que \$500 » (id. : p. 104). De plus, quand on compare le nombre d'appareils requis de part et d'autre pour la production (en vidéo, on aborde les magnétoscopes, les caméras, les vidéocassettes, sans parler des moniteurs vidéos, alors qu'en film, on traite des caméras, des pellicules, des projecteurs et d'autres accessoires comme des visionneuses pour le montage), on ne peut pas vraiment affirmer que l'un soit plus *léger* que l'autre (la caméra super 8 est physiquement plus légère et ne demande pas d'appareil supplémentaire pour enregistrer, mais la vidéo permet un plus long

temps d'enregistrement et est plus sensible à la lumière, par exemple). On comprend qu'avant les années 1980, le format super-8 a autant d'avantages que ceux proposés en vidéo amateur et vice versa. Le caméscope change cette donne. Comme le souligne Rebekah Willet :

By the mid-1970s home video-making was becoming more economically viable, partly due to the introduction of domestic videocassette recorders (VCRs) and the development of inexpensive half-inch videotape cassettes (with two main formats emerging, namely Sony's Betamax in 1975 and JVC's video home system (VHS) in 1976). Sales in film cameras dropped dramatically with the introduction of cameras which could be attached to VCRs, although until the early 1980s videomaking required separate camera and VCR devices. In 1982, Sony introduced a professional camera, the Betacam, which was both a *camera* and a *recorder* (or camcorder). This first camcorder was used primarily by news agencies, as the Betacam videotape recorder cost up to 100 times the price of a consumer VHS machine. In 1983, Sony released the first camcorder for domestic consumers, the Betamovie BMC-100, costing \$1500 and weighing just 2.5 kg (equivalent to \$3250 in 2008) (2008: p. 5)

En effet, dans les premiers films ici répertoriés qui utilisent des CI comme *Back to the Future* (1985) et *Rocky IV* (1985), le caméscope est d'abord associé à une culture du gadget de luxe. En ce sens, on peut rappeler comment Buttman dans *The Adventures of Buttman* (1989) insiste régulièrement sur le fait qu'il a investi 10 000\$ dans sa caméra vidéo et combien l'objet est précieux pour lui, alors qu'il prend le rôle d'un touriste ordinaire dans *Buttman's British Extremely Big Tit Adventure* (1996), sans jamais mettre cet attribut à l'avant-plan.

La révolution numérique de 1995 est l'événement ici qui change la donne. Avec le développement de l'informatique et l'arrivée de caméscopes moins coûteux, la vidéo amateur, qui était déjà en croissance dans les années 1980 et au début des années 1990, s'est progressivement généralisée, pour se banaliser dans les années 2000.

Avec sa plus grande malléabilité, le caméscope affecte aussi directement les thèmes et le style du cinéma amateur. En comparant les deux types de support dans ce cadre, Moran souligne comment « home movie production methods emphasize brevity, control, and

selection » alors que « videotape's low cost, extended recording time, and capacity to be recycled substantially increase the potential range and volume of events and behaviors recorded » (2012 : p. 41). Il démontre aussi d'autres différences importantes entre les deux types de pratiques autant par rapport à la production qu'à la réception (id. : p. 39-44).

Toutefois, il faut se garder d'opposer catégoriquement le *cinéma* amateur (« *home movie* ») de la *vidéo* amateur (« *home video* »). Moran est prudent à cet égard, alors qu'il préfère parler en général d'un « mode amateur » (« *home mode* »<sup>123</sup>), dans lequel on peut regrouper autant les deux pratiques, en affirmant que :

differences between home movie and home video production and reception practices [...] must be taken into account to understand how video may not necessarily transform the home mode [...] but may increase opportunities for representing a greater range of social intentions less likely to emerge on celluloid (id.: p. 43).

À travers une étude auprès de vidéastes amateurs en Angleterre et de leurs pratiques, Willett va dans le même sens en affirmant que :

Despite the excitement that commonly surrounds new visual representation technology and despite accelerating pace of technological change, the analysis suggests that there is a considerable historical continuity in terms of how amateur film-making is framed and defined. (2008 : p. 18)

Le cinéma et la vidéo amateurs, par leurs pratiques, leurs institutions et leurs styles, relèvent d'un *mode* au sens plein, tel que l'entendent Bordwell, Staiger et Thompson (1985). De plus, lorsqu'on regarde de plus près l'évolution du mode amateur sur le long terme, on constate qu'il suit lui aussi un principe d'intensification. Si la vidéo accentue certains traits spécifiques au mode amateur, le rend plus « intenses », lorsqu'on compare sur le long terme,

---

<sup>123</sup> Une traduction plus juste de « *home mode* » comme l'entend Moran serait « mode domestique » ou « mode familial » parce qu'il vise plus spécifiquement les films produits dans un cadre familial. Toutefois, je préfère ici utiliser le terme « amateur » en raison des enjeux propres à cette thèse.

on remarque une continuité historique entre les pratiques sur pellicule et sur vidéo, ce qui ne permet pas de qualifier l'une ou l'autre comme relevant d'un autre régime esthétique.

La grande révolution de la culture vidéo concerne surtout la popularité grandissante du mode amateur dans les médias en général. Moran l'aborde de cette façon en analysant comment plusieurs émissions de télévision intègrent ce mode à différents égards, comme *America's Funniest Home Videos*. Il est intéressant de noter comment cette série avait créé des réticences au départ du côté de la production :

According to producer Barbara Bernstein, when the series was first proposed, executives worried that audiences would reject the substandard resolution and sound of amateur video texts, but soon discovered that these anxieties derived from their own professional expectations rather than from audiences themselves. Instead of growing impatient, spectators opened up to home video's "low" quality as a different kind of product from television's typically glossy programming. (2002 : p. 156)

Ce genre d'émissions fait bel et bien intervenir deux modes distincts : le premier concerne le standard professionnel télévisuel, comparable à certains égards au mode classique au cinéma, qui repose entre autres sur un ensemble de *conventions*, soit des règles plus ou moins écrites sur la qualité des images représentées, auxquelles souscrivent consciemment les artistes, les techniciens et les producteurs; le second, le mode amateur, qui, lui, n'a justement pas de *conventions* aussi précises mais découle plutôt d'une volonté de créer une mémoire de sujets donnés, afin de les conserver et aussi de les transmettre, et qui produit un style plus intuitif, voire naturel. Moran souligne aussi des grandes fonctions de ce mode :

the home mode provides an authentic, active mode of media production for representing everyday life [...] to construct a liminal space in which practitioners may explore and negotiate the competing demands of their public, communal, and private, personal identities [...], to provide a material articulation of generational continuity over time [...], it constructs an image of home as a cognitive and affective foundation situating our place in the world [...] it provides a narrative format for communicating family legends and personal story. » (2002 : p. 59-61; souligné dans le texte)

Le mode amateur est donc plus *instinctif* que *conventionné*, et son acceptation par le grand public témoigne peut-être d'une reconnaissance fondamentale de cette distinction. À cet égard, le succès international d'*America's Funniest Home Videos*, un concept d'abord créé au Japon, ensuite développé aux États-Unis puis vendu à travers la planète, est probant :

Despite its overt lack of pretension, the series [*America's Funniest Home Videos*] remains significant on several accounts, including its international origins and appeal. Banking on the perceived cross-cultural universality of home video productions, [the producer of the show] Di Bona had conceived of the series as international from its inception. It has been broadcast in at least seventy countries and in more than a dozen languages. Di Bona has sold the format rights to producers in other nations, at least sixteen of which have created their own versions, whereas others merely use indigenous hosts. (2002 : p. 154)<sup>124</sup>

Pour nous, l'intérêt du mode amateur réside surtout dans sa récupération par les médias. L'ouvrage *Amateur Images and Global News* édité par Kari Andén-Papadoulos et Mervi Pantti (2011) retrace bien l'histoire des images amateurs dans les médias et les questions intéressantes à ce sujet. Entre autres, dans une étude sur la qualité des images vidéo amateurs envoyées en ligne pour des sites de nouvelles, Ray Niekamp explique les différences importantes entre le mode amateur et le mode professionnel, en soulignant comment celles-là ne répondent généralement pas aux standards et aux conventions de celles-ci et ce, malgré des conseils souvent présentés sur le site lui-même. Il rapporte que l'intérêt de ces vidéos est double : d'abord, elles permettent d'avoir des images sur le terrain lorsqu'aucun journaliste n'y est présent; ensuite, elles ajoutent au sentiment d'immédiateté et d'authenticité des événements auprès des spectateurs. Il souligne entre autres cette citation, assez frappante :

---

<sup>124</sup> Dans la perspective des approches cognitivistes ou inspirées par le darwinisme en arts (Carroll, 2004; Dutton, 2010), on pourrait aller jusqu'à étudier le lien entre le succès d'un tel mode ou de telles pratiques et des caractéristiques évolutives propres à l'espèce humaine, comparables à celles des mythes et des légendes dans les sociétés ancestrales par exemple. Est-ce que la relative popularité du mode amateur dans certains cadres médiatiques précis pourrait découler d'aspects cognitifs évolutifs similaires à ceux développés par nos ancêtres du Pléistocène lors de la transmission de récits familiaux ou tribaux par exemple?

There was a time when amateur video was frowned upon, because of its poor quality. Those days are long gone. Now that home video cameras are so prevalent, and news operations are slimmer, newsrooms rely on amateur video more and more, not just for tornadoes, but also for whatever spot news may occur. We used to warn people *not* [his emphasis] to take pictures of tornadoes and get to safety instead. TV meteorologists don't even bother warning people to do that anymore. (Hartley, 2010, in Andén-Papadoulos et Pantti, 2011 : p. 123)

Entre le film de Zapruder sur l'assassinat de Kennedy et notre univers médiatique post-11 septembre 2001 dans lequel Youtube est devenu commun, il semble y avoir une barrière qui a été franchie.

Si les médias utilisent les images amateurs à leurs propres fins, tentons de voir maintenant comment le cinéma de fiction dominant, lui, a intégré le caméscope et ses images non professionnelles à l'écran.

## **2. Caméscope intradiégétique (CI), point de vue médiatisé (PDVM) et images vidéo intradiégétiques (IV-I) de 1983 à 2000**

Les années 1980 voient le caméscope apparaître sur le marché et de surcroît devenir un objet présent aussi à l'écran, en même temps que les IV-I se banalisent (voir chapitre 3). Toutefois, même si la conjonction CI + PDVM s'ajoute tranquillement au menu des options des cinéastes, elle ne paraît pas encore complètement installée. *Back to the Future* (1985) et *Rocky IV* (1985), déjà mentionnés dans ce chapitre, démontrent chacun les deux tendances. Le premier montre un CI sans PDVM. Marty McFly, le personnage principal, utilise un JVC GR-C1, un des premiers modèles de caméscopes VHS en noir et blanc, pour filmer Doc Brown, son acolyte, expliquant la machine à voyager dans le temps qu'il a inventé en 1985, scène qu'il pourra montrer à Doc Brown en 1955, maintenant incrédule devant celui qui lui dit venir du futur. Aucun PDVM n'est utilisé dans la scène en 1985, mais le téléviseur de 1955 permet

de visionner et d'étudier les scènes du futur parallèle en PE, afin de comprendre autant le fonctionnement de l'étrange machine à voyage dans le temps que des enjeux dramatiques à venir, comme le meurtre de Doc Brown. Dans le second, on retrouve une scène au début du film où Rocky vit dans une maison de luxe et possède un caméscope. Dans ce cas, on alterne facilement entre les PDVM du CI en vidéo analogique noir et blanc et les images en CAM-O du film.

Les deux films permettent aussi de souligner comment évolue la figure du vidéaste (ou du cinéaste) amateur. Dans les deux cas, on montre l'objet comme un gadget tendance, encore relativement dispendieux. D'un côté, *Back to the Future* est représentatif de la montée des placements de produits à Hollywood. On peut soupçonner que le modèle JVC GR-C1 utilisé est là en partie à des fins mercantiles comme les nombreuses autres marques de commerce à l'intérieur du film. Dans *Rocky IV*, le caméscope est clairement associé à la culture capitaliste américaine dans laquelle baigne au départ Rocky, avec une voiture de course, une énorme maison, de la nourriture à profusion et pléthore de gadgets électroniques comme un robot-serviteur. Ceci crée un contraste avec ce que Rocky aura à sa disposition ensuite dans la rigueur de l'URSS communiste.

Du côté du film indépendant ou d'art et d'essai, on retrouve des figures de vidéastes plus torturés et une utilisation plus complexe des IV-I, notamment dans *Family Viewing* et *Sex, Lies and Videotape*. Dans le premier, le thème de la vidéo est exploité en lien avec ceux de la mémoire, de la famille, de la pornographie amateur et de la télévision. Dans le second, un des personnages principaux du film se sert de la vidéo pour filmer des confessions de femmes sur leur vie sexuelle. Ici, si la vidéo sert d'un côté une certaine émancipation à la fois sexuelle et artistique, elle est aussi associée à l'impuissance du vidéaste, qui finit par détruire

sa collection de vidéocassettes et sa caméra, dans un geste critique à l'égard du voyeurisme de la vidéo – scène qui peut rappeler celle de destruction des téléviseurs par le personnage principal de *Jésus de Montréal* (1989), sorti en salles d'ailleurs la même année. On sent la même tension chez Egoyan, pour qui la vidéo sert autant la mémoire que son effacement.

Étrangement, alors que la vidéo est un motif et un thème central des deux films, aucun PDVM n'y est présent, sinon de manière ambiguë. Chacun joue plutôt à sa façon sur la texture de l'image vidéo analogique par des PPE où sont mis en évidence l'entrelacement, le bruit du signal et les sauts à l'image. Et encore, l'utilisation qu'ils font des IV-I est timide par rapport ce qui se fait en parallèle dans la science-fiction comme *Aliens* (1986), déjà vu au chapitre 3, qui, au fond, est un genre plus propice à voir naître ce genre de procédés vu sa propension à être « techno ». Au-delà du cas spécifique à la science-fiction, *Flatliners* (1990) ressemble plus à ce qui est caractéristique d'un film des années 2000. Ici, un groupe d'étudiants en médecine décide d'expérimenter des morts cliniques de courte durée sur eux-mêmes. Un des personnages possède un caméscope (CI). Un peu en lien avec ce qu'on trouve chez Egoyan et Soderbergh, ou même chez Mendes plus tard, celui-ci se sert surtout de sa caméra pour tourner ses ébats sexuels, qu'il collectionne précieusement dans une bibliothèque personnelle.

Ce personnage apporte son caméscope pour documenter les expérimentations sur la mort avec ses amis. Le film ici bascule de manière complètement fluide entre des plans en CAM-O et des PDVM en noir et blanc granuleux, sans aucun problème, en respectant toujours le schéma de base. Il faut remarquer que le style du film est ici excessif à tous les degrés : mouvements de caméra, montage, éclairage, décors, trame sonore, tout participe à rendre les scènes constamment dynamiques, ce qui rappelle l'esthétique du vidéoclip – tendance qui sera poussée à ses limites dans *Natural Born Killers* (1994), un autre exemple qui questionne la



place des « excès » stylistiques et de la défamiliarisation à Hollywood. Aussi, *Flatliners* contient de longues scènes subjectives lorsque les personnages sont cliniquement morts, afin de représenter leurs visions à ce moment. Durant ces visions, l'utilisation d'effets spéciaux visuels et sonores est mise à l'avant-plan. Est-ce à dire que le PDVM apparaît plus facilement à Hollywood dans des cadres spécifiques comme la science-fiction « techno » (*Aliens*) ou l'hyper-stylisation spectacularisante « maniériste » (*Flatliners*) ?

*Husband and Wives* (1992), qui contient une CAM-I 35mm couplé à un PDVM, dans un cadre qui imite le reportage télévisuel plutôt que le film amateur, vient relativiser cette tendance. Dans la même lignée, *Reality Bites* (1994) permet de souligner comment les IV-I deviennent banalisées, et comment cela amène une intensification de certains procédés stylistiques. Dans ce film, le personnage principal travaille pour une émission de télévision et complète à temps perdu un projet documentaire centré sur sa vie personnelle et ses amis. Le film comporte plusieurs extraits de ce documentaire vidéo amateur, mais presque toujours du point de vue du personnage à la table de montage, alors en PPE. Ce qui est intéressant, c'est que le schéma utilisé est de commencer directement la scène en PPE, sans montrer le personnage qui visionne l'extrait. Comme dans le « News on the March » de *Citizen Kane*, on découvre à chaque fois *à la fin* de la scène qu'on était en train de la visionner avec un autre personnage. Le film contient aussi une réelle scène en PDVM, où le personnage filme ses amis assis sur un divan en se promenant de l'un à l'autre, qui utilise le schéma de base.

Un autre exemple notable est *Tesis* (1996), un film dans lequel on retrouve un caméscope numérique et qui contient un CI comme motif majeur. L'intrigue tourne autour de bandes vidéos *snuff* sur lesquelles la protagoniste enquête pour sa thèse de doctorat, qui porte sur la violence. On retrouve plusieurs variations complexes de l'utilisation des IV-I dans ce

film : en plus du visionnement différé en PE, qui occupe une place dominante vu le sujet du film, il y a aussi des PDVM, ainsi que des IV-I « oniriques », intégrés aux rêves du personnage principal, qui sont alors un mélange entre PDVM et plan-PDV expressionniste. De manière générale, l'utilisation des IV-I y est ici aussi complexe et élaborée que dans *American Beauty*, la seule nuance étant qu'elles soient en noir et blanc, comme c'est le cas aussi dans *Lost Highway* (1996), sorti la même année.

La période qui va de la naissance du caméscope (1983) à l'arrivée du caméscope numérique (1995), est en ce sens marquée par deux phénomènes différents : le premier est l'explosion du mode « réaliste de mauvaise qualité » pour l'utilisation des IV-I, associé au mode amateur, pour les représentations de films et de vidéos intradiégétiques, ce qui démontre une acceptation culturelle généralisée de ce types d'images (vidéo et amateur), autant de la part de l'industrie que du public ; la seconde est la lente progression de l'utilisation du PDVM, qui demeure relativement timide et ressemble encore aux pratiques précédentes relevant d'une certaine ambiguïté, au moins jusque dans les années 1990 où elle devient plus complexe et fluide comme dans *Flatliners*, *Reality Bites* et *Tesis*. En ce sens, il est à peu près impossible de démarquer un moment de rupture clair entre usage ambigu et explicite du PDVM. Cela ressemble plutôt à une transition, qui passe par un processus d'assimilation progressive de la part des cinéastes, bref, à une forme d'évolution.

Et est-ce que le caméscope numérique nouveau genre tel que présenté dans *American Beauty*, plus petit et facile d'utilisation, change vraiment la donne ? Sur le plan thématique, non. Ricky Fitts, le vidéaste principal, est dépeint partiellement comme un pervers déviant, comme plusieurs de ces prédécesseurs (*Family Viewing*, *Sex Lies & Videotapes*, *Flatliners* et *Tesis*). L'exception principale ici est *Reality Bites*, où la vidéaste utilise ses outils à des fins

documentaires professionnelles. Est-ce à dire que ce sont plutôt les amateurs qui sont pervers ? Dans une moindre mesure, *Back to the Future* et *Rocky IV* montrent l'inverse, mais ici, le motif est trop mineur pour qu'on y accorde une si grande importance. La vidéo amateur est dans tous ces cas associée à des formes de déviations, principalement d'ordre sexuel. Ricky Fitts, toutefois, s'en sort mieux que ses comparses, car ce qui apparaît comme une perversion au départ finit par devenir une quête de beauté artistique et spirituelle, comme il a été démontré au chapitre 2. Un autre détail important : Ricky est plus jeune que les autres vidéastes précédents, qui sont tous adultes – sauf, encore une fois, si on ajoute *Back to the Future* à la liste<sup>125</sup>.

Sur le plan technique maintenant, il y a un changement. Ricky Fitts est beaucoup moins encombré par l'appareil qu'il utilise : autant le caméscope se tient dans sa main, autant l'écran LCD lui permet de visualiser facilement ce qu'il filme en direct. Les vidéastes qui le précèdent utilisaient tous un caméscope qui devait être posé sur un trépied ou porté à l'épaule, et où le cadrage se faisait par un œilleton. Accessoirement, on peut aussi noter que les IV-I y sont en couleur, contrairement à beaucoup d'autres films précédents (*Flatliners* et *Tesis* par exemple avaient des IV-I en noir et blanc, alors qu'elles sont en couleur dans *Reality Bites*).

Ces différentes constatations pointent vers deux aspects importants. D'abord, si la conjonction CI+PDVM devient plus populaire avec la montée du numérique, la figure du vidéaste se normalise en parallèle – et par la bande, celle du filmage amateur en général (Journot, 2011 : p. 128). De plus en plus, on retrouve des vidéastes modérés, qui pratiquent leur art dans des contextes « réguliers » comme le film de famille, plutôt que dans la perversion et la déviance. Ensuite, si la transformation ou l'évolution vers une présence plus

---

<sup>125</sup> En ce sens, l'enfant vidéaste pervers de *La comédie de l'innocence* (2000) de Raoul Ruiz peut être interprété comme une variante moderne et ironique de cette lignée.

accrue à l'écran de la conjonction CI+PDVM se fait par une transition progressive, il y a tout de même un moment qui est plus marquant, et c'est celui qui va de 1998 à 2000.

### **3. Au-delà du caméscope intradiégétique (CI) et du point de vue médiatisé (PDVM) : 1998-2000 et la popularisation des images vidéo, du mode amateur et de procédés associés**

À rebours, la période qui va de 1998 à 2000 montre comment la normalisation de la conjonction CI+PDVM est arrivée à un point de stabilité. Plus que leurs prédécesseurs, *American Beauty* et *Blair Witch Project*, déjà largement commentés dans cette thèse, en sont les exemples-clés : ils démontrent chacun comment la conjonction est maintenant normalisée dans un cadre classique pour y occuper une place importante dans un film (*American Beauty*), et comment le genre du film en PDVM peut acquérir un succès médiatique, critique et populaire qu'il n'avait jamais eu jusque-là (*Blair Witch Project*).

Encore une fois, le propos n'est pas de dire que cette période marque la naissance de ces procédés ou de cette conjonction. Jusqu'à présent, nous avons plutôt démontré l'inverse. Il s'agit plutôt de souligner qu'arrivée à la fin des années 1990, la conjonction a atteint un stade de normalisation où elle fait maintenant partie du répertoire usuel des cinéastes aux États-Unis, voire à travers la planète, alors que par le passé elle était nettement moins proéminente. Aussi, ce stade arrive au moment où la vidéo amateur devient beaucoup plus accessible grâce au développement de l'électronique numérique. Autant les prix des caméscopes chutent, autant ils deviennent plus faciles à utiliser en raison de leur taille et leurs poids réduits ou de nouveaux attributs comme les menus simplifiés ou d'autres nouvelles technologies comme les écrans LCD.

Il convient de remettre en perspective cette normalisation du CI et du PDVM dans le contexte technologique et stylistique de l'époque. Deux autres phénomènes nous semblent donc importants à souligner ici en raison de leur corrélation à la conjonction à l'étude et au mode amateur : le courant Dogme 95 et un certain renouveau du procédé de la caméra-épaule, qui culmine avec le style *run and gun*.

### **3.1. Dogme 95, la vidéo légère semi-professionnelle et l'esthétique « vidéo-trash »**

L'impact de la vidéo numérique ne concerne pas seulement le mode amateur. Avec les gains qui sont faits par rapport à la qualité de l'image et du son, l'onde de choc va affecter l'industrie du cinéma fiction, plus spécifiquement avec l'avènement des technologies DV destinées au marché semi-professionnel ou « *prosumer* ». Ce qui distingue le caméscope DV des autres à l'époque, c'est qu'il intègre plusieurs composantes en un appareil – notamment l'enregistrement vidéo numérique sur une magnétocassette compacte, la Mini-DV, et l'ajout de la sortie *Firewire* pour transférer les données plus facilement sur un ordinateur – et qu'il est un perfectionnement de ses prédécesseurs, grâce aux nouveaux capteurs trois CCD, donnant une qualité d'image comparable à un modèle vidéo professionnel (la qualité « *broadcast* »). Au moment où les technologies numériques ont émergé en masse et où on commençait à transférer de plus en plus d'images de la pellicule à l'ordinateur pour les traiter à l'infographie et les remettre ensuite sur pellicule, il est apparu qu'avec la DV on pouvait transiter de la vidéo au film en conservant une qualité d'image acceptable<sup>126</sup>. Pour le marché indépendant, cela a signifié qu'on pouvait tourner en vidéo légère (semi professionnelle) pour le cinéma.

Comme le rappelle René Prédal :

---

<sup>126</sup> Voir au chapitre 3 les problèmes de qualité qui existaient dans l'intégration des images télévisées et vidéo au cinéma et les choix stylistiques qui ont été adoptés par rapport à cela.

La grande nouveauté est que les images DV peuvent être kinescopées en 35mm pour diffusion en salle de cinéma avec une qualité équivalente à celles filmées à partir d'une caméra Beta Vidéo ou celles résultant du gonflage de la pellicule 16 et Super 16 qui était jusqu'alors le format privilégié du cinéma d'auteur. Or 8mm et Super 8 n'étaient jamais parvenus à intéresser vraiment les professionnels du cinéma car leur gonflage en 35mm était exécration, à la différence du 16mm et du Super 16 qui donnaient des résultats satisfaisants. Or le kinescopage de 90 mn en DV est bon (voir *Ten* et *Le filmeur*) et revient à 4 000 euros en France (un peu moins en Grande-Bretagne ou en Belgique). Il y a donc une légitimation de la mini-DV par rapport aux petits formats pellicule d'hier. (Prédal, 2008 : p. 15)

La technologie DV est alors vite devenue monnaie courante pour une partie des films indépendants, documentaires et d'art et d'essai. Il est intéressant de remarquer que, dans un premier temps, la technologie DV n'était pas destinée au marché cinématographique mais visait plutôt la télévision et la vidéo semi-professionnelle en général. Mike Zorich, directeur du marketing pour le *Canon's Consumer Video Group* aux États-Unis, évoque du moins l'histoire du modèle XL1 ainsi :

« In 1997, when Canon first introduced the XL1, we simply thought we had a high-end consumer camcorder with a radical design and advanced features. [...] At the time, we did not imagine it would contribute greatly to the transformation of the video and film industries. The XL1 quickly became popular because it offered exceptional image quality at the same time videomakers were looking for lower cost solutions and Firewire was emerging, which further spurred the video revolution. » (Liss, 2004)

Il y a alors eu une réappropriation de la part des cinéastes dans un premier temps. Par contre, par la suite, le marché de la vidéo légère s'est adapté pour répondre aux demandes de celui du cinéma, comme avec l'ajout des options de tournage en 24 images par seconde par exemple, une contrainte qui vient du domaine du cinéma plutôt que de la vidéo.

Il n'en fallait pas plus pour débiter la grande révolution vidéo au cinéma de la fin des années 1990, dont les deux films principaux du courant Dogme 95, soit *Idioterne* et *Festen*,

sont les exemples les plus significatifs<sup>127</sup>, côte-à-côte bien sûr avec *Blair Witch Project*, qui, comme je l'ai déjà souligné, n'est pas tourné en DV mais en 16mm noir et blanc et en vidéo analogique, via un caméscope amateur Hi-8 couleur<sup>128</sup>. Dans le cadre de Dogme 95, cette révolution est d'ailleurs paradoxale, puisque le tournage en DV n'était pas une contrainte propre au courant. Claire Chatelet rappelle que :

l'utilisation des petites caméras numériques n'était pas inscrite dans le projet initial. La règle n° 9 du « Vœu de Chasteté » stipulant que « le format du film doit être en 35 mm standard » fut en effet réinterprétée à la suite d'un débat interne dans le sens d'une obligation concernant le seul format de diffusion des films. (Chatelet, 2006 : note de fin de document 1, p. 24)

De plus, ces trois films (*Festen*, *Idioterne* et *The Blair Witch Project*) sont loin d'être les premiers tournés en vidéo pour le cinéma<sup>129</sup>. En fait, ils ont surtout popularisé un certain style associé à la vidéo et à la caméra-épaule, ou ils ont permis de rendre acceptable le style vidéo « de mauvaise qualité » pour le grand écran, voire que c'est véritablement avec eux que débute la « conquête du grand écran » (Prédal, 2008 : p. 47) de la vidéo, par une « esthétique de la laideur » où « le « *trash* » devient le parangon du vrai » (Prédal, 2008 : p. 49).

D'un côté comme de l'autre, la mauvaise qualité d'image, l'usage important de la caméra-épaule ainsi que les nombreux décadrages participent d'un désir de « quête

---

<sup>127</sup> Selon Prédal, cette conquête « débute en mai 1998, au festival de Cannes, avec la projection des *Idiots* et de *Festen* ». (2008 : p. 47).

<sup>128</sup> Dans son ouvrage *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, Prédal affirme plutôt que le montage de ce dernier film « juxtapose « le plus mal possible » du 35mm classique (le début de leur enquête), du 16 et de la vidéo numérique » (2008a, p. 49). Dans les commentaires des réalisateurs sur le disque Blu Ray (Alliance Vivafilm, 2009), rien n'indique que du 35mm a été utilisé, toutes les images en noir et blanc provenant d'au moins deux caméras 16mm, car une a été perdue au début du tournage, et tout porte à croire que le caméscope de tournage est analogique. Le point que Prédal soulève sur l'usage des petites caméras n'en est pas pour autant diminué, par contre, il soulève le problème de la confusion entre *vidéo* et *numérique* abordée au premier chapitre, et de l'élimination du premier au profit du second. Ici, si on veut mettre côte à côte ces trois titres, la révolution de tournage qui les lie est clairement celle de la *vidéo* ou de l'image électronique au cinéma plutôt que du *numérique*.

<sup>129</sup> On rappelle encore une fois *Il mistero di Oberwald* (1980) d'Antonioni, tourné en vidéo analogique professionnelle et monté sur un système vidéo numérique, ou encore plusieurs documentaires ou films d'art et d'essais comme *La rencontre* (1996) d'Alain Cavalier, tourné avec des moyens comparables à ceux des premiers films du Dogme 95.

d'authenticité » (Chatelet, 2006), mais avec des visées fort différentes. Dans le cas de *BWP*, cette quête est motivée dans le cadre global du film en PDVM, étudié dans le chapitre 4, où des styles associés à des modes non-professionnels ou non-cinématographiques comme le mode amateur ou le mode du reportage télé, sont toujours justifiés sur le plan diégétique par les CAM-I. Ces images amateurs, laides ou sales deviennent acceptables parce qu'elles sont produites par dans un cadre diégétique où des personnages ont des moyens techniques restreints. Les films du Dogme, eux, délaissent cette justification et les problèmes qui en découlent (les différentes limites formelles associées au film en PDVM, comme celles des motivations récurrentes des CAM-I) pour exploiter plutôt leurs effets, dans un travail de défamiliarisation typique du cinéma moderne. Ici, la forme particulière de ces films est d'abord motivée par le fameux « vœu de chasteté » et ses dix commandements, qui prescrit par exemple le tournage en décor naturel, l'usage de la caméra-épaule, l'absence de musique extra-diégétique et le refus de « signer » le film au générique par la mention d'un réalisateur, le tout affilié à un manifeste artistique écrit dans un ton provocateur qui rappelle les avant-gardes<sup>130</sup>. Chatelet souligne à ce sujet que :

En tant que manifeste et pratique collective, *Dogme 95* se situe clairement dans un certain mouvement de l'histoire de l'art : celui des révoltes, des revendications, du refus, celui de la protestation et de l'opposition aux normes et aux modèles dominants. (Chatelet, 2006 : p. 4)

Le geste d'opposition et de refus des conventions ne peut être plus « moderne ». Si on regarde maintenant les commandements du mouvement, qui servent de contraintes formelles aux films, celles-ci tablent évidemment sur une certaine idée de réalisme esthétique quasi bazinien. Ian Conrich et Estella Tincknell soulignent que : « The Dogma manifesto displays a

---

<sup>130</sup> Bien que le Dogme 95 soit officiellement défunt depuis 2008, le vœu de chasteté et le manifeste sont disponibles sur le site-hommage du mouvement <<http://www.dogme95.dk/>>, encore entretenu aujourd'hui par les compagnies de production Nimbus Films et Zentropa Entertainment. Page consultée le 21 décembre 2015.



Bazinian belief in the likeness between a recorded vision and an individual's experience, and in the movement of the camera as opposed to its static positioning. » (Conrich et Tincknell, 2000 : p. 174). En effet, la contrainte de ne pas travailler en caméra stationnaire, posée sur un trépied, mais plutôt en caméra-épaule, repose sur une logique comparable à celle du montage interdit de Bazin, le mouvement du caméraman étant une marque de témoignage authentique à l'écran pour le spectateur. Ceci crée un contraste particulier entre les marques apparentes du travail de la caméra à l'écran et les effets « immédiats » recherchés par les réalisateurs. Pour reprendre les mots d'Ove Christensen, on est devant un paradoxe d'« *authentic illusions* » (2000b), où quête d'authenticité esthétique et artificialité évidente se côtoient.

Au-delà de ce problème, Chatelet a démontré différents aspects ambigus entourant le courant Dogme 95, principalement dans les liens qui opposent son manifeste et les mises en marché des deux films principaux (*Idioterne* et *Festen*). Pour continuer dans cette lignée, on peut remarquer comment le style particulier instauré par les deux films-phares du courant peut lui aussi être interprété de manière ambiguë. Analysant le travail du directeur photo Dod Mantle pour *Festen*, Thomas Lind Laursen affirme par exemple que :

*The Celebration* is made to look like a home video – the sort which is customarily shot at family get-togethers. As such the choice of medium befits the setting as well as the subject of the film. Even more so because the grainy, fragmentary video picture offers an emblematic image of the family ties, and because the handheld camera produces an overwhelming phenomenological account of the hectic and claustrophobic experience of a familyreunion. (2000 : p. 77)

Ici, l'auteur interprète le style du film en fonction de son thème, créant une analogie entre la crise familiale représentée dans le film et un style jugé amateur, associé aux films de famille. Le thème de la famille et de la crise familiale deviendrait donc le moteur de ce style incongru. Mais d'autres interprétations peuvent prévaloir. Toujours en lien avec *Festen*, Palle

Schantz Lauridsen se lance dans une autre direction. Ayant présenté le film à des étudiants qui ne se disaient pas déstabilisés par son style car ils étaient habitués à regarder MTV (*sic*)<sup>131</sup>, il souligne ensuite que :

Its stylistic format is, however, not that of the glossy MTV videos, but rather that of docu soaps, other formats of reality television, old-time documentary film and cinéma vérité. In relation to the subject matter of the film, the family celebration, the docu soap format authenticates the film although the professional cinematography (by Anthony Dod Mantle) and editing (by Valdis Oskarsdottir) is more elaborate than television production economy typically allows. Considering the fact that *The Celebration* is, however, not (only) made for TV, but for theatrical release, the notion of art cinema becomes relevant. (2000 : p. 63-64)

Ce qui ressort dans un cas comme dans l'autre, c'est que le traitement stylistique vidéo dans *Festen* est vu comme « étranger », « défamiliarisant » par rapport à celui du cinéma conventionnel, et que pour justifier celui-là, les auteurs ont recours à des motivations thématiques ou artistiques. Comme la justification diégétique d'une CAM-I est absente, les procédés qui semblent étrangers au cinéma conventionnel sont d'abord associés à un autre style (le mode amateur, un amalgame documentaire entre le *docu soap*, la télé-réalité et le cinéma vérité ou le vidéoclip de MTV), qui sert ensuite de base justificative à une interprétation plus globale du film (le film utilise le mode amateur pour amplifier son thème familial, ou il est dans le mode documentaire pour authentifier son sujet dans un cadre de cinéma artistique, ou encore il n'est qu'en phase avec les vidéoclips courants de l'époque).

Le problème de l'ambiguïté du style est amplifié dans *Idioterne*, qui, lui, joue explicitement à brouiller les pistes entre CAM-I, CAM-O et aussi des « caméras non-diégétiques ». D'un côté, le film intercale à l'occasion des scènes d'entrevues en *flash forward*

---

<sup>131</sup> « Not long ago I had the opportunity of addressing an audience of French students on the subject of Danish cinema. Knowing that the Dogma 95 films were well known to French audiences, I screened *The Celebration* by Thomas Vinterberg. After the screening I asked the students whether the characteristic cinematography and editing of the film had blocked their understanding of its subject matter. « No, » the answer resounded, « we're used to watching MTV. » » (id.: p. 63)

avec les personnages entre les scènes régulières du film, reprenant ainsi un code du documentaire et de la télé-réalité où les personnages commentent leurs actions a posteriori. Doit-on alors interpréter ces entrevues comme faisant part d'un documentaire sur les personnages après les événements, donc filmées clairement en CAM-I, ou comme une simple discussion a posteriori entre les personnages auquel le spectateur assiste en CAM-O ? D'un autre côté, on retrouve des plans qui interceptent à l'occasion l'équipe de tournage extra-diégétique. Ici, les caméras filmées accidentellement sont entre la frontière du diégétique et du non-diégétique, car elles peuvent autant être conçues comme des CAM-D desquels les personnages sont conscients que comme des « caméras non-diégétiques », relevant du « hors-cadre » de l'appareillage normalement effacé dans une production filmique.

À ce sujet, Ove Christensen s'attarde plus spécifiquement sur l'ambiguïté entre documentaire et fiction dans le film, et souligne que :

The interviews indicate that we are watching a documentary and this seems in accordance with the fact that the character Henrik is taking notes, apparently recording the 'spasser' project. But it is nowhere indicated that the collective is participating in a documentary and likewise a production crew behind the recounting of the events is never made explicit, although we see operating cameramen. (Christensen, 2000a : p. 42)

Alors que *Festen* intègre des procédés documentaires ou amateurs (voire « vidéoclipésques ») à des fins thématiques ou stylistiques, pour amplifier les émotions du spectateur, *Idioterne* table sur une motivation artistique plus complexe, créant une ambiguïté entre documentaire et fiction. En fait, *Idioterne* effectue une réelle mise en abyme, comme le mentionne Christensen :

The editing in the film is discontinuous and the images are often blurred and shaky because of the lack of proper lighting and the hand-held camera. The editing draws attention to the film as a film. But it is also part of the documentary style. The stylistic oscillation between documentary (minimized or spontaneous aesthetics) and marked artificiality furthermore makes the film an investigation

into the status of film and the grammar of film. In this sense, *The Idiots* is a film about its ownmaking. (id. : p. 45)

Et encore, rien n'empêche en retour d'interpréter aussi *Festen* et le courant Dogme 95 en général de la sorte. Christensen avance que :

But by its minimized aesthetic and even more so by the insistence on hand-held camera, Dogma 95 ensures that the audience is made aware of the film as an artifact and thereby of the implied mise-en-scene and filming. Contrary to the Hollywood convention, the style of Dogma 95 is very visible in that it precisely disappoints audience expectations and prevents automatized reception. In short, the Dogma principles give the films a kind of self-awareness by creating a minimal meta-filmic effect. This effect implies an alienation that seems to be contrary to the desired result. By the same token the hand-held camera together with badly composed images, shaky pictures and the like are also signs of the documentary, suggesting that the filmed subject exists independently of the filming. The principles of Dogma 95 indicate formal realism, thematic realism and the illusion of semiotic realism together with the conventional avant-garde's mistrust of art as the representation of a given reality. The contradictions haunt the project as they have haunted other attempts at mediated immediacy. (2000b : p. 117-118)

Bref, on comprend que les films du Dogme 95 partagent une filiation évidente avec les films en PDVM en ce qui attrait à la recherche d'authenticité, qui passe par la récupération de codes provenant autant des modes amateur que documentaire. Dans les deux cas, il en ressort aussi un intérêt marqué pour l'activité de l'enregistrement ou du tournage qui rappelle la caméra participante du cinéma direct, étudiée dans le chapitre 4, que l'on retrouvait déjà dans le cinéma de fiction, chez Cassavetes par exemple, couplée elle aussi au matériel semi-professionnel léger de l'époque (16mm synchrone noir et blanc). En ce sens, le courant Dogme 95 est sans aucun doute un autre exemple de la pollinisation de la fiction par le direct tel que l'entend Marsolais (1997), mais avec les moyens de la vidéo légère.

On comprend finalement que les problèmes stylistiques d'*Idioterne* et *Festen* dépassent de loin le simple usage de la vidéo au grand écran. Leur impact stylistique concerne plutôt un amalgame de procédés qui sont associés aux modes amateur et documentaire dans un cadre de

film moderne, dans lequel la technologie vidéo légère DV correspond peut-être plus à une opportunité technique qu'à une réelle volonté de défendre une esthétique vidéo telle quelle à l'écran. Ou plutôt que la vidéo a alors réussi à s'incruster à l'écran en passant par une sorte de « laideur *trash* » assumée.

Dans les faits, ce travail particulier de l'image vidéo aura peu d'impact, autant dans le cinéma moderne que dans le cinéma classique. Un exemple curieux à souligner dans cette perspective est *28 Days Later* (2002), un film qui tente justement de reprendre un traitement graphique « *low-fi* » de la vidéo légère en mini-DV, sans toutefois l'associer au mode amateur ou documentaire, donc sans utiliser de caméra épaulement et de montage en *jump cut* de façon systématique. Ici, Boyle joue vraiment avec l'image vidéo à des fins photographiques. Il choisit d'utiliser des images souvent granuleuses, dans des couleurs délavées et dans de moins bonnes définitions que les images professionnelles standards, dans le cadre du film de zombie post-apocalyptique. L'idée est la suivante : on ne sait pas à quoi ressemble l'apocalypse, la filmer avec une image « étrange » est alors une façon de souligner la différence entre ce monde et le nôtre. Dès le départ, les ciels trop orangés et les textures particulières de l'image tentent de créer cette sensation « défamiliarisante » entre ce monde et le nôtre. D'ailleurs, après que les zombies soient décimés et que l'ordre ait été rétabli à la fin, le film est alors tourné 35mm liché, aux couleurs éclatantes, afin d'accentuer le contraste entre l'avant (l'inconnu post-apocalyptique zombie) et l'après (le retour à la normale, connu).

De manière intéressante, alors que les films en PDVM justifient la « laideur » esthétique par les CAM-I et ceux du Dogme par un geste de rupture moderne (le manifeste), *28 Days Later* motive celle-ci dans un cadre générique. En fait, on peut voir le film comme

une tentative originale d'innovation stylistique, qui mélange des préoccupations artistiques à la fois « modernes », classiques et génériques de manière plutôt efficace.

Mais malgré ses mérites et ses vertus, *28 Days Later* est un film qui n'a pas eu un grand impact stylistique. Peu de films se sont réclamés de ce style par la suite, autant dans le genre zombies, dans le film classique hollywoodien que dans le film moderne ou artistique. Il s'agit plutôt d'un ovni. De plus, il faut souligner que même si le film peut être lu comme un manifeste pour une forme de démocratisation du cinéma par les moyens de la vidéo (le budget du film est d'ailleurs modeste), tout ce qui ne relève pas des supports de tournage ressemble à un film classique professionnel. La mise en scène est, à part ça, très conventionnelle et « professionnaliste », et semble bénéficier de moyens importants, notamment pour ses scènes d'actions militaires quand même imposantes.

Ceci est peut-être une leçon poétique historique : les jeux avec les options, les intensifications, les déviations de la norme, n'ont pas toutes des impacts égaux sur les tendances stylistiques générales.

### **3.2. *Éloge de l'amour*, la picturalité du DV et la présentification du caméscope**

« Pensez-vous que le cinéma pourra se renouveler avec les nouvelles petites caméras numériques? »

Réplique d'un personnage dans *Notre Musique* (2004) de Jean-Luc Godard

Un autre cas comparable à *28 Days Later* est *Éloge de l'amour* (2000), le premier film tourné avec un caméscope numérique DV par Jean-Luc Godard. Compte tenu du parcours éclectique du cinéaste et de son intérêt pour les différents médias, il est curieux que celui-ci n'ait pas touché à cet équipement avant. Mais d'un autre côté, cela s'explique peut-être par

l'évolution particulière de son œuvre (Prédal, 2008a : p. 78-83). Ceci dit, on peut voir comment la nouvelle technologie vient s'inscrire dans son œuvre d'un côté, et comment elle permet une réflexion plus générale sur les procédés associés au CI et au PDVM au cinéma, en parallèle à ce qu'a fait le mouvement Dogme.

Le film, composé en flashback, est divisé en deux parties, la première, en 35mm noir et blanc, se déroulant deux ans après la seconde, en caméra numérique DV (Brody, 2008 : p. 593 ; Prédal, 2008a : p. 121). Cette division particulière avec un passage du noir et blanc à la couleur est entre autres un clin d'œil à *Bonjour Tristesse* de Preminger, film auquel le cinéaste avait rendu hommage dans *À bout de souffle* (1960) (Brody, 2008 : p. 606). Sur le plan formel, il nous rappelle évidemment *Blair Witch Project*, où la pellicule est associée au noir et blanc, et la vidéo, à la couleur, sans que toutefois aucune allusion ne soit faite à ce film explicitement. Et comme dans *BWP*, chacune des parties du film peut représenter deux types de formes cinématographiques distinctes : la première partie est exclusivement composée de plans sur trépied ou fixes, dans une photographie léchée, alors que la seconde contient des plans à l'épaule, des effets de *zoom* et, surtout, un travail sur les couleurs déconcertant, où celles-ci sont sursaturées. On retrouve d'un côté le cinéma « professionnel » conventionnel (35 mm noir et blanc), alors que l'image DV convoite directement le mode amateur. Comme le souligne Brody :

In the second part of the film, shot in Brittany, Godard used a new piece of equipment, mini-DV cameras. Albert, his assistant, recalled that Godard had originally intended to do all of the DV camerawork himself, together with her. He then asked the cameraman Christophe Pollock to join them (along with a sound recordist) – but instructed him to “film the landscape like a Japanese tourist”. According to Albert, “His idea was that with the little video camera it would be like an amateur personal archive, a family archive, like images that Berthe herself would have made or could have made”. (2008 : p. 605)

Il est intéressant de voir donc qu'*Éloge de l'amour* recoupe certaines stratégies ou éléments déjà évoqués (caméra à l'épaule, image amateur), sans nécessairement rendre l'appareil qui filme (le caméscope) « explicitement » intradiégétique. En effet, ici, aucun indice narratif ne permet de conclure qu'il y a bel et bien un CI dans le film, ni même de suggérer une ambiguïté documentaire comme l'avait fait *Idioterne*, ou encore de jouer avec le style direct propre au film amateur dans un cadre de fiction comme dans *Festen*. Toutefois, les résultats stylistiques ont tout de même des points de comparaison avec le mode amateur, comme si par essence, le caméscope devait être rattaché à celui-ci.

Ce qui se pointe ici est différent de ces deux films : d'abord, même si le caméscope n'est pas présenté de façon intradiégétique, il y a une ambiguïté sur sa présence diégétique ou non, comparable à celle d'*Idioterne*. Régulièrement, le personnage principal s'adresse aux autres alors qu'il est hors-champ, donnant quelquefois l'impression qu'il fait une entrevue avec ceux-ci. Cette situation est typique chez Godard, où les personnages peuvent faire des regards-caméras et s'adresser à celle-ci, comme Michel Poiccard dans *À bout de souffle*, ou encore où des voix off ont des discussions dont il est difficile de savoir si elles ont lieu de façon extradiégétique ou hors-champ. Alors que les films en PDVM devaient mettre en présence leur CAM-I de façon claire et cohérente, par des stratégies narratives et stylistiques comme le style participatif, Godard, tout comme Von Trier dans *Idioterne*, vient plutôt « présentifier » la caméra au spectateur. C'est-à-dire qu'en jouant sur la limite entre caméra intradiégétique ou omnisciente, ces cinéastes viennent, de fait, rendre présent au spectateur la caméra elle-même en train de tourner le film qui est regardé, dans un geste de distanciation pure.



Si, dans un premier temps, les images DV d'*Éloge de l'amour* ont été construites en partie comme un film amateur, rapidement, on peut constater comment elles ne tablent pas sur l'authenticité de celui-ci, comme le font les films en PDVM ou Dogme 95. Au contraire, ce qui ressort de manière marquée est la saturation extrême des couleurs, qui les rendent de plus en plus irréalistes plutôt que réalistes ou authentiques. Comme Boyle dans *28 Day Later*, mais avec une motivation artistique plutôt que générique, Godard cherche à travailler l'aspect « pictural » du caméscope DV, ce qui peut facilement être rattaché à des expérimentations similaires au cinéma et en vidéo qu'il a déjà faites précédemment (voir Morgan, 2013). Si on s'y attarde, la particularité du travail avec la DV est même plus conventionnelle que ce qu'elle ne paraît au premier regard. Brody souligne à ce sujet que :

And yet, in *Eloge de l'amour*, Godard used video more like film than he had before. He used few video-editing effects such as superimposition or slow motion – though he shifted the color of the video images to harsh and bright tones that he likened to Fauvist paintings. The similarity of the DV shoot to a film shoot is not coincidental: Godard's first choice of equipment for the Brittany sequence was the 70mm camera, which offers hyper-vivid image and extraordinary detail. However, that equipment was too expensive, so he went in the opposite direction, toward simplicity. (2008 : p. 606)

Il est intéressant de noter ici la tension entre la nouvelle et l'ancienne technologie, et comment le cinéaste d'un côté recherche une nouveauté avec la DV (son aspect pictural, par le travail sur la couleur) tout en étant conservateur de l'autre (plusieurs plans sont construits et filmés de la même façon que ce qu'il faisait déjà en pellicule).

Finalement, l'autre aspect intéressant de l'utilisation de la DV est comment celle-ci débute une série stylistique dans l'œuvre de Godard. Daniel Morgan a démontré comment l'analyse détaillée des films « mineurs » du cinéaste peut permettre de souligner l'évolution stylistique particulière aux différentes périodes de son œuvre (2013). Ici, *Éloge de l'amour* ouvre une porte sur les nouvelles petites caméras, qui sera ensuite développée dans *Notre*

*musique* et *Film socialisme* (2010), pour être déployée à leur pleine capacité dans *Adieu au langage* (2014). Fabrice Aragno, le directeur photo des derniers films Godard dont *Éloge de l'amour*, souligne en ce sens que :

« Dès *Film Socialisme*, la recherche d'une image contrastée, dynamique, pousse à la multiplication des appareils, avant et pendant le tournage. [...] La qualité n'est pas au rendez-vous (« *Ces caméras ne sont pas bonnes, d'un point de vue « professionnels de la profession* » »), mais l'important est dans la palette de matières découvertes. Là où la brillance parfois informelle du numérique a intéressé les cinéastes technophiles, c'est sa picturalité nouvelle que poursuivent Godard et Aragno.... » (Nectoux, 2000 : p. 22)

En fait, un peu comme *28 Days Later* dans le film de genre, le travail particulier de Godard sur la DV dans *Éloge de l'amour* n'a pas eu d'impact majeur sur les autres films ayant utilisé ce support. Ceci ne nous empêche pas pour autant de nous intéresser à ce cas et de souligner que le film s'inscrit bel et bien dans l'œuvre du cinéaste.

### **3.3. Le retour de la caméra-épaule et le *run and gun***

Si on revient à Dogme 95, on peut remarquer que le courant a développé au moins deux tendances stylistiques distinctes : une première, « *video-trash* », en lien avec l'image vidéo, qui est de moins bonne qualité que celle de la pellicule à l'époque ; et une seconde, qui concerne le maniement général de la caméra et du cadrage. Étant donné la contrainte de la caméra-épaule, les cinéastes et les directeurs de la photographie ont dû développer des stratégies pour rendre leur film captivant et intelligible. À ce sujet, Lind Laursen décrit la caméra de *Festen* comme « agitée ». En l'analysant plus en détail, il repère que cette « caméra agitée » est gouvernée par un principe de réponse aux « indices physiques » (« *physical cues* »), en lien avec les déplacements des acteurs et leurs corps. Il précise que :

In fact the camera in *The Celebration* displays an intense fixation with bodies. It

therefore never lingers on unoccupied spaces. And though there are some cases of pre-positioning (i.e. pre-framing) in the film (nearly all of which are in effect cases of the pre-destination of the narrative's development), the camera will follow, rather than lead the characters. In addition, it clearly favours close-ups and extreme close-ups in preference to any other type of shot, focusing especially on faces and hands, the latter revealing among other things Christian's neurosis and Helene's fidgety behavior in a manner reminiscent of Robert Bresson. And though there are some reaction shots recorded in calm close-ups (especially during the speeches at the dining table), the close shots in *The Celebration* are generally linked to distortion, crooked angles, and jerky movement. Long shots, on the other hand, are always calm. (2000: p. 79)

Au-delà du travail de distanciation et de défamiliarisation modernes des films du Dogme et de l'usage de la vidéo légère, c'est sans doute avec cette « caméra agitée » que le courant s'inscrit le plus dans une tendance générale de l'époque. Déjà, Von Trier était allé dans cette direction avec *Breaking the Waves* (1996) deux ans plus tôt. Encore en 1996, les frères Dardenne sortaient *La promesse* (1996), qui instaurait la caméra typique des cinéastes, qui suit obstinément les corps des acteurs en déplacements avec des longs travellings d'accompagnements en plans rapprochés à l'épaule, montés entre eux en *jump cut*, de sorte que les espaces inoccupés ou les plans anticipant les entrées de cadre se font rares. On peut aussi rappeler *Husband and Wives* (1992), qui, en plus de son traitement de la CAM-I et du PDVM déjà noté plus haut, avait été remarqué pour sa caméra-épaule particulière.

Et si on y regarde de plus près, 1998, l'année de lancement à Cannes des deux premiers films du Dogme 95, est la même que celles des sorties de *Saving Private Ryan* et *Ceux qui m'aiment prendront le train*, deux autres films qui font un usage similaire d'une caméra à l'épaule « agitée », mélangeant mouvements brusques, plans rapprochés et montage en *jump cut*, un style que l'on retrouve déjà au cinéma chez Michael Bay et Tony Scott, ou dans certaines séries télévisées comme « ER » (1994). Dans le premier cas, Spielberg « is pushing here to claim new ground for himself and for a revival of the World War II film » (McCarthy,

1998) ou veut défamiliariser à la fois un genre (le film de guerre) et son propre style. Pour ce faire, il a choisi un traitement audiovisuel particulier : en plus de la caméra agitée, il n'utilise pas de musique extradiégétique, ce qui tranche par rapport à ce que l'on retrouve chez Bay et Scott. Comme le souligne David Eldestein dans une critique du film à l'époque, le tout donne un traitement quasi documentaire à la scène :

This is not the work of the Spielberg we've come to know. After *Jaws* (1975) and *Close Encounters of the Third Kind* (1977), he could afford to build any set, throw money at any creative problem. His *mise en scène* became increasingly synthetic: He seemed to lose touch with the texture of life. Even *Schindler's List* (1993) edged into the movie-ish. Deciding to shoot *Saving Private Ryan* as if it were a war documentary gives Spielberg's art a new orientation. Or rather, a new disorientation. He shoots battles so that we can't always see what's happening, our vantage is frighteningly restricted, and the world of combat is reduced to pure sensation. This isn't about « bravery » or « heroism » but getting from Point A to Point B without being torn apart by bullets. (1998)

La caméra « agitée » et le montage discontinu créent une sensation de désorientation particulière, reconnue aussi par d'autres critiques. Todd McCarthy ajoute que :

A searingly visceral combat picture, Steven Spielberg's third World War II drama is arguably second to none as a vivid, realistic and bloody portrait of armed conflict. [...] Plunging the viewer headlong into battle in a manner akin to some of the more intense Vietnam films, such as "Platoon," "Full Metal Jacket" and "Hamburger Hill," but quite rare for a World War II drama, Spielberg wrenchingly presents combat from the grunt's p.o.v. as it is fought inch by inch, bullet by bullet, in all its arbitrariness and surreality. (1998)

On reconnaît ici la même analogie déjà repérée dans les films en PDVM et ceux du Dogme entre quête d'authenticité et travail stylistique amateur et documentaire. Ici, encore une fois, le groupement de procédés peut être étendu au-delà du simple PDVM vers une « esthétique viscérale » qui a explosé à cette époque.

Pour *Ceux qui m'aiment prendront le train*, Chéreau a lui aussi opté pour renouveler son style, cette fois dans le drame familial bourgeois français. Le traitement en caméra épauled et en longs plans rapprochés granuleux contraste avec le classicisme appuyé de *La reine*

*Margot* (1994), qui l'avait fait connaître, et, comme *Saving Private Ryan*, sert une volonté de plonger le spectateur plus près des émotions des personnages. Mais cette esthétique viscérale n'a pas seulement des adeptes. Dans une critique du film, Serge Kaganski affirme :

Chéreau filme en épousant les particularismes des lieux, l'exiguïté et l'inconfort d'un train : caméra à l'épaule, gros plans, montage rapide, mouvements, saccades, fragmentation... Mais tout est surcadré, surmonté, surligné, comme si Chéreau voulait à toute force convaincre le spectateur qu'il est aussi un cinéaste. Cette ostentation de la mise en scène qui relève plutôt du tic postmoderniste est renforcée par la BO susmentionnée, conférant au film des allures de clip branché. (1997)

Il est intéressant de noter l'opposition entre réalisme viscéral et stylisation branchée pour ce traitement de la caméra-épaule, qui rappelle celle des « *authentic illusions* » du Dogme 95. Au-delà de cela, les différents tics de style ici répertoriés par Kaganski rappellent ceux qui sont dénoncés par les critiques du cinéma d'action hollywoodien contemporain comme ceux évoqués au chapitre 1 avec Bordwell, Emerson et Stork. La tendance stylistique la plus frappante à cet égard est le « *run-and-gun* », qui mélange montage rapide, mouvements de caméra brusques et plans rapprochés et très rapprochés souvent repris au téléobjectif (voir Bordwell, 2007b; Jullier, 2013)<sup>132</sup>, et que l'on retrouve entre autres dans le cinéma de Paul Greengrass (Bordwell, 2007b), mais aussi chez Christopher Nolan (Emerson, 2011a). Comme le mentionne Greengrass, pour arriver à créer ce style, il faut savoir travailler selon un mode qui mélange contrôle et improvisation (Eisenberg, 2010), ce qui rappelle le dérapage contrôlé et la stylisation maniérée propres au film en PDVM. Ce qu'il faut surtout remarquer c'est à quel point le *run and gun* prend de l'ampleur dans les années 2000, à la suite justement de la popularisation de la caméra agitée, et devient une tendance importante dans le cinéma

---

<sup>132</sup> Bordwell décrit la tendance ainsi : « *The Bourne Ultimatum* belongs to a trend of rough-edged stylization sometimes called run-and-gun. The film has been described as bare-bones but it's actually quite flashy. All the crashing zooms (accompanied by whams on the soundtrack), jittery shots, drifting framings, uncompleted pans, freeze-frame flashbacks, and other extroverted devices call attention to themselves. » (2007b)

hollywoodien actuel au-delà du film d'action, comme on le remarque par exemple dans *Friday Night Lights* (2004) et la télésérie qui en a découlé (2006).

Évidemment, ces divers exemples sont très loin de la culture vidéo et du mode amateur a priori, mais ils démontrent comment le traitement de la caméra épaulé à des fins viscérales et stylistiques dépasse de loin la seule question de la technologie vidéo. Ils permettent aussi de montrer les différentes filiations formelles qui s'installent entre ces tendances, les jeux d'influences, voire les rapports de force entre un « film-modèle » et ceux les imitations qu'il peut susciter ensuite. Pour comprendre cela, revenons sur un autre événement important qui a lieu dans les mêmes années : la sortie de *BWP*.

#### **4. L'avant et l'après *Blair Witch Project* : du film en PDVM réflexif au *found footage* populaire fantastique**

In its crude, formally freewheeling way, *The Blair Witch Project* is the *À bout de souffle* of its genre.

Atkinson, 1999: p. 74.

Si en 1998 l'esthétique vidéo-*trash* des films du Dogme acquiert une certaine notoriété dans les circuits des films artistiques comme le Festival de Cannes d'un côté, et la caméra agitée se popularise avec des exemples aussi divers que *Saving Private Ryan* et *Ceux qui m'aiment prendront le train* de l'autre, la sortie de *Blair Witch Project* en 1999 pousse ces deux phénomènes à leur limite. Certes, le film a beaucoup retenu l'attention en raison de sa campagne promotionnelle novatrice. Mais il ne faut pas pour autant dénier l'innovation formelle et stylistique du film. Comme le rappellent Conrich et Tincknell :

The possibilities offered for new ways of storytelling were crystallised around the phenomenon of *The Blair Witch Project* (1999). While the claim that the film was 'found footage' was fairly rapidly exploded, it was the film's style – a shaky camera and a low tech, reduced aesthetic – that contributed to its novelty. *The Blair Witch Project* seemed to promise not simply a 'return' to the basics of filmmaking, but a 'truthful' and authentic form of storytelling in the form of documentary. Its enormous impact seems to point the way to the emergence of a popular 'cinema of truth'. Mike Figgis's *Timecode* (2000) has been equally significant. Eschewing all forms of editing, and dependent on actor improvisation, this film foregrounds the innovatory possibilities of unorthodox approaches to filmmaking. (Conrich et Tincknell, in Raskin et Christensen, 2000 : p. 176)

Évidemment, le propos de Conrich et Tincknell relève de l'exagération : on a bien démontré au chapitre 4 comment le film en PDVM, qui contient toutes les caractéristiques mentionnées par les auteurs, était bien présent avant l'arrivée de *BWP*. Ceci dit, il est vrai qu'à rebours, le film en PDVM semble se diviser entre la période avant et après *BWP*, ce qui démontre que ce film marque un point tournant pour le genre.

Cela est dû à la popularité que *BWP* a eu par rapport aux autres films en PDVM avant lui. Aucun film en PDVM précédent n'a eu de succès médiatique et commercial comparable. Est-ce dû seulement à la fameuse campagne de marketing ambiguë entourant le film? Sans exclure cet aspect, on peut facilement considérer qu'il est peu probable que le succès du film ne repose *exclusivement* que sur sa propre publicité. De la même manière, s'il a été prouvé qu'une partie du public a pu faire une lecture ambiguë du film quant à son statut réel ou fictif (Schreier, 2004), il serait exagéré d'en faire la seule cause de tout le succès du film, de même que la seule façon de l'interpréter. À l'époque, Barry Salt avait fait une analyse statistique de 20 films sortis en salle en 1999, sélectionnés de manière aléatoire, dont *BWP*. Selon sa méthode, il avait conclu que :

The most rational and objective criteria for evaluating aesthetic worth are, in order of their importance : (1) originality, (2) influence, and (3) success in carrying out the maker's intentions. Here, as in other respects, *The Blair Witch Project* stands out for its originality from conception to execution, and also its great commercial

success scores some points under Criterion 3. (1999 : p. 80-81).

Certes, ce que dit Salt doit être pris avec distance. Par exemple, son affirmation se base sur les seuls 20 films qu'il a sélectionnés aléatoirement, ce qui exclut nécessairement d'autres films qui auraient pu être esthétiquement valables pour cette année (comme *American Beauty*). Toutefois, à rebours, si on juge que le film était original et a eu un succès (commercial), on peut ajouter maintenant que son influence est indéniable. Il suffit de profiler le nombre de films en PDVM qui se réclament directement de *BWP* comme *Cloverfield*, *Rec*, *Trolljegeren*, *The Last Exorcism*, *Appolo 18*, *Chronicle*, *Project Almanac* ou *Project X* : c'est cet ensemble qui constitue clairement la série culturelle, voire le genre, du *found footage* populaire discuté au chapitre 4. En effet, il est clair que cette série ou ce genre existe en fonction de ce film. Considéré de cette façon, il est évident qu'il y a un avant et un après *BWP* pour le film en PDVM. En ce sens, peut-on postuler que les aspects formels de *BWP* ont pu contribuer à cela? Pour ce faire, tentons de voir comment *BWP* se distingue des précédents films en PDVM.

La première constatation que l'on peut faire est par rapport à l'intertitre d'ouverture, qui présente le film comme des « archives retrouvées » et motivent alors les PDVM comme tels à l'écran. Comme nous l'avons dit au chapitre 4, Morin avait déjà utilisé ce procédé auparavant dans *Le voleur vit en enfer* et *La réception*, donc *BWP* ne l'a pas inventé en tant que tel. Ceci dit, il est clair que ce procédé, bien que mineur, a influencé l'appellation *found footage* pour catégoriser les films dans la lignée de *BWP*. Aussi, à l'exception du travail de Morin, les autres films en PDVM précédents *BWP* ne jouent pas cette carte, c'est-à-dire qu'ils ne se présentent pas explicitement par un commentaire intradiégétique comme des archives retrouvées, à la manière des introductions des faux manuscrits retrouvés en littérature comme le *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe.



La seconde constatation est par rapport au genre. Aucun film entièrement en PDVM précédent *BWP* ici recensé n'a joué la carte du film d'horreur. *C'est arrivé près de chez vous* peut à la limite être considéré comme un film *gore*, mais n'a pas comme objectif premier de faire peur, au sens de *BWP*. Les deux autres films qui jouent sur ce terrain sont *Cannibal Holocaust* et *The Last Broadcast*, mais comme nous l'avons démontré au chapitre 4, il s'agit plutôt de films contenant de longs passages en PDVM, qui constituent un « film en PDVM dans le film », que de films entièrement en PDVM. Sinon, *84C MoPic*, qui est un film de guerre, entre aussi dans la catégorie du film de genre.

À l'exception de ces cas, la tendance forte des films en PDVM précédents *BWP* est plutôt de jouer la carte de la réflexivité, au sens où l'entendent Hight et Roscoe et comme nous l'avons expliqué au chapitre 1. C'est-à-dire que ces films vont utiliser la contrainte de la CAM-I et du PDVM afin de réfléchir sur les dispositifs du cinéma ou des médias audiovisuels, dans un geste de distanciation typiquement moderne. Ils s'inscrivent chacun à leur façon dans une critique vis-à-vis du cinéma et de l'audiovisuel, par le biais de leurs codes ou de leurs institutions. Par exemple, *David Holzman's Diary* peut être interprété comme une critique du cinéma direct (Zuber, 2009). Dans le même ordre d'idée, *Punishment Park* s'inscrit dans une tendance de la contre-culture qui veut remettre en cause le langage cinématographique conventionnel<sup>133</sup>, *C'est arrivé près de chez vous*, lui, critique ouvertement le traitement de la violence dans les médias<sup>134</sup>, alors que Robert Morin joue sur les lignes poreuses entre le documentaire et la fiction (*Le voleur vit en enfer* et *La réception* contiennent des éléments documentaires, de même que *Yes Sir! Madame*). Selon l'échelle de Hight et Roscoe, ces films

---

<sup>133</sup> Voir le documentaire *L'horloge documentaire – La résistance de Peter Watkins* (2001) pour mieux comprendre la démarche de ce cinéaste.

<sup>134</sup> Voir les commentaires des réalisateurs en entrevue sur le sujet, disponibles dans les extras du DVD (version américaine, Criterion Collection, 2001).

correspondent au plus haut degré de réflexivité du *mockumentary*, soit celui de la déconstruction du discours factuel propre au mode documentaire (2001). Pour cette raison, nous les nommerons les « films en PDVM réflexifs ».

Évidemment, *BWP* peut aussi être interprété comme une critique ou une déconstruction du discours factuel. Comme nous l'avons souligné dans le chapitre 4, plusieurs analystes ont déjà suivi cette lignée de façon intéressante. Ceci dit, contrairement à ses prédécesseurs, il nous paraît évident que ce n'est pas une priorité du film. Son objectif premier est d'être un film d'horreur et de faire peur<sup>135</sup>. Dans ce cadre, le film en PDVM sert avant tout à augmenter le sentiment d'immersion du spectateur dans la diégèse, afin de jouer sur les émotions et ce que Dominic Arsenault appelle les « effets génériques » (2010) propres au cinéma d'horreur<sup>136</sup>. La promotion ambiguë sur Internet va aussi dans ce sens : elle a permis d'installer la mythologie entourant les événements dépeints dans le film, de façon à donner l'impression au spectateur qu'ils auraient pu avoir lieu dans la réalité, et de jouer alors encore une fois avec sa perception et ses sensations vis-à-vis de la terreur et à une croyance au surnaturel (ici, l'existence réelle d'une sorcière). En fait, un problème important de l'échelle de Hight et Roscoe est qu'elle repose sur l'idée que le faux-documentaire est parodique ou moqueur (*mockumentary*), et qu'il prétend fondamentalement à un discours réflexif. Or, *BWP* est plutôt dans une logique de la sensation propre au film de genre que celle d'une volonté de déconstruire les codes du documentaire.

---

<sup>135</sup> Dans l'entrevue réalisée avec Dixon McDowell, Daniel Myrick, un des co-réalisateurs, répète régulièrement que leur objectif premier avec ce film était de créer un film d'horreur et de faire peur (2001), sans insister outre mesure sur une volonté de déconstruire le genre documentaire, ni même de créer une confusion entre réalité et fiction auprès du public. Les propos sont similaires dans les commentaires sur le Blu Ray mentionnés plus haut.

<sup>136</sup> Cette précision renforce, selon nous, l'idée que *BWP* soit un film classique plutôt que moderne. Les « films en PDVM réflexifs » ont des fins généralement avouées de distanciation ou de discours critique, typique du cinéma moderne, alors que *BWP* s'inscrit dans un genre commercial déterminé, dans lequel il est certes novateur, mais auquel il répond aussi de façon conventionnelle.

Maintenant, que dire de *Cannibal Holocaust* et *The Last Broadcast*, deux films d'horreur qui avaient des visées comparables mais qui n'ont jamais réussi à obtenir le succès de *BWP*? Hormis le fait qu'ils ne soient pas entièrement en PDVM, ils ne correspondent pas au genre fantastique au sens de Todorov (1970), et ont tout de même une tendance plus réflexive que *BWP*. *Cannibal Holocaust* est un film *gore* particulièrement explicite, ce qui l'oppose au suspense propre à *BWP* et à son fameux travail sur le hors-champ. Ensuite, les événements représentés avec les tribus cannibales ne relèvent pas du fantastique. De plus, *Cannibal Holocaust* contient aussi un discours critique par rapport aux médias de l'audiovisuel : les reporters assassinés sont d'abord dépeints comme des opportunistes qui mettent en scène des nouvelles sensationnalistes, avec un sous-entendu sur le fait qu'ils exploitent leurs sujets de façon dégradante. Cela rejoint le discours sur la représentation de la violence dans les médias que veut aussi dénoncer *C'est arrivé près de chez vous*. *The Last Broadcast*, le film qui se rapproche le plus de *BWP*, propose de son côté une trame fantastique, dans laquelle un esprit aurait assassiné des reporters perdus dans les bois. Toutefois, la finale dévoile que les meurtres ont été commis par le présentateur télé principal de l'enquête. Certes, cet événement annule l'élément fantastique initial, en lui donnant une explication rationnelle. Mais surtout, il rapporte la faute des meurtres à un journaliste télévisé, ce qui ouvre la porte, encore une fois, à une critique du rôle des médias dans leur représentation de la violence.

Même si les personnages de *BWP* sont aussi des gens associés aux médias car ils étudient le cinéma et font un documentaire, ils n'ont aucune responsabilité dans leur disparition et leur mort, sinon leur curiosité à avoir voulu enquêter sur la sorcière de Blair et à s'être aventurés dans les bois, ce qui rappelle le contexte du conte traditionnel. De plus, la

trame fantastique est maintenue du début jusqu'à la fin, de sorte que l'on peut croire que cette sorcière existe, ce que la campagne de marketing venait renforcer. Encore une fois, pour *BWP*, le film en PDVM est plus prétexte à augmenter l'immersion du spectateur, voire à être plus viscéral, plutôt qu'à ouvrir la porte à une forme ou l'autre de réflexivité ou de distanciation critique. De plus, s'il joue la carte de l'horreur, il ne verse pas dans la violence gratuite, comme c'était le cas dans *Cannibal Holocaust*.

Est-ce que ces constatations sont suffisantes pour expliquer le succès de *BWP* par rapport aux films en PDVM précédents? Il est difficile de trancher clairement sur ce sujet, car le contexte historique de la montée des caméscopes et d'Internet est, ici, tout aussi important. Toutefois, il nous paraît évident que les films de *found footage* populaires qui ont suivi *BWP* ont privilégié la majorité des choix de ce dernier plutôt que de ses prédécesseurs, comme c'est le cas dans *Cloverfield*, *Rec*, *Paranormal Activity*, *The Last Exorcism*, *Trolljegeren*, *Project Almanac*, *Chronicle* et *Appolo 18*. Tous ces films présentent des personnages qui sont les victimes de forces d'ordre fantastique (si on inclut ici le voyage dans le temps présenté dans *Project Almanac*, qui relève plus de la science-fiction), dans des récits qui préservent cette trame du début jusqu'à la fin. On peut en ce sens les qualifier de « *found footage* populaires fantastiques »<sup>137</sup>. La différence majeure entre ces films et *BWP* est qu'ils ne jouent pas autant sur le hors-champ car ils montrent explicitement les événements fantastiques à l'écran, ce qui tend à démontrer que c'est le rapport à l'immersion et au réalisme de l'action représentée qui est valorisé, plutôt que celui d'une réflexivité ou d'une distanciation critique. L'autre différence importante concerne les campagnes de marketing, qui n'ont jamais reproduit

---

<sup>137</sup> Arsenaault oppose la « conception générique traditionnelle » (2010 : p. 3) de Todorov à une conception basée sur « l'expérience » et « l'effet-générique ». Bien que les films ici recensés correspondent à la conception fantastique traditionnelle, nous voulons surtout souligner « l'effet-fantastique » sur lesquels ils reposent, car, bien sûr, l'intrigue fantastique pourraient ne pas se maintenir jusqu'à la fin dans l'absolu pour tous ces films.

l'ambiguïté de *BWP*. Par contre, plusieurs de ces films ont tenté de faire des campagnes virales sur le modèle de *BWP*. Une des plus intéressantes en ce sens est celle de *Paranormal Activity*, qui montrait dans certaines bandes annonces les réactions des spectateurs apeurés durant la projection du film. Encore une fois, l'objectif ici est de faire comprendre au futur spectateur comment l'immersion dans le film est fonctionnelle, et comment le film « fait peur ». Finalement, si ces films ont réussi à avoir du succès malgré l'absence de campagne de marketing ambiguë, c'est aussi qu'un certain public ne recherche pas dans le *found footage* populaire fantastique à valider si ces films sont fictifs ou documentaires. Ce public veut consommer ces films comme des fictions parmi d'autres, ou alors recherche un type d'immersion particulier au film d'horreur ou un « effet-générique ».

Même s'il ne correspond pas au genre fantastique, *Project X* s'inscrit dans la même lignée : ici, la forme vient augmenter le rapport aux événements réels desquels le film est inspiré. En fait, le *found footage* populaire, généralement fantastique, veut être « viscéral », comme ceux qui utilisent la caméra agitée à la même époque. Le seul autre film précédent *BWP* qui fonctionne sur une logique de film de genre est *84C MoPic*, qui est un film de guerre. Ceci dit, malgré cette tendance forte, les films en PDVM réflexifs, qui cherchent à critiquer ou déconstruire le mode documentaire, ne sont pas disparus pour autant, comme on le voit avec *La moitié gauche du frigo* ou *Redacted*, voire *Diary of the Dead*, qui peut être vu comme appartenant aux deux catégories.

Une autre particularité intéressante à souligner est la croissance de ce que l'on pourrait appeler des « films en multi-PDVM », donc des films qui vont amalgamer entre eux plusieurs sources médiatiques pour leurs PDVM. La contrainte d'une seule CAM-I, qui avait déjà été déployée à deux CAM-I dans *Cannibal Holocaust* et *Blair Witch Project*, explose dans ces

films : on peut en compter 4 dans *Diary of the Dead*, 5 dans *Redacted*, 9 dans *Appolo 18*, alors qu'ils devient impossible de les énumérer dans *Chronicle*, où plusieurs cellulaires en suspension reprennent une bataille fantastique dans les airs, et dans *Project X*, où des scènes de montage sont filmées par un nombre incalculables d'appareils intelligents tenus par des protagonistes non-identifiés. Clairement, ces films montrent la propension des différents types de technologies audiovisuelles dans notre culture. Ceci dit, avec le recul, on peut remarquer que *David Holzman's Diary*, avec les alternances qu'il proposait entre caméra 16mm, photographies, prises de son sur Nagra et enregistrements sur disque, de même que *Dracula* en littérature, évoqué au chapitre 4, véritable chef d'œuvre multimédiatique avant la lettre, avaient déjà ouverts la voie à cette tendance. Ceci permet, encore une fois, de répéter le rôle de l'intensification : des pratiques anciennes qui préfigurent le nouveau, montrant des liens sur le long terme, plutôt que des séries de rupture de régimes distincts entre les pratiques, qui les déconnectent entre elles.

## **5. La culture vidéo et l'évolution stylistique du « gonzo » dans la pornographie des années 1990-2000**

Si la culture vidéo a un impact sur le cinéma à différents égards, elle affecte aussi l'industrie de la pornographie. La naissance et le développement du gonzo correspond bel et bien au passage du film à la vidéo, ou de l'argentique à l'électronique, que l'industrie pornographique a connu bien avant la révolution numérique au cinéma. *Boogie Nights* (1997) contient une scène sur cette transition. Jack Horner (Burt Reynolds), producteur de films

pornographiques en fin de carrière, représentatif de la période de l'âge d'or classique du genre, tourné en studio, en 35mm, avec des acteurs professionnels et des scénarios, décide de tenter une expérience : il prend avec lui une actrice pornographique dans une limousine et une caméra vidéo, et veut lui trouver comme partenaire un amateur au hasard pour une performance improvisée en direct. Il mentionne à la caméra : « You're gonna see the future of film, on video ». Il faut comprendre que la technologie vidéo permet un tournage en continu par rapport à la pellicule, ce qui explique pourquoi Horner justifie ainsi son expérience.

Dans le film, la scène est montrée en PDVM de la CAM-V-I, sur un mode qui parodie à la fois le *gonzo*, la pornographie amateur et le reportage télévisuel. Éventuellement, l'expérience d'Horner est un désastre car l'acteur amateur, recruté dans la rue, n'a pas les « talents » des professionnels comme Dirk Diggler (Mark Whalberg), le héros du film, ce qui motive les personnages à recommencer à faire des films de façon traditionnelle alors qu'ils avaient délaissé cela.

À travers cette scène, *Boogie Nights* critique autant la montée des styles *gonzo* et amateurs dans la pornographie des années 1990 que celles des nouvelles technologies vidéo qui sont en train de remettre en cause le tournage traditionnel en pellicule argentique dans toute l'industrie du cinéma (voir chapitre 1). Même si le film a un parti pris nostalgique autant pour la pellicule argentique que les années 1970, on peut y voir le symbole d'une transition entre ces deux « régimes » technologiques et stylistiques. Et en effet, on peut concevoir que le *gonzo* émerge plus « naturellement » dans le contexte de la montée des caméscopes et de la culture vidéo propre aux années 1980 et 1990. Biasin et Zecca y voient même la spécificité du style qui, selon eux :

[was] meant to be a low-budget response to expensive Vivid's or Adam & Eve's productions, which were dominating the market at that time. Gonzo totally

rejected the slick and affected look of their style – which was partly still under the stranglehold of their “filmic” past –, and presents itself as an exemplary case of pornography which has broken all possible bonds with the cinematic apparatus and does not in the least try to emulate it. On the contrary, gonzo takes advantage of the video’s expressive potential, which it uses in nearly ontological terms as a mean to give veracity to its representation of sexual reality. (2009: p. 139)

Comme nous l’avions souligné, l’intérêt majeur de *The Adventures of Buttman* était sa filiation avec le film en PDVM, notamment en lien avec la recherche de la forme directe et de la quête d’authenticité. Mais qu’en est-il des films gonzos qui ont suivi cet opus?

Si on compare rapidement *The Adventures of Buttman* avec, par exemple, *Buttman’s British Moderately Big Tit Adventure* (1994), un ensemble de similarités et de différences ressort. Dans un premier temps, contrairement à *The Adventures of Buttman*, on remarque que le CI dans *Buttman’s British* est motivé clairement dès le début du film, avec un premier plan explicitement en PDVM du CI de Buttman et les interactions caméraman-personnages qui en découle. Aussi, le principe du film en PDVM est respecté du début à la fin. Bien qu’il y ait du montage pour chaque scène (pornographique ou non), celui-ci passe par des *jump cuts* typiques du film en PDVM. Finalement, les variations dans les différentes motivations du CI sont plus faibles que dans *The Adventures of Buttman* : sauf une exception où Buttman prête la caméra à un ami pour se faire filmer, il est toujours responsable des PDVM. En fait, bien qu’il y ait un récit avec une certaine progression, la structure narrative est plus lâche et épisodique. Ici, le fil conducteur est la visite touristique de Buttman à Londres, où il fait des rencontres au hasard qui reposent généralement sur le même principe : il observe d’abord une ou des femmes au loin, qu’il accoste pour les courtiser et les amener avec lui dans un lieu où se retrouve un ou des amis. Ceci dit, même si la narration est moins complexe que dans *The Adventures of Buttman*, elle demeure présente et continue : Buttman par exemple retrouve régulièrement son « ami », la vedette Dario (Rocco Siffredi), qui a une luxueuse chambre



d'hôtel devant Hyde Park, et donc leur relation progresse légèrement; les épisodes ne sont pas complètement discontinus car ils suivent une visite touristique de Londres, en variant les lieux à chaque fois; et on retrouve des éléments narratifs propres à la série, comme une scène en introduction où Buttman se fait traiter de pervers par deux femmes à qui il a fait des propositions indécentes en échange d'une rencontre avec le célèbre Dario qui n'arrive pas. Durant une scène en particulier, Buttman se présente à un couple d'anglais comme un vidéaste américain connu, en clamant : « My thing is to go out there and do natural stuff », ce qui résume bien la « quête d'authenticité » propre à la série.

Le principe dominant de la série demeure les interactions entre les personnages et la caméra, qui sont récurrentes autant dans les préambules narratifs que dans les performances pornographiques et qui augmentent la sensation d'authenticité et d'improvisation. Une situation-type est celle où Buttman commande les partenaires (en général féminins, et souvent avant les performances) à se positionner ou se déshabiller d'une certaine façon, et à positionner alors la caméra sous un angle favorable (soit près des parties génitales de la femme). Aussi, lors des préambules narratifs, Buttman va souvent déplacer sa caméra ou utiliser le *zoom* afin de s'attarder sur les parties des corps féminins qu'il juge intéressantes. Lors des performances, Buttman commente régulièrement l'action en direct, souvent par des « Oh my god! » d'exclamations. Dans *The Adventures of Buttman*, ces aspects étaient atténués car Buttman devait plutôt s'adapter aux situations et attendait la fin des performances pour dire ce qu'il en avait pensé. En ce sens, l'aspect voyeuriste de la caméra participante et de la forme directe est ici poussé à ses limites.

Mais *Boogie Nights* ne dénonçait pas tant le *gonzo* que l'avènement de la pornographie amateur, qui a évidemment explosé avec l'arrivée d'Internet. Il est intéressant de remarquer ici

comment une partie de la pornographie amateur table justement sur le gonzo. Le site Indécentes Voisines (<[www.indecentesvoisines.com](http://www.indecentesvoisines.com)>), maintenu par les producteurs de pornographie « Jacquie et Michel » (<[www.jacquieetmichel.tv](http://www.jacquieetmichel.tv)>), offre un bon éventail de cette tendance. D'abord, on peut remarquer comment les titres présentés sur ce site diffèrent de ceux qu'on retrouve sur celui de l'actuel Buttman (<[www.buttman.com](http://www.buttman.com)>). Alors que Buttman met l'accent sur le spectaculaire, l'exceptionnel et les séries avec des titres « Milk Enema », « Stretch Class Detention #03, scene #05 » ou « Buttman Pussy Torture 4 », *Indécentes voisines* valorise le réel, la naturel et l'absence de mise en scène, comme on le remarque avec « Rose, la blonde à lunettes du 15<sup>e</sup> arrondissement » ou « 100% réel!!! À Toulon, Leeloo piège son électricien!!! ». Par exemple, « Les Bidochon : On a retrouvé le couple qui a inspiré la BD! »<sup>138</sup> débute par une longue entrevue avec le couple en question. Les interactions avec le personnage-présentateur de Michel, une des deux vedettes du site, rappellent beaucoup plus le style de télé-réalité que le mode amateur. L'aspect le plus frappant par rapport aux Buttman est l'absence de luxe dans la direction artistique : autant dans les costumes que dans les décors, la banalité est accentuée, alors que *Buttman's British Moderately Big Tit Adventure* était somptueux et *glamour* par les divers endroits visités à Londres ou les chambres d'hôtel luxueuses. Aussi, Michel agit directement comme metteur en scène en commandant les acteurs de manière encore plus directe que Buttman. Entre autres, il leur rappelle souvent de dire à la caméra « merci Jacquie et Michel », le nom des deux producteurs du site, durant la performance, ce qui est une apostrophe directe au spectateur et une façon de marquer que les acteurs sont conscients de leur représentation. Évidemment, il s'agit là d'une option parmi d'autres dans la pornographie amateur. Dans « Carrie Tries To

---

<sup>138</sup> Publiée sur le site [www.indecentesvoisines.com](http://www.indecentesvoisines.com) le 12 octobre 2015.

Model »<sup>139</sup> sur le site Scale Bustin Babes (<[www.scalebustinbabes.com](http://www.scalebustinbabes.com)>), Rodney Moore, producteur et acteur principal du site, suit de plus près les stratégies développées par Stagliano. Ici, Moore offre gratuitement ses services de photographe de mode à Carrie, une modèle débutante volontaire. Lorsqu'il lui demande de se déshabiller pour lui, pour faire comme les « vraies » modèles, elle est réticente car elle a peur que son petit ami soit jaloux. Il lui offre alors de faire l'expérience d'être une « vraie » modèle sans diffuser ou imprimer les photographies afin de ne pas compromettre son couple, ce à quoi elle consent. Tout comme Jacky, Rodney profite de sa position pour commander à l'actrice ses performances. Toutefois, plutôt que d'y aller avec des ordres directs de l'extérieur aux acteurs qui s'exécutent devant lui, il invente des excuses afin de satisfaire ses fantasmes, et devient à la fois acteur et metteur en scène de l'action, sur le même modèle que Buttman, qui est toujours ambigu sur le destinataire réel des vidéos qu'il tourne. Contrairement à ce que l'on retrouve dans le site *Indécentes voisines*, les acteurs sont aussi conscients de la caméra mais pas des spectateurs qui les regardent, ce qui donne un sentiment privilégié d'intrusion dans l'intimité des personnages plutôt que d'un spectacle exhibitionniste consentant. Ceci dit, dans les trois cas (Buttman, *Indécentes voisines* et Rodney Moore), l'illusion de la véracité des performances est, comme le soulignaient Biasin et Zecca plus haut, un principe fondateur du genre.

Donc, autant dans les vidéos d'*Indécentes voisines* que dans celle de Rodney Moore, le CI est motivé clairement et explicitement à l'écran, mais par des stratégies voyeuristes différentes. Dans les deux cas, le jeu des acteurs vise à donner la sensation qu'ils sont non-professionnels, ce qui ne peut techniquement pas être le cas étant donné les aspects légaux entourant de tels sites, ou alors de les présenter comme s'ils s'exécutaient à la caméra pour la

---

<sup>139</sup> Publiée sur le site [www.scalebustinbabes.com](http://www.scalebustinbabes.com) le 23 décembre 2010.

première fois, ce qui s'oppose au modèle de la *porn star* commun dans la pornographie dominante. Ces différentes stratégies, qui servent à atténuer la sensation de mise en scène, rappellent étrangement celles déployées par *BWP* afin d'augmenter l'immersion du spectateur dans la diégèse. Elles démontrent aussi que le *gonzo* actuel contient des éléments narratifs importants et que, comme *The Adventures of Buttman*, le genre ne verse pas nécessairement dans des représentations pornographiques *wall-to-wall*<sup>140</sup>.

Encore une fois, ces différentes observations sur la pornographie sont surtout une façon d'ouvrir le terrain à d'autres réflexions sur les aspects formels du genre, qui mériteraient plus d'attention.

## **6. Le CI, le PDVM et la continuité intensifiée dans les années 2000-2010**

Dans les années 1980-1990, la montée du caméscope et du mode amateur peut être observée en parallèle à celles de la conjonction CI+PDVM, qui explose avec l'arrivée du numérique à la fin des années 1990, en même temps que la popularisation de Dogme 95, de la caméra épaule, du *run and gun* et de la pornographie *gonzo*. S'il n'y a pas de relation de cause à effet identifiable entre ces différents phénomènes, il demeure toutefois évident qu'il existe une corrélation entre eux. Cette corrélation est reconnaissable dans l'usage de procédés commun, qui tend à une esthétique authentique, crue ou « viscérale ».

---

<sup>140</sup> Si le *gonzo*, comme le film en PDVM, utilise le style participatif, celui-ci est distinct du *style interactif* que l'on retrouve sur les sites de webcams pornographiques comme Livejasmin (<[www.livejasmin.com](http://www.livejasmin.com)>). Dans ces cas, la relation qui s'établit n'est pas entre un personnage caméraman présent dans la scène et pouvant participer à l'action, mais avec un ou des usagers qui peuvent communiquer avec l'acteur ou l'actrice devant eux, qui choisit de faire ses performances en fonction des commentaires qu'il ou elle reçoit. Ici, il n'y a pas de narration en tant que tel, bien qu'il risque tout de même d'y avoir une progression dans la performance, et les plans sont généralement fixes afin de mettre en valeur le rapport entre l'utilisateur et l'acteur ou l'actrice. Si on peut évidemment reconnaître là une quête d'authenticité semblable au *gonzo*, le cadre formel nous paraît complètement différent parce qu'il ne relève pas du même principe de narration. En ce sens, le *gonzo*, même dans ses variantes plus actuelles, se rapproche ici encore beaucoup du film en PDVM tel qu'étudié au chapitre 4.

D'un autre côté, les utilisations de ces procédés se transforment selon le temps et les personnalités des artistes : la caméra épaulée de *Saving Private Ryan* par exemple, qui était utilisée dans les scènes de bataille en plans longs sans musique, devient quasi systématique chez Greengrass à partir de *Bloody Sunday* (2002), le tout doublé d'un montage très rapide ; de la même manière, même si *Blair Witch Project* et *The Adventures of Buttman* ont chacun influencé des séries culturelles ou des genres spécifiques, les films qui les ont suivis ne les ont pas imités à la lettre. Ils ont repris certains éléments en les modifiant, et en ont abandonné d'autres.

Ces différentes observations montrent le noyau de l'intensification particulière aux différents procédés que nous avons identifiés. Qu'en est-il, maintenant, de la conjonction du CI et du PDVM dans tout cela ?

### **6.1. Intensification et atténuation de la conjonction CI+PDVM dans *Toy Story 3***

Nous avons souligné comment la conjonction CI+PDVM atteint un stade de normalisation entre 1998 et 2000, soit par *American Beauty* et *The Blair Witch Project*, mais aussi en parallèle aux autres phénomènes identifiés. La suite des choses montre que cette conjonction connaît un double processus : si elle s'intensifie d'un côté, elle est atténuée d'un autre. En effet, le corolaire de l'intensification est l'atténuation : si des procédés connaissent des phases d'intensification avec le temps, qui les rendent plus présents, dans des formes plus paroxystiques, d'autres sont atténués ou s'éteignent progressivement.

On peut observer cela dans la scène de *Toy Story 3* déjà commentée dans le chapitre 1 (voir aussi l'annexe 2). Dans un premier temps, observons les stratégies de différenciation stylistiques ici utilisées. Lorsqu'on bascule de la CAM-O au CI (annexe 2, du plan 10 au plan

11), l'image change de format, d'un ratio 16/9 à 4/3. Dans tous les plans en PDVM (plans 11 à 20) apparaissent un indicateur de batterie en haut à droite, un point rouge en haut à gauche avec la mention « REC » et quatre marqueurs de cadrage blancs aux coins de l'image, des éléments facilement reconnaissables chez les utilisateurs de caméscopes contemporains. Plusieurs photogrammes laissent aussi apparaître des défauts typiques de l'entrelacement en vidéo analogique (plans 11B, 11I, 11J, 12A, 13A, 20C, 20E et 20F), principalement dans les transitions entre les plans, ce qui donne l'impression de visionner une même vidéocassette sur laquelle on aurait fait plusieurs enregistrements.

Au-delà des marqueurs techniques, la mise en scène met en évidence le procédé de différentes manières. Le plan 11 en particulier est révélateur de cela. Une main apparaît dans le champ (11A) et pousse une porte (11B), laissant deviner quelqu'un derrière la caméra. Andy est surpris par cette entité hors-champ (11C), fait un regard-caméra et s'adresse à celle-ci par un « Mom ! » (11D). Celle-ci rétorque « Just pretend I'm not here », alors que la petite sœur d'Andy s'introduit dans le champ, que ce dernier continue à jouer et à faire des regards-caméras. Puis, un énorme panoramique nous dévoile le plafond (11G) pour aboutir à un gros plan décadré en contre-plongée à 90 degrés de la mère qui se demande comment éteindre le « machin » qu'elle tient dans les mains (11H à 11J).

D'un autre côté, les stratégies d'identification narrative sont aussi présentes. La main qui ouvre la porte accompagnée d'une voix hors-champ féminine et d'un « Mom » d'Andy fait comprendre rapidement que la mère du protagoniste est responsable du PDVM, ce qui est répété de manière redondante à la fin du plan lorsque celle-ci apparaît à l'écran. Cette identification est conservée dans les deux plans successifs où Andy s'adresse encore à sa mère (plan 12) et qu'ensuite la main de celle-ci apparaît dans le cadre pour prendre sa mesure (plan

13). Dans les autres plans, ces stratégies sont atténuées, mais on suggère tout de même la présence derrière la caméra par des zooms *in* manuels récurrents (plans 15 à 20), typiques du cinéma amateur, alors qu'Andy, cette fois-ci, semble être filmé à son insu. Les *zooms in* nous permettent d'inférer que la mère est toujours responsable des PDVM et, en filigrane, nous suggérer l'absence du père dans tout le film, déjà remarquée par Eithne O'Neill (2010).

Mais un élément reste surprenant dans cette scène : l'absence du schéma de base. Une occurrence de la sorte avait été repérée dans la scène d'introduction d'*American Beauty* (segment 1), en soulignant comment le PDVM était alors encadré par deux plans « sonores » où l'on entend le caméscope être ouvert puis fermé, qui occupaient la même fonction qu'un plan montrant visuellement le CI à l'écran. Ici, le passage direct au PDVM, sans contextualisation visuelle, sonore ou narrative, est nettement plus brutal. C'est en ce sens que l'on retrouve le double processus d'intensification et d'atténuation : contre une mise en scène plus elliptique que dans *American Beauty* qui évacue le schéma de base, de nouveaux marqueurs de différenciation (point rouge, mention « REC », indicateur de batterie, décadrage...) viennent s'ajouter pour compenser cette nouvelle absence. Et ici, cette intensification rappelle moins *American Beauty* que le film en PDVM, qui, en raison de l'absence du schéma de base et de la distinction des niveaux stylistiques, devait mettre en présence la CAM-I. C'est directement cette tendance que convoite *Toy Story 3*, avec la mère qui interpelle la caméra.

## **6.2. La banalisation du CI et du PDVM dans les années 2000-2010**

Avec ces différentes observations, on peut observer comment la conjonction CI+PDVM se généralise dans les années 2000-2010, avec différentes tendances, que nous

tenterons de repérer ici. Une tendance importante est celle des films en MULTI-PDVM, que nous avons déjà identifié ci haut. Celle-ci montre explicitement le phénomène d'intensification : une œuvre installe une nouvelle façon de faire (*BWP*). Comment, ensuite, s'inscrire dans le sillon de cette œuvre tout en allant au-delà de celle-ci ? Une réponse possible est de multiplier certains procédés, comme c'est le cas dans le film en MULTI-PDVM.

À l'autre extrême, une autre tendance que l'on peut remarquer est la « banalisation » de la conjonction CI+PDVM. Dans ces cas, la conjonction est utilisée à des fins accessoires « décoratives », c'est-à-dire qu'elle apparaît de manière ponctuelle afin d'accentuer un élément d'une scène, sans avoir d'impact particulier sur le reste de la composition filmique. Les films de famille *Cheaper by the Dozen* (2003) et *Yours, mine and ours* (2005) contiennent des exemples de cela. Mais les plus frappants sont ceux que l'on retrouve dans les dessins animés familiaux. En plus de *Toy Story 3*, *Madagascar* (2005), *Cloudy With a Chance of Meatballs 2* (2013), *Despicable Me* (2010) et *Despicable Me 2* (2013) contiennent tous des scènes avec un CI+PDVM, de même que des séries comme « Monster High » et « Lego Friends ». *Surf's Up* (2007) devient ici un cas d'exception intéressant : seul film d'animation en PDVM répertorié, il pose la question sur le statut du PDVM dans le cinéma d'animation, à savoir s'il sert l'authenticité de la scène, comme dans le cinéma en images réelles, ou un commentaire ironique sur le genre, comme l'étaient les faux *bloopers* animés pendant le générique final d'*A Bug's Life* (1998).

Un cas récurrent de banalisation apparaît avec les journaux vidéo filmés, qui sont de plus en plus fréquents. On en retrouve des exemples autant dans *J'ai tué ma mère* (2009) de Xavier Dolan, le premier film d'un jeune auteur québécois, réalisé avec peu de moyens, que dans *Avatar* (2009) de James Cameron, le film le plus cher de l'histoire du cinéma



(<[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)>), sortis en salle la même année. En effet, dans chacun de ces films, les personnages principaux utilisent des CI pour monologuer sur leurs expériences personnelles, confessions présentées en CI. Dans ces cas, la fonction de destinataire virtuel du CI est mise de l'avant – fonction sur laquelle nous reviendrons dans le chapitre 6 avec le cas de Robert Morin.

D'un autre côté, cette banalisation est peut-être le reflet d'une culture de placement de produits à Hollywood. Pourquoi, par exemple, *War of the Worlds* (2005), ne montre qu'un seul plan d'un caméscope au sol qui filme la destruction de la ville de New York par des Martiens (selon notre terminologie, un PEC-CAM), sinon que pour mettre à l'avant-plan les attributs de cet appareil auprès du public ? Et pourquoi dans *Vantage Point* (2008) le personnage d'Howard Lewis (Forest Whitaker) entre-t-il dans un lieu touristique avec un caméscope Sony identifiable – curieusement le studio de production du film – en scandant des séries de « Wow ! » d'émerveillement alors qu'il regarde son écran LCD plutôt que ce qui se trouve devant lui ?

Un autre signe de la banalisation du CI+PDVM est notable dans d'autres produits culturels de l'audiovisuel. Dans le vidéoclip « Sugar » (2014) du groupe Maroon 5<sup>141</sup>, et la publicité en dessin animé « Un espoir » (2013) d'*Allô-prof*<sup>142</sup>, l'utilisation de marqueurs clairs comme des indicateurs d'enregistrements (REC) permettent de comprendre que nous regardons le PDVM d'un CI qui filme. Ici, on comprend que la conjonction CI+PDVM fait alors partie du répertoire courant de tous les artisans de l'audiovisuel.

---

<sup>141</sup> Disponible sur youtube : <[https://www.youtube.com/watch?v=09R8\\_2nJtjg](https://www.youtube.com/watch?v=09R8_2nJtjg)>. Consulté le 20 août 2016.

<sup>142</sup> Disponible sur youtube : <<https://www.youtube.com/watch?v=6HVLXg8kaPo&list=PL1mPvkqPB7G33EDZCmHXj9rt19NmeQUg&index=1>>. Consulté le 20 août 2016.

Si la banalisation de la conjonction montre que le PDVM est répandu, une autre tendance à noter est une certaine utilisation « indifférenciée » du CI et du PDVM. Ceci est notable lorsqu'on compare deux séries télévisées, « The Office » (2002) pour la version britannique, 2005 pour le remake américain) et « Arrested Development » (2003). Chacune de celles-ci repose sur le principe qu'une équipe de reporters suit les personnages en continu, ce qui en fait des « séries en PDVM », un peu sur le principe d'une télé-réalité fictive plutôt que de fausses archives retrouvées. Ceci dit, deux constatations ressortent d'une analyse plus précise des premiers épisodes de la série. D'abord, si le procédé est clair et explicite dans « The Office » grâce à des stratégies de présentation de la CAM-I comme des interventions à la caméra de la part des personnages donnant l'illusion qu'ils sont interrogés (cela est notable dans les deux versions de la série), il demeure ambigu dans « Arrested Development », qui n'est pas constant dans son utilisation de telles stratégies. Dans ce dernier cas, si certaines scènes paraissent clairement en PDVM, il est plus difficile d'en justifier d'autres, où les stratégies sont abandonnées sans motif clair. C'est en ce sens que le procédé est « indifférencié » : la clarté et la cohérence devient ici moins importante que l'effet produit. Ce qui nous amène à la deuxième constatation : bien que ce soient des « séries en PDVM », les conséquences formelles de ce choix, notamment en lien avec les variations dans les motivations des CAM-I et du style participatif, sont minimes. Ce qui ressort plutôt, c'est comment dans les deux cas, le style visuel qui en découle est un *run and gun* « atténué » qui, sans être aussi agressif que ce que l'on retrouve dans *Friday Night Lights* ou le cinéma de Greengrass, contient beaucoup de plans à l'épaule rapprochés avec de brusques *zoom in* fréquents. Autrement dit, le choix du PDVM devient plus un prétexte à verser dans les effets

associés à un style généralisé, que l'on reconnaît aussi dans le *run and gun* et la télé-réalité, plutôt qu'une contrainte formelle à préserver à des fins narratives déterminées.

On retrouve le même phénomène d'indifférenciation dans la publicité. La campagne « La vraie beauté » (2014) de Dove<sup>143</sup> montre en rafales des images de femmes « ordinaires » qui se maquillent et qui sont conscientes d'être filmées, suggérant fortement un PDVM, sans toutefois utiliser de marqueurs autre que les regards-caméra, rappelant la photographie de mode. La vidéo « Most Shocking Second A Day » (2014) de Save The Children<sup>144</sup> est constituée de plusieurs plans d'une seconde où l'on voit l'évolution d'une petite fille dans un pays où la guerre se déclare subitement. Le tout est filmé par une caméra qui est attachée à elle et la suit dans ses mouvements comme une Go Pro, ce qui aide à augmenter le sentiment d'authenticité et d'immersion. Cela rappelle autant le *run and gun*, avec un montage saccadé, que le film en PDVM, en raison de la contrainte de la caméra qui suit toujours un même PDV.

En parallèle à ces différentes tendances, on peut noter aussi un autre type d'intensification, cette fois dans l'utilisation générale des médias diégétisés, des différents PDVM qu'ils permettent et aussi des plans-écrans qu'ils peuvent occasionner. Les films de science-fiction « techno » et d'action *high-tech* sont évidemment propices à cela. *Iron Man* (2008) présente par exemple une scène en PDVM d'une caméra de vidéosurveillance lorsque Tony Stark (Robert Downey Jr.) teste pour la première fois sa combinaison de superhéros, sur le modèle des exemples « banalisés » vus plus haut. On retrouve ailleurs des plans-PDV derrière l'interface graphique du casque d'Iron Man, qui ressemblent aux points de vue robotisés de *The Terminator* (1984) et *RoboCop* (1988) vus au chapitre 3. Ces plans-PDV constituent au fond des « visions augmentées », que plusieurs nouvelles technologies réelles

---

<sup>143</sup> Disponible sur youtube : <<https://www.youtube.com/watch?v=Fi9Pg0I16p4>>. Consulté le 20 août 2016.

<sup>144</sup> Disponible sur youtube : <<https://www.youtube.com/watch?v=RBQ-1oHfimQ>>. Consulté le 20 août 2016.

ou imaginaires offrent, comme celles des interfaces graphiques tactiles projetées dans *Guardians of the Galaxy* (2014). À l'extrême, les mélanges intensifiés entre MED-I, CAM-I, PDVM et plans-PDV robotisés ou augmentés de type *high-tech* peuvent atteindre des paroxysmes maniéristes lorsqu'ils sont couplés au style du jeu vidéo, comme dans *Gamer* (2009), ou à des visions psychédéliques « expressionnistes », comme dans *Dredd* (2012), qui peuvent chacun rappeler les excès stylistiques d'un *Domino* (2005). Mais sans aller dans le *high-tech*, la comédie dramatique *LOL* (2008) utilise le texto comme un motif majeur, qui affecte autant l'intrigue que l'image, avec des incrustations récurrentes de ceux-ci à l'écran. Dans un même ordre d'idée, les dialogues vidéo-téléphoniques par ordinateurs participent de la même logique. On en retrouve dans des films dramatiques québécois aussi divers que *Les invasions barbares* (2003), *Inch'Allah* (2012) et *Gabrielle* (2013), où on alterne sans problème divers types de plans-écrans (PE) entre eux selon les interlocuteurs, sur le modèle des conversations téléphoniques en montage parallèle. De plus, la présence d'interfaces graphiques rappelant des appareils photos, des ordinateurs ou des jeux vidéo dans les émissions en dessins animés pour enfants « *Dora the Explorer* » (2000), « *Go Diego ! Go !* » (2005), « *Little Einsteins* » (2005) et « *Mickey Mouse Clubhouse* » (2005), soulignent, encore une fois, l'importance des technologies de communication dans notre société, et leurs impacts sur le style au cinéma et dans l'audiovisuel.

En parallèle à la montée de ces procédés *high-tech*, on peut aussi noter celle d'équivalents nostalgiques, qui vont valoriser des CAM-I du passé, mais avec les tendances stylistiques actuelles. Dans *Iron Man 2* (2013), si on multiplie encore les médiatisations intradiégétiques de tous les côtés, avec multitudes de PDVM, de PDV robotisés et de plans repris de cellulaire, on retrouve aussi une projection intradiégétique d'un film de famille en

pellicule. Ici, tous les défauts de la pellicule argentique (sauts, égratignures, couleurs saturées) sont mis de l'avant. *The Son of Rainbow* (2008) et *Super 8* (2011) présentent respectivement une caméra vidéo analogique des années 1980 et une caméra pellicule 8mm des années 1970. Alors que ces films respectent à la lettre la facture stylistique rétro de ces caméras, ils le font en alternance avec des PDVM, en phase avec ce qui se retrouve en même temps ailleurs, plutôt qu'avec des PDVM ambigus, comme c'était la mode durant ces époques. On retrouve même un PDVM d'une CAM-I 35mm dans le film d'animation *Un monstre à Paris* (2011), ce qui démontre une fois de plus l'intérêt du genre pour ces procédés, dont la fonction est normalement d'augmenter le réalisme d'une scène.

Un cas extrême à souligner, qui mélange indifférenciation et intensification, est *District 9* (2009) de Neill Blomkamp. Le film débute comme un film en PDVM, avec tous les codes du genre, pour devenir ensuite un film conventionnel en CAM-O vers la moitié de son parcours. Ici, la diégèse n'est pas explicite sur ce changement, c'est-à-dire qu'aucune motivation narrative n'est donnée pour cette transition stylistique. Par contre, il est intéressant de remarquer que le changement se fait progressivement, en alternant des plans en PDVM et en CAM-O dans certaines scènes. Ainsi, la transition est invisible, un peu comme le « time code » de *Cloverfield* commenté au chapitre 4, qui disparaît subitement dans le premier tiers du film. Blomkamp utilise à nouveau cette stratégie dans *Elysium* (2013) de façon beaucoup moins importante. Dans cette variante particulière et unique, le cinéaste agit en véritable maniériste vis-à-vis du film en PDVM, reprenant un procédé comme un effet de style pur, qu'il déforme et tord à ses propres fins.

## Conclusion du chapitre

À travers ces différentes observations, il ressort que la normalisation de la conjonction CI+PDVM se fait d'une façon progressive, et non par une rupture subite d'avec le passé. Mais d'un autre côté, si cette normalisation est progressive, elle n'atteint jamais non plus une stabilité immuable, ce qui est représenté par les divers types de transformations formelles comme l'intensification, l'atténuation, la banalisation et l'indifférenciation des procédés en cause. Derrière cela, on peut aussi remarquer que la conjonction CI+PDVM, qui demeure un motif « ordinaire » dans la palette des cinéastes et des artisans de l'audiovisuel, permet de réfléchir plus généralement sur le style du cinéma contemporain, comme nous l'avons démontré avec les différentes réflexions entourant les tendances connexes tels que Dogme 95, le *run and gun* ou la pornographie *gonzo*.

Nos réflexions nous aussi amené à croiser le style du cinéma moderne avec *The Celebration*, *Idioterne* et *Éloge de l'amour*. De plus, nous avons évoqué le cas des « films en PDVM réflexifs » comme d'une sous-catégorie propre au film en PDVM. Le prochain chapitre va nous permettre de mieux expliquer ces deux notions, soit le cinéma moderne et le film en PDVM réflexif.

## **CHAPITRE 6 : CAMÉSCOPE INTRADIÉGÉTIQUE, POINT DE VUE MÉDIATISÉ ET MODERNITÉ CINÉMATOGRAPHIQUE DANS *CACHÉ* (2005) D'HANEKE ET *LE JOURNAL D'UN COOPÉRANT* (2010) DE MORIN**

Les précédents chapitres de cette thèse ont voulu mettre en évidence autant les particularités du caméscope intradiégétique (CI) et du point de vue médiatisé (PDVM) que celles de procédés connexes (par exemple la CAM-I, le PE et les IV-I) et d'en faire la poétique historique. Plus spécifiquement, le chapitre 5 a précisé le rôle du caméscope et du mode amateur durant la période qui va des années 1980, moment de l'apparition du caméscope, à nos jours. Il en est ressorti que la conjonction CI + PDVM est certes plus présente depuis la fin des années 1990, en parallèle au développement des caméscopes numériques (chapitre 5), mais qu'en même temps, les procédés plus généraux des CAM-I et des PDVM existaient déjà dans le passé (chapitre 3). D'un autre côté, les usages du CI sur le plan formel demeurent propres aux grands principes du mode classique (chapitre 2) et les films qui se restreignent à être entièrement en PDVM le font selon une logique globalement intrinsèque, dont on peut dégager des éléments stables et similaires de films en films (chapitre 4).

Sauf quelques exceptions (comme *L'homme à la caméra* au chapitre 3 ou *Festen*, *Idioterne* et *Éloge de l'amour* au chapitre 5), nos observations se sont concentrées principalement sur le cinéma classique. Le chapitre 6 sort du cadre du classicisme pour déplacer la réflexion vers le cinéma moderne. « Moderne » sera entendu comme une tendance transhistorique représentant diverses alternatives aux styles « classiques », soit dominants ou

courants. L'objectif est d'étudier les variantes « modernisantes » de la conjonction CI + PDVM et quelques appropriations spécifiques chez deux cinéastes pour qui l'enjeu des médias diégétisés est important, soit Michael Haneke et Robert Morin. En ce sens, ce chapitre est le contrepoint du chapitre 2. Il se concentre moins sur la poétique historique (chapitre 3 et 5) ou un groupe de films (chapitre 4), mais plutôt sur des films exemplaires, afin de dégager des tendances générales ou des options particulières.

Dans ce chapitre, nous ferons référence à des exercices faits autour de ces deux films avec des étudiants du Cégep Marie-Victorin (Montréal) comme exemples de cas de réception particuliers. Ceci est une façon d'offrir une variation sur les méthodes d'analyse proposées, en lien avec le principe propre au néoformalisme de ne pas suivre « une » méthode, mais d'adapter la méthode à l'objet. Plus précisément, les films ici analysés proposent des alternatives aux modèles classiques dominants. Pour ajouter à nos analyses principales, les réactions, commentaires ou analyses d'étudiants serviront à appuyer notre propos, et à démontrer ces écarts d'une façon moins convenue que par la seule recension d'articles existants. Plus spécifiquement, nous avons réalisé une table ronde autour de *Caché* à l'automne 2013 (pour deux groupes du cours *Cinéma et réalités*, et un groupe du cours *Cinéma et langage*), une table ronde autour de *Caché* et *Le journal d'un coopérant* à l'automne 2014 (deux groupes de *Cinéma et réalités*), et une projection suivi d'un travail d'analyse sur *Le journal d'un coopérant* à l'hiver 2016 (deux groupes de *Cinéma et culture de l'image*). Les réactions, commentaires et analyses des étudiants proviennent de ces différents exercices.



## 1. Le cinéma moderne comme tendance transhistorique

Pour reprendre les concepts développés au premier chapitre sur le formalisme russe, le cinéma moderne met le principe de défamiliarisation de l'art plus clairement à l'avant-plan, alors que le cinéma classique le laisse plus à l'arrière-plan au profit de schémas plus familiers.

Il faut comprendre qu'il ne s'agit pas d'opposer complètement l'œuvre de cinéastes modernes à celle des cinéastes classiques, mais plutôt de souligner comment le CI ou le PDVM peuvent servir certaines fonctions et certains effets dits « alternatifs », à l'aide de stratégies qui visent à faire réagir le spectateur autrement<sup>145</sup>. Pour ce faire, nous travaillerons sur quelques aspects en particulier de cette question. Par exemple, avec *Caché*, nous tenterons de dégager trois caractéristiques propres au cinéma moderne : la première est la recherche artistique pure, où la défamiliarisation des procédés est à l'avant-plan de manière radicale; la deuxième, en apparence paradoxale par rapport à la première, est une affiliation avec des normes ou des codes propres à d'autres types de styles cinématographiques ou artistiques, souvent eux-mêmes de tendances modernistes; et la troisième, où le réalisateur, « auteur » de l'œuvre, sert de cadre de référence ultime pour une interprétation plus détaillée de certains éléments narratifs, stylistiques ou thématiques ambigus, provocateurs ou simplement étranges<sup>146</sup>.

La grande particularité du cinéma moderne est donc de « défier » les normes et les conventions artistiques en place, représentées en grande partie par les films classiques, tout en mettant en place un cadre de référence où la figure de l'auteur domine. Pour cela, dans nos

---

<sup>145</sup> En termes cognitivistes, on pourrait souligner que le cinéma classique fait appel à des schémas cognitifs familiers, alors que le cinéma moderne repose sur des schémas plus complexes (voir Bordwell, 1984).

<sup>146</sup> Ces caractéristiques recourent en partie celles développées par Bordwell dans *Narration in the fiction film* pour les modes « modernisants ».

analyses, la référence au réalisateur et au reste de son œuvre sera importante. Les manières avec lesquelles les films modernes défient les normes sont multiples, autant par rapport à la narration (le récit peut contenir des ambiguïtés, des éléments ouverts, une structure déconcertante, des personnages inaccessibles au comportement étrange, des éléments de provocation déstabilisants, etc.), le style (les procédés artistiques peuvent être utilisés de façon inusitée, par exemple en lien avec un concept théorique déterminé, un courant artistique en place ou le style du cinéaste) que les thèmes (le film peut aborder des problèmes sociaux tabous, des modes de vie alternatifs ou être engagé dans une cause politique, souvent en traitant ces thèmes de façon non-usuelle). Avec *Le journal d'un coopérant*, nous démontrerons comment un film peut aller jusqu'à créer une « structure d'agression », déstabilisante et choquante pour le spectateur.

Dans le cadre de cette thèse, l'adjectif « moderne » est utilisé comme terme par défaut. Il fait référence surtout aux différents concepts évoqués plus haut, qui peuvent recouper ce qui est souvent entendu par le terme francophone « cinéma d'auteur » ou celui de « *art film* » pour les anglo-saxons, beaucoup plus qu'il veut imposer une filiation obligée au « modernisme » en tant que courant artistique historicisé. En fait, ce qui distingue *moderne* de *modernisme* dans ce texte est que *modernisme* est un courant circonscrit dans l'histoire de l'art, de la littérature et peut-être du cinéma, alors que *moderne* englobe plutôt une tendance « transhistorique » au sens de Frank Curot (2000), tel que nous l'avons expliqué au chapitre 1. De la façon que nous l'interprétons ici, cette tendance pourrait recouper, par exemple, un pan de ce qui est attribué au post-modernisme en tant que courant.

Bref, il s'agit d'appliquer les outils déjà développés à d'autres types de films que ceux du classicisme.

## 2. *Caché* (2005) de Michael Haneke

« Je voulais avoir cette texture vidéo afin de déstabiliser le spectateur dans son contrôle de la réalité immédiate. Cela nous a causé beaucoup de soucis matériels parce que, aujourd'hui, les caméras vidéo, c'est l'horreur. [...] Je me suis juré que mon prochain film ne serait pas en vidéo ! Dans *Caché*, c'était nécessaire par rapport à l'histoire, mais la technique n'est pas encore assez au point. Même si je sais que c'est l'avenir. Dans quinze ans on ne tournera plus qu'en vidéo ! »

Michael Haneke (Cieutat et Rouyer, 2005 : p. 23)

*Caché* (2005) de Michael Haneke est intéressant à deux égards : d'un côté, l'usage qu'il fait des procédés à l'étude est typiquement moderne, en ce sens que les jeux avec les variations formelles proposées dévient de la norme ; d'un autre, il est tourné en vidéo numérique HD et utilise ce format à des fins narratives et stylistiques spécifiques, ce qui permet de réfléchir aussi sur ce support de tournage et sur son impact au cinéma plus généralement. Construit comme un « *whodunit* » intello, où l'intrigue demeure ouverte, le film a généré beaucoup de commentaires critiques et analytiques en raison de son récit, mais aussi des thèmes qu'il aborde en lien avec les médias, la culpabilité et le contexte politique franco-algérien des années 1960. À ce sujet, l'ouvrage de Catherine Wheatley synthétise bien les différentes interprétations qui ont été faites (2011). Ici, nous tenterons plutôt de voir comme le film fonctionne sur le plan formel.

Le récit traite de Georges Laurent (Daniel Auteuil), un animateur populaire d'une émission télévisée littéraire, qui reçoit des vidéos anonymes, tournés à son insu, le montrant

avec sa femme, Anne (Juliette Binoche), dans leur quotidien. Plus le film avance, plus les menaces se complexifient, entre autres avec des vidéos montrant la maison d'enfance de Georges, mais aussi des dessins d'enfants et des cartes envoyées à Pierrot, leur fils. Même si l'expéditeur demeure toujours inconnu, Georges finit par accuser un certain Majid, qu'il a connu enfant, avec qui il aurait eu une histoire impliquant leurs parents. À la suite de la disparition de Pierrot, un soir, il fait arrêter Majid et son fils. Ils sont libérés le lendemain lorsque Pierrot réapparaît (il avait dormi chez un ami sans avertir ses parents). Puis, Georges se retrouve chez Majid, car ce dernier lui avait demandé de venir le voir. Majid se suicide devant Georges en lui affirmant ne pas être responsable des vidéos anonymes. Ensuite, Georges dévoile à sa femme qu'il aurait dans son enfance commis un acte contre Majid, qui était un orphelin d'immigrés algériens morts dans les manifestations du 17 octobre 1961 en France, afin qu'il ne soit pas adopté par ses parents, comme le voulaient ces derniers. S'ensuit un flashback de la scène où Majid-enfant est enlevé de la maison des Laurent. Le dernier plan montre l'école de Pierrot en plan-séquence de demi-ensemble fixe, avec Pierrot et le fils de Majid qui se rencontrent et parlent ensemble, sans que l'on sache de quoi ils discutent.

Si le récit de *Caché* a beaucoup de résonances historiques et politiques, Haneke a affirmé dans une entrevue disponible sur le DVD du film que son film aurait pu se dérouler dans n'importe quel pays, à n'importe quelle époque<sup>147</sup>. En effet, même si son récit est ambigu et ouvert, le message du film, lui, semble assez clair. Il s'agit en fait moins de dénoncer une situation sociopolitique quelconque (à l'exception du massacre des manifestants algériens du 17 février 1961, qui est un événement encore tabou en France) que de démontrer que tout

---

<sup>147</sup> Pour les références aux propos du cinéaste dans cette partie, voir : Toubiana, Serge. 2005. « Entretien avec le réalisateur Michael Haneke ». Supplément DVD. In *Caché*, Haneke, Michael. Paris : Les films du Losange et Wega Films; Montréal : Alliance Atlantis Inc. DVD, 28 min., son, couleur.

individu, voire toute société, a une part de culpabilité refoulée avec laquelle il doit apprendre à négocier. Haneke souligne dans la même entrevue que si un personnage avait été pointé dans le film comme responsable des menaces anonymes, la culpabilité de Georges s'en serait trouvée amoindrie. En ce sens, la dominante du film est le thème de la culpabilité refoulée, autour duquel tous les éléments tournent d'une façon ou d'une autre.

Un des motifs majeurs du film est en lien avec « l'effet *look closer* » déjà analysé dans *American Beauty* (AB). En fait, Haneke joue avec un effet similaire, mais de manière complètement différente. Il souligne un des objectifs de son film :

[Michel Cieutat et Philippe Rouyer] Cela dit c'est grâce à cette texture numérique que, après avoir été piégés dès la séquence d'ouverture, nous devenons très vigilants à la vue du moindre plan fixe.

[Michael Haneke] On est alors empoisonné! Tant mieux! Mais ce petit jeu n'est pas une nouveauté pour moi. J'avais fait quelque chose de voisin dans *Funny Games*. Parce que ça m'énerve toute cette prétention aujourd'hui à vouloir montrer la réalité. On ne montre pas la réalité, on ne montre que son image manipulée. (Cieutat et Rouyer, 2005 : p. 23)

Haneke veut alors, comme Mendes dans AB, nous amener à « regarder de plus près », mais d'une toute autre manière, en déconstruisant le « dispositif » filmique. Autrement dit, il est question de renverser le film lui-même pour montrer comment il est une fabrication – du moins, partiellement –, ce qui est une tentative de créer un effet de distanciation brechtien, appliqué cette fois aux médias de l'audiovisuel (vidéo, télévision et cinéma) plutôt qu'au théâtre. Tentons de démontrer comment Haneke s'y est pris pour arriver à créer cet effet.

Cieutat et Rouyer soulignaient que le premier plan du film nous forçait à être « vigilants » pour la suite des choses, en particulier par rapport aux plans fixes. Pour comprendre cela, il faut revenir aux trois premiers plans de *Caché* qui, en un sens, sont exemplaires du cinéma moderne. Le film ouvre avec un plan d'ensemble fixe de la maison des Laurent, un extérieur parisien typique, sur lequel s'inscrit le générique. Celui-ci se termine, la

caméra reste fixe et l'action est plutôt limitée : on voit un piéton, une femme, en l'occurrence Anne, sortir de la maison, et un vélo qui passe, en l'espace de deux minutes. Puis, deux voix, celles d'un homme et d'une femme, respectivement Georges et Anne, impossibles à identifier à ce moment du récit, se font entendre hors-champ, sans que l'on comprenne d'où elles proviennent ni de quoi exactement elles discutent :

- Alors ? dit l'homme
- Rien, répond la femme
- C'était où ?
- Dans un sac plastique, devant la porte

On entend ensuite des bruits de pas et une porte qui s'ouvre, et Anne qui dit : « Qu'est-ce qu'il y a ? » Puis, on coupe au deuxième plan qui montre Georges, en plan moyen, avec Anne derrière lui, qui sortent de la maison. Un panoramique suit Georges, qui regarde au loin en disant que ce qu'il cherche « aurait dû être là ». Le troisième plan revient à la même image que précédemment (le plan d'ensemble de la maison), avec les deux voix qui continuent leurs discussions sur l'objet étrange non-identifié. Puis, l'image se met à accélérer avec un effet vidéo analogique, laissant alors deviner un PPE d'un magnétoscope en mode direct. Anne souligne que « la cassette fait plus de deux heures ». La bande vidéo intradiégétique est avancée jusqu'au point où Georges sort de la maison pour ensuite revenir derrière et faire un arrêt sur image sur celui-ci. Ensuite, le plan coupe et on voit Georges et Anne dans le salon de leur maison, devant le téléviseur qui affiche la vidéo qu'ils regardaient ensemble depuis le début. En quoi cette introduction est-elle représentative du cinéma moderne ?

Dans un premier temps, le caractère le plus défamiliarisant dans ce cas est la longueur du premier plan (plus de deux minutes), dont la sensation est augmentée par la caméra fixe et l'action représentée qui est limitée, ce qui peut dérouter le spectateur. Lors de tables rondes avec des étudiants de Cégep effectuées autour de ce film, beaucoup d'entre eux ont soulevé

comment ce plan les déstabilisaient, et qu'ils ressentiaient souvent de l'impatience dû au fait qu'il « ne se passait rien » – certains ont même avoué avoir arrêté le film avant même que le plan ne soit fini, pour jouer à reculer et avancer le plan afin de voir s'ils avaient manqué quelque chose, ce qui est une mise en abyme involontaire et inconsciente comique de la situation que le film représente ensuite.

Dans toute sa durée et par son absence de repères quant à ce qu'il se passe, ce plan est littéralement exigeant pour le spectateur et lui demande une patience, voire une ouverture d'esprit, que le cinéma dominant-classique, peu importe ses vertus, ne requière pas. Ricardo Domizio souligne que :

The 'unremarkableness' of the image is the first thing to remark upon : a long shot of an apartment from the other side of a quiet residential street. Nothing happens, which is to say, nothing cinematically happens : a man walks past the field of vision, a woman eventually leaves the apartment, a cyclist glides by, the faint sound of distant traffic and bird is hear. The shot is held for far too long, is far too static and is far too 'pedestrian' in framing and feel, eventually assuming a distorting and disorientating effect rather than an establishing one. (in Mcann et Sorfa, 2011 : p. 242-243)

Un contre-exemple serait *Gravity* (2013), un film hollywoodien dont le spectaculaire plan-séquence en introduction débute dans le noir et le silence de l'espace, où il faut attendre une trentaine de secondes avant d'entendre un son et deux minutes avant de voir les acteurs à l'écran. Toutefois, ce plan est encadré au départ par un intertitre nous avisant que dans l'espace, il n'y a pas de bruit, et se déroule dans un contexte extraordinaire et spectaculaire en soi (l'orbite de la Terre), en tous points opposés au quotidien banal de la rue parisienne de *Caché*. Bref, *Gravity* peut bien contenir des aspects stylistiques défamiliarisants qui rappellent le cinéma de Michael Snow et en font un « *experimental blockbuster* » (Thomson, 2013), le contexte de la science-fiction, la narration linéaire, les effets spectaculaires qu'il propose et, surtout, la justification compositionnelle des procédés (comme l'intertitre qui vient motiver le

silence du départ) compensent pour ces écarts à la norme. Dans *Caché*, ce n'est pas tant que la norme est évacuée, mais plutôt que l'écart tend à devenir la norme et que les justifications narratives sont atténuées, jusqu'à frustrer volontairement le spectateur. En ce sens, la défamiliarisation est une vertu recherchée du film.

Cet écart à la norme est encore présent de manière anecdotique dans le deuxième plan, qui filme tout le trajet de Georges, de sa maison à la rue et de retour à la maison, en panoramique. Un film actuel conventionnel aurait soit découpé l'action en différents plans, soit il n'aurait montré qu'une brève partie du déplacement pour dynamiser le rythme, mais n'aurait pas laissé tout le trajet à l'écran tel quel. Bref, dans un premier temps, ce qui rend littéralement « moderne » cette introduction est son style même, qui est défamiliarisant.

Dans un deuxième temps, nous disions que le cinéma moderne, au-delà de son caractère défamiliarisant, est aussi en filiation avec d'autres styles, souvent eux-mêmes modernes. On peut reconnaître comment cette introduction est en phase avec un certain type de cinéma qui laisse prévaloir les plans longs, la fixité de la caméra, une absence de musique extradiégétique et une tendance à montrer les déplacements de personnages au complet de manière réaliste, quelquefois au détriment du rythme du récit. Ce style, qui ne représente qu'une tendance parmi d'autres du cinéma artistique-moderne, est reconnaissable chez d'autres cinéastes actuels comme Abbas Kiarostami, Hou Hsiao Hsien, Roy Andersson et Ruben Ostlund, ou anciens comme Robert Bresson, duquel Haneke s'est ouvertement réclamé, le couple Jean-Marie Straub et Danièle Huillet ou même Michelangelo Antonioni. En fait, ces cinéastes vont régulièrement motiver leurs procédés stylistiques de manière plus réaliste ou artistique que compositionnelle ou narrative (voir Thompson, 1988). Le montage chez Straub et Huillet, par exemple, est souvent motivé par le respect d'éléments intrinsèques aux plans



tels qu'ils ont été tournés, comme le mouvement d'un acteur, un clignement d'œil ou un gazouillement d'oiseau hors-champ, ce qui crée quelquefois un rythme particulier mais qui explique aussi les variations qui peuvent exister entre les différents montages qu'ils peuvent faire d'un même film<sup>148</sup>.

Plus généralement, Ben Mcann et David Sorfa associent Haneke au courant du « réalisme critique », qu'ils définissent ainsi :

By this we mean that his films engage not so much with 'reality', although being very much involved with historical events, but with the problems and possibilities of presenting such a reality through a fictional, normative medium. In this sense, he can be allied to the work of Bertolt Brecht in the theatre and Rainer Werner Fassbinder in the cinema (2011 : p. 1-2)

Les auteurs tissent des liens ensuite entre Haneke et les « nouveaux brutalistes français » comme Catherine Breillat, Virginie Despentes, Gaspar Noé et François Ozon, puis avec le formalisme cinématographique de Lars Von Trier (2011 : p. 2). Peu importe les liens créés, on comprend que ceux-ci sont faits par rapport à une culture alternative qui se construit en parallèle au cinéma dominant. Si un spectateur archi conventionnel peut être déstabilisé par cette introduction, un autre, qui connaît bien cette culture alternative-moderne et est habitué à ce genres de procédés et de stratégies, peut l'apprécier comme telle ou l'associer à d'autres styles ou courants actuels ou passés. En ce sens, si cette introduction est certes défamiliarisante par rapport à la norme classique-hollywoodienne, elle s'inscrit aussi dans une certaine tradition cinématographique et artistique, certes plus exigeante formellement (et

---

<sup>148</sup> J'avais assisté en ce sens à un séminaire de « remontage » d'*Operai/Contadini* (2002) par les cinéastes, offert par l'Université de Bologne à l'hiver 2002, où ils montaient une deuxième version du film à partir des chutes restantes après le premier montage. On pouvait en effet y observer comment le choix des différentes coupures reposaient souvent sur ce principe. Un exemple de ces exercices de remontage que les cinéastes ont pratiqué durant leur carrière est visible dans *Où git votre sourire enfoui ?* (2001) de Pedro Costa.

thématiquement), mais qui a aussi son public, et ce, depuis au moins les années 1920 (si on pense au théâtre de Brecht).

Ceci dit, l'aspect le plus singulier et le plus marquant de cette série de plans demeure ce qui se passe dans le troisième plan avec l'effet d'accélération vidéo. Rétrospectivement, cela fait comprendre que le plan 1, qui paraissait être en ocularisation zéro ou en CAM-O était une bande vidéo intradiégétique visualisée en PE en mode direct, et que les voix entendues en hors-champ au plan 1 étaient celles de deux personnages visionnant cette bande. Comme le mentionne Tarja Laine :

The image turns out not to have been a regular establishing shot (on which the opening credits unfold one letter at a time, from left to right, slowly filling the frame and contributing to the spectator's erroneous judgment about the diegetic status of the shot), but a television screen showing footage of the first surveillance tape. (in McCann et Sorfa, 2011 : p. 248)

Haneke joue donc avec une convention (le plan de situation classique, qui nous introduit à l'univers diégétique du film ou d'une scène) en la détournant, puisque le plan 1 fonctionne comme plan de situation physique (il présente bien la maison des Laurent) mais aussi d'une situation générale plus complexe et ambiguë propre au film (les menaces vidéo anonymes reçues par les Laurent). Il crée ainsi un effet de surprise que l'on pourrait comparer à des situations similaires de PROJO-I dévoilées à retardement comme dans la bande « News on the March » de *Citizen Kane* ou l'introduction de *Sullivan's Travel*, déjà analysées dans le chapitre 3. On peut aussi penser à la scène d'introduction de *Who Framed Roger Rabbit ?* (1988) qui se présente d'abord comme un dessin animé, arrêté subitement par un « coupez » pour dévoiler un plateau de tournage en images réelles dans lequel les dessins animés étaient en fait des acteurs, ce qui permet de nous introduire à l'univers particulier du film où les personnages de dessins animés existent en chair et en os dans le monde réel. Dans tous ces cas

de figure, une situation est d'abord présentée dans un degré d'ocularisation qui changera par la suite, où ce qui apparaissait être en CAM-O était en fait soit en PROJO-I ou en CAM-I.

La différence essentielle entre ces films et *Caché* repose sur le type de différenciation qu'Haneke fait entre les deux niveaux diégétiques, soit entre les IV-I visualisées en PE et les plans en CAM-O. Dans ceux-là, le travail formel est fait pour qu'on croit, dans un premier temps, que nous sommes complètement en CAM-O : que ce soit l'effet du documentaire intradiégétique de *Citizen Kane*, du film de fiction hollywoodien de *Sullivan's Travel* ou du dessin animé de *Who Framed Roger Rabbit ?*, ceux-ci apparaissent comme tels au départ, sans ambiguïté. C'est seulement à la toute fin que l'on dévoile soit une activité de visionnement dans les deux premiers cas, soit un tournage en cours dans le dernier cas, qui viennent encadrer ce film intradiégétique dans le film principal. C'est d'ailleurs ce qui crée l'effet de surprise : comme les images sont présentées dans un niveau diégétique de manière cohérente, leur passage d'un statut à l'autre étonne. Aussi, les niveaux stylistiques sont clairement différenciés, de sorte qu'après coup, on soit capable de distinguer ce qui relève d'un niveau ou de l'autre. Les nouvelles images en CAM-O apparaissent comme telles sans ambiguïté, de même que rétrospectivement, celles qui précédaient se relèguent alors à un autre niveau. Il s'agit en fait du même problème des stratégies de différenciation déjà vu pour les PDVM du CI dans *AB*. La seule différence est que l'on joue à retarder celles-ci pour créer une surprise.

Haneke lui-même est conscient de ces stratégies, qu'il utilise abondamment dans *Benny's Video* (1992). La toute première scène, d'ailleurs, est une IV-I, clairement différenciée en raison de l'image vidéo analogique entrelacée, qui joue sur un principe de surprise analogue à celui des films évoqués plus haut, où l'on réalise à la fin de la scène que ce

qui pouvait sembler être visualisé en mode indirect l'est en fait en mode direct, puisque le personnage avance et recule l'image. Comme le souligne Domizio :

In *Benny's Video* Haneke is always careful to indicate the difference between film world and 'representation' (for example, video, television). The effect of this is to always privilege the pristine image of the diegesis (filmed on 35mm film stock) with respect to the compromised video/television image. Instead, in *Hidden*, this visual difference is eliminated : the single frame and the singular image contain both orders of representation. There is no distinction aesthetically, or in terms of 'status', between the diegesis and the videotaped footage into one seamless layer. (op. cité : p. 243)

C'est dire que selon Domizio, à l'inverse de *Benny's Video*, les IV-I de *Caché* ont le même aspect que celles en CAM-O. Ce qui importe le plus à Haneke dans ce dernier cas est de créer une ambiguïté sur le statut des images et des sons présentés. Pour arriver à créer cet effet, Haneke a dû jouer à détourner les stratégies de différenciation entre IV-I (ou FILM-I, peu importe) et CAM-O conventionnelles. Dans un premier temps, ce qui est le plus frappant est ce que souligne Domizio, soit une tentative d'élimination des différences entre les niveaux diégétiques et stylistiques. Il est intéressant de noter comment l'apport de la vidéo numérique est déterminant dans la démarche du cinéaste afin de créer cette sensation, comme le souligne Catherine Whealtes :

*Hidden* sees Haneke's first use of high-definition video which allow him to set up a narrative device that will mix the images from the videotapes with the images of Georges' 'life'. In this way, the director formally achieve the maturity of a meta-linguistic style he has always been developing which makes the image itself as a central character of his movies. The video sequences are generally marked out from the filmic 'reality' by the use of static cameras, but even this doesn't give the viewer any purchase on what kind of images we are seeing as the line is blurred not only between film and life but between whether we are seeing an image in the process of being filmed or being played back. (2006: p. 35)

En ce sens, *Caché* peut être lu comme une métaphore de la transformation technologique vécu par le tournage cinématographique à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Il est étonnant en effet de constater comment d'un côté le cinéma est quasi

absent de ce film en tant que thème, alors que la télévision et la vidéo prennent une importance énorme. Le seul moment où le cinéma est présent dans le film, c'est lorsque Georges déambule en ville après le suicide de Majid. On voit alors au loin une salle de cinéma et on peut croire un instant que Georges va voir un film. Si on se penche sur la mise en abyme que Haneke fait de la vidéo, on peut voir qu'elle comprend plusieurs variations, qui incluent autant sa fabrication que sa réception. Yann Tobin souligne en ce sens que :

L'astuce de Haneke, tout en nous menant au fil d'un récit rigoureux et tendu, est de nous parler, comme toujours, de son métier : enregistrer des images pour provoquer des émotions. Pour cela, il nous montre plusieurs personnages qui filment, mais à des fins différentes, explorant chacun une facette de l'activité de prise de vues. L'ironie vient de la situation suivante : l'un deux, Georges, en a fait son métier et s'exhibe dans ses propres émissions, alors que l'autre, le « filmeur » anonyme, fait la même chose – c'est-à-dire qu'il filme Georges. Mais, d'une part, il le fait sans que celui-ci ne le sache; il lui vole donc son image, ou le transforme en objet passif (ce que Georges, d'une certaine manière, fait aux invités de son émission); d'autre part, en envoyant ses vidéos à Georges, il en fait aussi le spectateur obligé de sa propre image. Au miroir idéalisé que Georges se façonne à la télévision, il substitue le miroir déformant d'un gouffre intérieur : le portrait de Dorian Gray en quelque sorte. (2005 : p. 20)

Comme tout est tourné sur le même support, cela vient grandement atténuer les possibilités de différenciation entre les différents niveaux. Journot mentionne d'ailleurs comment « Haneke joue de l'indifférenciation entre les régimes d'images [...] et de l'indifférenciation entre les styles » (2011, p. 151). Dans les cas de conjonction CI+PDVM, les stratégies de différenciation sont certes contrôlées et travaillées de manière professionnelle (on l'avait vu avec *AB*), la différence entre les supports (vidéo et film) rend tout de même celles-ci naturellement plus faciles. Étrangement, le tournage en vidéo numérique HD nous ramène à la situation d'origine du cinéma, où les supports entre les niveaux étaient les mêmes, et nous rappelle presque les premiers cas de PDVM ambigus vus au chapitre 3.

Ceci dit, si on y regarde de près, contrairement à ce que soutient Domizio, les stratégies de différenciation ne sont pas éliminées. Il y a d'abord l'effet d'accélération, qui est un marqueur de différenciation clair et évident d'un changement de niveau diégétique. À ce moment, les deux niveaux sont distincts. De manière plus étrange et déconcertante, il y a aussi les différents sons hors-champs entendus sur le plan 1 (les voix des protagonistes et les différents bruits de leurs déplacements). Dans ce cas, comme le mentionne Laine : « It is particularly interesting that sound is privileged over image in the thrustworthiness applied to the diegetic status of the shot. » (op. cité : p. 248). Ceux-ci sont bel et bien difficiles à identifier lorsqu'ils sont entendus la première fois (dans le plan 1), et comme l'image, ce n'est qu'arrivé au plan 3 qu'on peut rétrospectivement les interpréter de manière cohérente et évidente. Ceci dit, leur présence au départ peut permettre d'inférer une situation de visionnement en mode direct, c'est seulement que tout est fait pour détourner l'attention du spectateur le plus possible de cette interprétation. Le dialogue, par exemple, qui ne précise pas clairement l'objet de la discussion et qui a lieu dans un contexte à peu près impossible à imaginer dans un premier temps, est significatif de l'ambiguïté propre au film.

En fait, avec le premier plan de *Caché*, Haneke nous prend au piège en détournant une partie des stratégies de différenciation canoniques. Rétrospectivement, il y avait un indice qui pouvait nous faire comprendre que ces images étaient en PPE en mode direct, mais celui-ci est atténué à un degré minimal. De plus, comme le second plan s'intercale entre les deux autres dans le même style que ceux-ci, le cinéaste joue à niveler les différenciations possibles. Contrairement aux films qui jouent d'un effet de retardement entre les degrés d'ocularisation, où à la fin, le premier niveau devient distinct du second, dans ce film, on tend à ramener les niveaux les uns vers les autres. Il s'agit dans ce cas d'un jeu typiquement moderne avec les

conventions afin non pas de les éliminer, mais de les détourner de leurs fonctions. Haneke veut les réduire le plus possible sans les détruire, mais jusqu'au degré acceptable entre cohérence et ambiguïté. Pour arriver à faire cela, il n'a pas aboli les stratégies de différenciation mais il a plutôt joué à les atténuer d'un côté, et à en déplacer les aspects évidents ou simples à décoder de l'autre vers un statut ambigu, comme c'est le cas avec les sons hors-champs sur le plan 1.

Cette stratégie de réduction des procédés de différenciation stylistique est capitale pour le film et elle est notable avec les autres niveaux stylistiques présents dans le film. On retrouve à d'autres moments des passages d'un niveau à l'autre qui se font de manière brusque, sans annonce au préalable, que ce soit pour les souvenirs, pour les rêves et pour les images télévisées. Ces images vont être dévoilées par la suite, mais avec des stratégies réduites selon une logique comparable. Saad Chakali note comment les images du film participent de quatre « régimes » distincts – ce qui est pour nous synonyme de « niveau » –, qui tendent à se confondre l'un l'autre dans des effets de « glissements » quelquefois invisibles :

Images diégétiques dont l'objectivité ne relève que du point de vue du cinéaste racontant son histoire, images intra-diégétiques filmées par celui ou ceux qui dans la fiction harcèlent les protagonistes (dans la réalité elles sont toujours du cinéaste bien sûr : de là à conclure au sadisme démiurgique de ce dernier...) et dont l'identité demeurera jusqu'au bout ambiguë, images mentales furtives assaillant la conscience de Georges, images extraites enfin du flux informationnel télévisuel branché sur la « misère du monde » et que le cinéaste filme parfois plein cadre : le dispositif quadrangulaire de *Caché* est doté de ce lissage numérique permettant de glisser d'un régime d'images à un autre, parfois à notre insu (ainsi le premier plan – une façade de maison filmée en un long plan fixe – ne relève pas du premier régime comme on pouvait s'y attendre malgré le fait que sur celui-ci s'y inscrit le générique du film mais d'emblée du deuxième)].(2005)

On peut aussi relever comment la construction du récit repose sur une stratégie de glissements comparable, où Haneke invente une intrigue policière dans laquelle le criminel n'est jamais explicitement identifié. Pour y arriver, il a dû déployer un certain nombre

d'indices pour nous laisser croire à différents coupables potentiels, ce qui est typique du récit policier conventionnel, mais, d'un autre côté, en trouver tout autant pour *absolument* réfuter toutes les accusations formelles. Majid, par exemple, paraît autant le meilleur candidat car il est directement lié aux vidéos avec les dessins d'enfants, que le moins bon lorsqu'il souligne lui-même ne pas être le responsable des vidéos avant de se suicider. Si ce dernier aspect avait été omis du récit, le doute sur la responsabilité de Majid en aurait été amoindri. Mais intégrant ce dernier point, le doute augmente.

En fait, il est assez intéressant de remarquer comment Haneke joue avec la cognition du spectateur, de sorte qu'il soit finalement forcé d'admettre qu'aucun personnage ne peut « complètement » paraître coupable. C'est aussi un récit qui révèle comment, profondément, nous *voulons* résoudre une l'énigme. Un problème doit trouver une solution, et s'il reste à l'état de problème, nous formulons de manière forcée des solutions. Lors des tables rondes avec les étudiants, il était assez fréquent d'entendre différentes théories à ce sujet, les plus populaires étant par rapport à Majid, son fils et Pierrot (quelquefois un de ces personnages, quelquefois un complot impliquant deux ou trois de ceux-ci), mais aussi sa femme, ce qui semble être l'amant de sa femme et le patron de Georges. Ceci dit, tous s'entendent pour dire que le récit n'est pas explicite au sens classique, ce qui le rend soit frustrant, soit fascinant.

Maintenant, on peut observer comment ce lissage ou ces glissements de niveaux diégétiques se concrétisent dans le cas des IV-I anonymes reçues par Georges et Anne. On retrouve en fait 5 scènes présentant de telles images dans le film, dans l'ordre suivant :

1. La scène d'introduction déjà analysée, contenant : un PPE ambigu (la maison des Laurent), un plan en CAM-O (Georges regardant à l'extérieur), un PPE explicite en mode direct (la maison des Laurent vue à nouveau avec l'effet d'accélééré)
2. Un PPE explicite de Georges qui entre chez lui, avec utilisation de l'effet d'accélééré vidéo; ce PPE est montré en deux plans, intercalé d'un gros plan



rapide et silencieux de Majid-enfant avec une bouche en sang, dans la maison d'enfance des Laurent ; le PPE est une reprise d'un plan en CAM-O vu une scène avant ; le PPE est aussi encadré au début et à la fin par un plan montrant un dessin d'un enfant qui crache du sang, dans lequel la vidéo était emballée; aussi, le plan de Majid-enfant est impossible à interpréter comme tel à ce moment du récit

3. Un PEC suivi d'un PPE explicite montrant une vue d'une voiture se rendant à la maison d'enfance de Georges ; il s'agit d'une vidéo que Georges reçoit durant un souper avec des amis, et qu'il présente à ceux-ci, sans connaître son contenu
4. Un PPE découvert montrant deux plans, d'abord 1 : une vue d'une voiture se promenant dans un quartier de HLM, et ensuite 2 : un travelling avant dans un couloir qui se rend à une porte ; à la toute fin du plan 2, l'image est arrêtée puis rembobinée, ce qui fait comprendre le PPE ; une scène plus tard, Georges se rend à la porte vue et le plan 2 est repris, cette fois-ci en CAM-O ; l'appartement est finalement celui de Majid, où Georges entre pour discuter avec lui
5. Un PPE qui montre à nouveau une partie de la scène qui a déjà eu lieu entre Georges et Majid chez ce dernier, mais filmée d'un autre angle (Georges est cette fois vu de dos) ; la scène, toutefois, continue après le départ de Georges et on voit Majid qui pleure ensuite ; Anne regarde la vidéo avec Georges et découvre donc ce qu'il s'est passé à ce moment; le cadrage du PPE sera repris à peu près lors du suicide de Majid

Tentons de voir un peu plus en détail les éléments importants de ces scènes. D'abord, un principe commun à tous les plans IV-I est de montrer des images déjà vues ou qui seront vues plus tard en CAM-O : la maison des Laurent au départ (scène 1) revient à peu près telle quelle plus loin, entre autres dans la scène 2 ; la maison d'enfance de Georges vue en scène 3 revient dans l'avant-dernière scène ; la rue et l'appartement de la scène 4 reviennent peu de temps après lorsque Georges s'y retrouve ; et la scène 5 montre l'appartement de Majid déjà vu, qui sera revu lors de son suicide à peu près dans le même angle. Ainsi, à chaque fois, les IV-I servent d'implants, de préfiguration ou de rappels à différents moments du récit, mais crée aussi une sensation de déjà-vu, qui vient renforcer le sentiment d'ambiguïté propre au film.

Ensuite, chacune des scènes propose une variante stylistique autour de ce principe, auquel s'ajoute à chaque fois un nouvel élément narratif important. On peut regrouper les deux premières scènes ensemble, qui sont construites de manière analogue : après la scène d'introduction, qui installe le principe d'ambiguïté déjà analysé, la seconde scène présente à nouveau un plan déjà vu précédemment (Georges qui sort de chez lui), qui ressemble d'ailleurs au plan d'introduction (un plan de la maison vu de l'extérieur). En ce sens, cette scène est redondante pour le motif par rapport à la première scène. Toutefois, l'aspect le plus étrange demeure le plan intercalé entre les IV-I, présentant Majid-enfant avec une bouche en sang. En plus de créer une analogie avec le dessin d'enfant dans lequel la vidéocassette anonyme était insérée, qui présente une image similaire (un enfant avec une bouche en sang), cette image est comme une préfiguration à la fois du passé de Georges (lorsqu'il a accusé Majid de cracher du sang), que l'on découvrira à la toute fin du récit par son propre aveu à Anne, que du rêve de Georges à venir (la scène où il rêve que Majid-enfant l'attaque). Dans un premier temps, toutefois, cette image ne peut être comprise sur le plan diégétique par le spectateur comme tel, et relève d'un statut d'ambiguïté comparable à celui du premier plan du film. Dans un second temps, cette image est aussi difficile à interpréter tout court : s'agit-il d'une image subjective ou d'un flashback de Georges ou alors d'un plan non-diégétique, voire d'une image présente sur la vidéocassette que visionnent Anne et Georges ? Le seul indice qui nous rend peu probable cette dernière hypothèse est l'absence de réaction d'Anne durant le visionnement intradiégétique, ce qui laisse croire à une image subjective de Georges ou un plan non-diégétique.

Si les deux premières scènes en IV-I sont formellement semblables, les scènes 3 et 4 le sont aussi entre elles. Chacune présente des images en mouvement et débute par un travelling

en auto, ce qui vient créer un contraste avec les plans fixes des deux premières scènes, et qui demande maintenant au spectateur d'être « vigilant », comme le disaient Cieutat et Rouyer, autant pour les plans fixes que pour ceux en mouvement. Aussi, un renversement s'opère à la scène 3 : cette fois, on voit Georges insérer la vidéocassette et la visionner sur son téléviseur avant de passer en PPE, ce qui permet de rendre ce dernier explicite dès le début, et on présente une image qui n'a pas encore été vue dans le film (la maison de Georges-enfant, qui reviendra à l'avant-dernière scène du film avec Majid-enfant). Le contraste est amplifié par la réaction de Georges, car juste avant de mettre la vidéocassette, il mentionne qu'il reçoit toujours le même type de trucs qui fait penser à de la vidéosurveillance, alors que la bande vidéo montre cette fois quelque chose de nouveau.

La scène 4 montre elle deux images qui seront vues plus tard (la rue et l'appartement de Majid), et joue avec le même principe que la scène d'introduction : c'est à la toute fin du second plan que l'on découvrira qu'il s'agissait d'un PPE en mode direct. Cette fois, Anne et Georges se servent de ces deux plans pour résoudre une énigme : les informations qu'ils y trouvent permettront à Georges de trouver l'appartement de Majid. Par rapport au trouble que vivaient les personnages au départ, il y a une progression car à ce moment, les vidéos leurs permettent d'apprendre des choses ainsi que de passer à l'action.

La dernière scène, elle, revient au principe des deux premières scènes, c'est-à-dire qu'elle montre une scène déjà vue, et est d'ailleurs filmée comme celles-ci, en plan fixe. La grande différence est que cette fois, elle est à l'intérieur, elle inclut un dialogue plutôt que des actions silencieuses, et son impact dramatique est nettement plus important. D'abord, le spectateur peut découvrir la réaction de Majid aux menaces de Georges après que celui-ci l'ait quitté (il pleure, seul). Ensuite, Anne réalise que Georges lui avait menti sur ce qui s'était

passé à ce moment, ce qui constitue l'élément déclencheur qui forcera ce dernier à avouer ce moment marquant de sa jeunesse avec Majid qu'il « cache » depuis le début à sa femme et son entourage.

De manière assez intéressante, ces IV-I anonymes occupent peu de temps écran au total dans le film. C'est surtout par rapport aux liens qu'elles tissent avec la dominante du film (les vidéos forcent Georges à se dévoiler, ce qui vient démontrer sa culpabilité potentielle dans les événements qui ont cours) et à celui de la distanciation, qui s'effectue par les glissements entre les niveaux stylistiques, en venant créer cet effet « d'empoisonnement » que cherche Haneke, que celles-ci sont importantes.

Ce procédé de glissement entre les divers niveaux d'images avait en effet été développé par Haneke dans certains de ces films antérieurs. Dans *Funny Games* (1997), un personnage en arrivait à « rembobiner » l'image du film au milieu du récit, à la manière de Georges et Anne qui rembobinent la vidéo au début de *Caché*. Toutefois, le personnage du tueur de *Funny Games* pouvait ensuite changer la réalité filmique (en l'occurrence, éviter qu'une victime se sauve à son insu). Celui-ci avait donc un certain contrôle sur la réalité filmique en cours, et le spectateur devenait l'objet de ce contrôle.

Dans *Caché*, ce contrôle fait complètement défaut à Georges et à Anne qui sont plongés dans des affres semblables à celles du spectateur au cinéma. Dans une brève comparaison avec *Lost Highway* (1999), Charles-Stéphane Roy note à cet effet que :

Là où *Lost Highway* utilisait la vidéo personnelle pour simplement embêter un couple désaxé avant de mieux se lancer dans une autre *gimmick* dramatique, *Caché* retourne la vidéo au spectateur, qui s'identifie aux personnages non plus comme moteurs de l'action à l'écran, mais spectateurs eux-mêmes d'une mise en scène qui leur échappe complètement. (2006)

Le résultat est évidemment que nous sommes toujours le fruit de la manipulation d'un cinéaste. Ceci dit, plutôt que de pencher vers une adhésion au témoignage vidéo ou filmique offert par le récit, comme le font *Blair Witch Project* et les « *found footage* » populaires, *Caché* cherche à distancier le spectateur de la narration afin de lui montrer que toute image photographique animée, même la plus réaliste qui soit, est toujours le fruit d'une manipulation.

Alors que dans *Blair Witch Project* et les « *found footage* » populaires, les *rushes* retrouvés sont le témoignage d'une inquiétude en somme « déjà vécue » par les protagonistes, que le film, par son montage, est à même de pouvoir faire « revivre » aux spectateurs, *Caché* montre l'enregistrement vidéo comme une source d'inquiétudes multiples qui relèvent à la fois du présent et du passé (voire au futur pour le spectateur qui ne peut résoudre l'énigme du film, volontairement laissée ouverte par le cinéaste). Il met en évidence des problèmes vécus par les protagonistes en continu tout au long du film par le biais des menaces anonymes, tout en réactualisant un passé refoulé chez Georges.

L'effet rappelle la situation initiale de *Lost Highway*, dont *Caché* s'est peut-être inspiré<sup>149</sup>. Dans les premières minutes de ce film-là, le personnage de Fred Madison (Bill Pullman) reçoit des vidéocassettes anonymes similaires à celles de *Caché*, montrant des intrusions dans sa propre maison, alors qu'il y dormait avec sa femme. Les situations dans les deux films présentent quelques ressemblances formelles et thématiques. Les deux vidéos filment les protagonistes sans qu'ils ne le réalisent. Ceux-ci interprètent le phénomène comme une menace, ce qui les amène à contacter la police. Les deux récits jouent sur des distinctions poreuses entre réel et fiction, rêve et réalité, passé et présent, ... Et finalement, alors que dans le cas de *Blair Witch Project*, la vidéo (et le film 16mm) était un témoignage inquiétant d'un

---

<sup>149</sup> Au moins une autre analogie existe entre les deux films : un des personnages de *Lost Highway*, Dick Laurent (Robert Loggia), porte le même nom de famille que Georges et Anne dans *Caché*.

passé ayant une valeur de vérité, la vidéo est dans *Lost Highway* et *Caché* la source d'un présent ambigu et angoissant qui met en évidence des pulsions refoulées chez les personnages (refoulement de la culpabilité envers Majid pour Georges et des frustrations sexuelles envers sa femme pour Fred).

Selon Haneke, l'objectif n'est pas de laisser au spectateur le choix de trouver sa propre explication par rapport à la fin ouverte du film tant que de le forcer à comprendre que plusieurs explications sont valables. Ainsi, il cherche à faire prendre conscience au spectateur de sa propre responsabilité devant les images qu'il voit, déplaçant ainsi le regard du témoignage (les images vidéo) au témoin. En faisant de la sorte, il culpabilise aussi le spectateur, en tant que témoin ayant une conscience des images qu'il consomme, mais qui cherche, à l'image des protagonistes du film qui voient les vidéos, toujours à imputer la faute à l'autre (celui qui produit les images, le filmeur) plutôt qu'à interroger sa propre relation aux images vues.

Il s'agit sans doute d'une des mises en abyme les plus élaborées qui soit sur le rôle du spectateur au cinéma et dans les médias de l'audiovisuel. Si Haneke avait déjà cherché à rendre cela dans certains de ces films précédents comme *Funny Games*, c'est véritablement avec *Caché* qu'il est arrivé à le rendre de manière la plus efficace. Au-delà de la mise en scène et du travail artistique dans le film, ce résultat est dû en grande partie au support vidéo numérique. En mettant les différents niveaux d'images du film sur le même plan et en les mélangeant entre eux, Haneke arrive à faire de son film une mise en abyme vertigineuse, en ce sens que toutes les images se renvoient les unes aux autres, des images de la réalité aux images vidéos en passant par les images d'actualité, de rêve et de passé. Le vertige est dédoublé par la structure ouverte du récit, qui fait en sorte que le spectateur demeure toujours « caché dans

l'ombre » même à la sortie du film, en ce sens qu'il ne puisse jamais réaliser si les messages anonymes envoyés relèvent de la menace réelle ou du canular.

Toutefois, le problème qui ressurgit est que tous deviennent coupables dans cette histoire, le spectateur compris. Exception faite du cinéaste omniscient, soit Haneke lui-même, dont la position démiurgique est marquée tout au long du film avec chaque glissement entre les niveaux d'images à l'œuvre<sup>150</sup>, et qui demeure le seul protagoniste de l'histoire en mesure d'imposer à tous de « rester dans l'ombre » de son récit tout en demeurant lui-même le plus invisible possible. Ceci dit, pour qui aime se laisser manipuler au cinéma, le jeu en vaut la chandelle.

### **3. *Le journal d'un coopérant* (2010) de Robert Morin**

« Les caméras subjectives par exemple, je les ai vraiment toutes essayées. Les possibilités du « je » ne sont pas illimitées au cinéma, ni dans le roman d'ailleurs. [...] En fait, les deux seuls « je », c'est soit que la caméra existe, soit qu'elle n'existe pas. Alors, tu fais vite le tour du jardin. »

Robert Morin (Boyer *et al.*, 2002 : p. 70)

Si *Caché* a permis de réfléchir sur un film qui fait un usage moderne du CI comme motif majeur, un peu en miroir à ce qui avait été fait dans le chapitre 2 avec *American Beauty* dans le cadre du cinéma classique, *Le journal d'un coopérant* (*JDC*) (2010) de Robert Morin, de son côté, nous offrira la possibilité d'approfondir différents enjeux liés au film en PDVM. Nous analyserons plus en détail la « structure d'agression » propre au film et ses liens avec le

---

<sup>150</sup> Voir sur ce point Catherine Whealtes, in op. cité, qui rend compte de manière précise et détaillée de ce problème dans le film.

CI et PDVM, et nous observerons aussi la fonction de destinataire virtuel du CI, qui occupe une place majeure dans ce film.

Nous avons déjà étudié le film en PDVM de façon diachronique, dans le chapitre 4, pour en dégager les caractéristiques importantes. *JDC* correspond bien au genre et à ses contraintes. L'usage des divers procédés et stratégies déjà identifiées, par exemple pour la structure du film ou le style participatif, suit d'assez près ce qui a été dégagé plus haut<sup>151</sup>. Nous nous concentrerons ici sur des enjeux narratifs et formels spécifiques au film. Dans le chapitre 5, il a été question de distinguer le « *found footage* populaire », auxquels appartiennent les films de la lignée de *Blair Witch Project*, du « film en PDVM réflexif ». *JDC* correspond à cette seconde catégorie. Ce film s'inscrit dans l'œuvre plus générale de Morin, pour qui autant l'esthétique de la vidéo, les CAM-I que les PDVM sont capitaux (voir Bourassa, 2006; J.-P. Morin, 2013).

Morin a d'abord été un *vidéaste* influent avant d'être un *cinéaste*, et ses vidéos ont autant d'importance que ses films. Nous ne nous attarderons pas sur cet aspect, qui mériterait une étude en soi, sinon pour souligner encore une fois l'importance souvent négligée de la vidéo au cinéma. C'est le rôle des CAM-I et des PDVM dans l'œuvre de Morin qui nous interpelle. Car s'il y a un réalisateur qui a le plus exploré de fond en comble les options liées à ces procédés au cinéma, c'est sans doute Morin. Au moins à partir de *Le voleur vit en enfer*, il a tenté plusieurs variations autour des CAM-I, des PDVM et des motifs qui en découlent, que ce soit avec *La réception*, *Yes sir ! Madame*, *Quiconque meurt, meurt à douleur*, *Petit Pow!*

---

<sup>151</sup> Voir à cet égard les travaux de Bourassa (2006) et J.-P. Morin (2013), dont certaines observations peuvent être mises en parallèles à des caractéristiques du film en PDVM que nous avons évoquées au chapitre 4, et qui portent sur des problématiques différentes de celle ici abordée (le rapport à la subjectivité chez Bourassa, et celui à l'autofiction chez J.-P. Morin).



*Pow! Noël* ou *Papa à la chasse aux lagopèdes*, qui sont tous des films en PDVM<sup>152</sup>, tout comme *JDC*, qui sera analysé de façon détaillée plus loin.

*JDC* raconte l'histoire de Jean-Marc Phaneuf (Robert Morin), un technicien en électronique qui décide d'aller faire de la coopération internationale dans un pays d'Afrique indéterminé<sup>153</sup>, pour « Radio du Monde », une ONG fictive. Il apporte avec lui un caméscope afin de pallier à sa solitude, ce qui constitue la motivation initiale du CI. Arrivé sur place, ce caméscope va lui servir à documenter ses expériences en Afrique, que ce soit par rapport à ce qu'il découvre dans les rues ou au sein de l'ONG où il travaille. Son journal vidéo sera aussi composé de moments de son quotidien, notamment où il dévoile ses pensées ou se confesse à la caméra. Il rencontre éventuellement Mathilde, la petite fille d'Églantine, sa bonne, qu'il invite à venir profiter de sa piscine avec ses amis. Comme le veut le film en PDVM, durant cette partie, le tournage demeure anecdotique, focalisant sur les premières expériences du protagoniste en Afrique.

Progressivement, Jean-Marc devient désillusionné par son travail de coopérant en particulier et l'aide internationale en général, que ce soit par les discours que d'autres lui feront sur le sujet, par ses recherches personnelles, ou par ses propres expériences avec les dirigeants de l'ONG où il se trouve. Le renversement vers la nécessité documentaire se fait plus précisément au moment où il utilise un dispositif de caméra cachée pour filmer une réunion avec ses « patrons » à l'insu de tous. Ceux-ci font alors la démonstration qu'ils préfèrent utiliser les fonds à leurs propres fins plutôt que de mieux servir les objectifs de

---

<sup>152</sup> Comme nous l'avons souligné au chapitre 4, *Yes Sir ! Madame* est plutôt un film en PROJO-I qu'en PDVM, un détail que remarque aussi J.-P. Morin (2013 : p. 87) ; mais malgré cela, sa structure et son style correspondent de près au genre.

<sup>153</sup> Bien que tourné au Burundi, aucune mention d'un pays ou d'une ville déterminé n'est faite dans le film (Tremblay, 2010).

l'ONG. En parallèle, Jean-Marc continue de découvrir l'Afrique par des visites touristiques, accompagné par des collègues, soit Benoît, Léopold ou Omar. Aussi, il se divertit à un jeu vidéo pour contrer la solitude et passe du temps seul avec Mathilde, à qui il commence à donner des petits cadeaux.

Lors d'un voyage avec Léopold et Omar, ils sont arrêtés par des rebelles armés, qui somment Jean-Marc de réparer leur « *discman* » avec leurs fusils avant de les laisser partir. Cet événement perturbe Jean-Marc à un point tel qu'il se confie chez lui devant son jeu vidéo pendant trois jours. Il affirme que désormais, Mathilde est ce qu'il y a de plus important pour lui. Après cela, il commence à se rapprocher de celle-ci, jusqu'à commettre des actes de pédophilie sur elle. Ces passages marquent le paroxysme du voyeurisme insistant car Jean-Marc utilise son caméscope pour filmer des attouchements et un rapport sexuel avec elle, qui se déroule toutefois en hors-champ. Lorsque la nouvelle des agressions de Jean-Marc sur Mathilde se répand, son patron lui demande de terminer ce qu'il a commencé puis de quitter son emploi, en lui reprochant surtout ce qu'il a fait à l'ONG plutôt qu'à la petite fille. Dans le dernier plan, Jean-Marc se confesse à la caméra dans les toilettes de l'avion du retour, en affirmant : « le seul cadeau que je peux faire à Mathilde, c'est de quitter » et « d'essayer encore de me faire accroire que c'était pas normal de l'aimer », ce qui constitue le témoignage ultime qui clôt le film.

### **3.1. La structure d'agression**

Pour mieux comprendre les diverses fonctions du CI et du PDVM dans le film, il faut d'abord regarder la structure du récit, à laquelle les deux procédés sont intimement liés. Le récit de *JDC*, par son aspect étrange et déconcertant, comporte ce que Noël Burch dans *Une*

*praxis du cinéma* avait nommé une « structure d'agression ». Si ce concept pose problème au premier regard en raison des critiques que l'auteur y a lui-même apportées par la suite<sup>154</sup>, on peut toutefois en retenir un aspect dominant, qui pourra nous aider à mieux comprendre notre film. « L'agression » telle que l'entendait Burch à cette époque servait à décrire des effets de « gêne » qui pouvaient être ressentis face à des structures formelles, narratives ou thématiques qui relèvent d'un traitement de la violence, de sujets tabous, de la cruauté, du « Mal », voire de la censure, en lien notamment avec certaines théories de Bataille et d'Artaud sur ces questions (1986 : p. 177-195). Burch souligne par exemple qu'un film comme *Un chien andalou* « comport[e] une tentative de faire jouer à l'agression un rôle de composant structural » (id. : p. 182), en référence aux diverses scènes choquantes du film comme celle de l'œil coupé en introduction. Dans un cadre néoformaliste, une structure d'agression peut donc être comprise comme une structure « défamiliarisante » qui recherche par essence à choquer ou déstabiliser le spectateur de façon « gênante » ou provocante. S'il est vrai que ce concept peut paraître poreux de prime abord (quelle limite doit-on mettre à un « effet de gêne », ou quelle différence doit-on faire entre défamiliarisation et agression par exemple ?), nous croyons qu'il est propice à décrire des effets importants de l'œuvre de Morin<sup>155</sup>. Aussi, il sera utile à mieux comprendre le rôle du CI et du PDVM dans le film, et à mettre en évidence le caractère moderne de l'œuvre de Morin.

---

<sup>154</sup> Le concept de « structures d'agression » tel que développé par Burch dans *Une praxis du cinéma* pose problème. Dans l'avertissement qui tient de préface à l'édition de 1986, Burch fait un véritable « mea culpa » sur les théories développées dans cet ouvrage, entre autres sur ce qu'il avait développé dans la section « structures d'agression » à laquelle nous faisons ici référence. Si nous nous accordons avec l'auteur sur les limites de cette section et de l'ouvrage en raison du contexte dans laquelle il avait d'abord été écrit (les années 1960), nous croyons toutefois que le concept en soi peut bénéficier malgré tout d'une récupération théorique valable. Autrement dit, en faisant ici référence à ce concept, nous ne cherchons pas à aller au-delà de ce que l'auteur a lui-même réfuté sur sa propre théorie, mais à conserver les aspects qui sont ici pertinents et qui nous paraissent valables sur le plan théorique.

<sup>155</sup> Évidemment, rien ne nous empêche d'étendre le concept à d'autres cinéastes, comme Haneke, étudié dans la section précédente.

Dans *JDC*, on reconnaît cette structure d'agression plus précisément dans le contraste entre les deux premières parties du film (mise en situation et développement), centrées sur l'aide internationale et ses conséquences en Afrique, et la dernière (climax), où le thème de la pédophilie prend les devants. Si ce dernier thème est annoncé dans les deux premières parties par des implants, le fait qu'il devienne aussi prédominant dans le climax créé une surprise et un choc à deux niveaux. D'abord, pourquoi dénoncer l'aide internationale en Afrique d'un côté pendant les deux tiers du film, pour ensuite présenter explicitement un cas de pédophilie dans le dernier tiers ? La structure ne suit pas la convention de la continuité thématique d'un récit<sup>156</sup> et mélange deux discours différents qui peuvent paraître contradictoires. Ensuite, la représentation de la pédophilie en elle-même est choquante. Malgré que la seule scène de sexualité soit volontairement suggérée en hors-champ plutôt que montrée directement, le fait de suivre le personnage qui commet consciemment les actes pédophiles, donc, l'agresseur plutôt que la victime, est déstabilisant. Lors de différents exercices avec des étudiants de Cégep autour du film (tables rondes, projections, travaux), il s'agissait clairement des deux aspects les plus remarquables, jugés par eux comme déconcertants et choquants, et amenant souvent à une réception critique mitigée. Lors d'une projection devant une classe, la majeure partie du climax où se retrouvent lesdites scènes de pédophilie ont suscité un émoi clair de dégoût et de rejet par des exclamations négatives répétées de la majorité du public. Cette structure, par la rupture narrative et thématique qu'elle propose, est en ce sens fortement défamiliarisante et la rend typiquement moderne, autant qu'elle constitue une forme d'agression au sens de Burch par son aspect provocateur.

---

<sup>156</sup> Voir par exemple comment Syd Field explique qu'un scénario doit définir un sujet précis pour un film (2005).

Pourquoi au juste cette rupture forte sur les plans narratif et thématique ? Elle peut s'expliquer en partie par un lien métaphorique entre les deux thèmes traités. Comme le mentionne Sophie Pomella :

Le réalisateur explique qu'il a voulu filer la métaphore. L'image de cet homme blanc qui tombe amoureux d'une fillette africaine pourrait alors représenter les rapports que certains pays occidentaux entretiennent avec l'Afrique : malsains et dominateurs en même temps que totalement naïfs et immatures. (2010)

Associer le travail d'un coopérant dans une ONG et la pédophilie était pour Morin une façon de créer une « métaphore entre l'aide internationale et le rapport aux enfants » (Tremblay, 2010). En d'autres mots, l'objectif premier du cinéaste est de dénoncer une situation politique particulière – celle de l'aide internationale en Afrique – en utilisant une autre situation (la pédophilie) pour appuyer son propos de façon métaphorique. Cette explication souligne bien le lien entre les deux thèmes sur le plan métaphorique. Toutefois, elle évite de rendre compte du poids de chacun de ces deux thèmes de façon isolée, et de la particularité de l'effet de rupture lors du passage d'un thème à l'autre.

Dans un premier temps, on peut voir le traitement que Morin réserve au thème de l'aide internationale comme relevant du cinéma engagé. Comme le mentionnent Letort et Fisbach :

L'engagement au cinéma se traduit par des œuvres filmiques conçues à des fins politiques; elles visent à produire un changement politique en montrant les conséquences sociales d'une loi inique, elles souhaitent faire reconnaître l'existence d'une minorité dont les droits sont spoliés, elles interrogent l'ordre économique et social du monde qu'elles voudraient modifier. Les films engagés sont indissociables d'une action militante qu'ils participent souvent à définir ou à soutenir. [...] La culture de l'engagement au cinéma est protéiforme : elle désigne non seulement l'implication d'un réalisateur et de son équipe (techniciens, acteurs) dans un projet, mais elle s'inscrit également dans l'espace de la diégèse par les discours des personnes filmées comme par les choix narratifs adoptés. (2015 : p. 9-10)

Si Morin est loin d'être un cinéaste ouvertement militant, le traitement diégétique qu'il réserve au thème de l'aide internationale dans *JDC* relève d'un engagement politique et social sur le sujet. Comment peut-on observer cela dans le film ? D'abord, par le biais de discours que tiennent explicitement certains personnages sur le sujet : lorsque Léopold utilise une boule de fofou pour faire la démonstration de la redistribution de l'aide internationale entre les ONG, les dirigeants, les compagnies intermédiaires et le peuple; lorsque le voisin de Jean-Marc explique que le traitement médiatique des problèmes en Afrique est « du vent » pour éviter de rappeler que les exploitants « pillent » les ressources du continent; ou encore quand Jean-Marc lit des extraits trouvés sur Internet en lien avec l'histoire de l'aide internationale. Ces différents discours ont un caractère didactique, voire même documentaire : lorsque Jean-Marc affirme que l'aide internationale nuit plus qu'autre chose à l'Afrique, il soutient que ses conclusions proviennent de recherches personnelles qu'il a faites sur le sujet. Morin lui-même ajoute en entrevue que ce qu'il amène dans le film a été « documenté » et « est vrai » (Tremblay, 2010), ce qui démontre un engagement clair de sa part par rapport à cette cause. Pour ces scènes à caractère didactique, le CI occupe deux fonctions : la première est celle de pallier au PDV de Jean-Marc, lorsque Léopold ou le voisin s'adressent directement à lui; la seconde est d'être le destinataire virtuel de son journal intime, une fonction capitale dans le film sur laquelle nous reviendrons plus loin. En ce sens, le CI et le PDVM viennent ajouter au sentiment réaliste des discours.

Ensuite, ces discours didactiques sont appuyés par les quelques scènes de réunion avec les collègues et les dirigeants de Radio du monde. En effet, dans celles-ci, les dirigeants de cette ONG fictive agissent dans le sens des discours tenus par les amis de Jean-Marc et ses recherches sur le sujet. Ces dirigeants sont montrés comme plus intéressés à utiliser les

différents fonds de l'aide internationale pour leurs propres fins, en disant préférer acheter des ordinateurs à des compagnies de leurs amis plutôt que des biens essentiels comme de la nourriture. Ceci est accentué lorsque Jean-Marc demande de remplacer une console commandée en double, ce qui pourrait dégager des fonds pour d'autres achats et être bénéfique à la communauté, et qu'on lui répond que ce n'est pas grave, qu'on ne peut pas changer la commande et qu'il n'a qu'à laisser le doublon dans un coin. Pour accentuer le caractère de dénonciation de ces scènes, le caméscope est utilisé d'une façon particulière : Jean-Marc espionne les réunions avec les dirigeants en cachant son caméscope dans une valise – ce qui rappelle une scène similaire de *La moitié gauche du frigo*. Pour ces scènes, le CI occupe alors la fonction de représenter un point de vue autonome « mécanique », ce que Bourassa avait identifié comme « l'ocularisation mécanique non-contrôlée » (2006 : p. 39). Ces scènes rappellent à la fois le point de vue de la vidéosurveillance par leurs cadres fixes, et le journalisme d'enquête par leur aspect intrusif. Encore une fois, dans ce cas, le CI et le PDVM aident à augmenter le sentiment réaliste des discours soutenus par la diégèse.

Il y a donc une corrélation évidente dans la structure du récit entre les discours didactiques et critiques sur l'aide internationale, et les scènes de réunions de l'ONG. Ces dernières servent de démonstration aux discours entendus en parallèle. Dans l'ensemble, on voit une première stratégie de dénonciation que l'on pourrait appeler « démonstrative-didactique », car elle combine ces deux volontés de façon claire et explicite. On peut aussi rapidement noter que le CI n'occupe pas une fonction fixe dans ce cadre, mais suit des variations afin de dynamiser le récit, ce qui est typique du film en PDVM : le CI peut pallier au PDV de Jean-Marc, être le destinataire du journal intime du protagoniste ou représenter un PDVM « mécanique ».

Mais comme il ne s'agit pas d'un documentaire, la stratégie « démonstrative-didactique » de *JDC* est balancée par une stratégie « narrative-psychologisante », où on développe la psychologie du personnage principal afin de lui donner un poids narratif. On reconnaît cette stratégie dans les différentes scènes qui dépeignent le quotidien de Jean-Marc entre sa vie personnelle chez lui, alors qu'il joue à son jeu vidéo, filme Mathilde, soupe seul, chasse des mouches, se confesse à la caméra, et sa vie professionnelle à l'extérieur de sa demeure, lorsqu'il travaille à revamper Radio Ujamaa, qu'il participe à des réunions ou des fêtes avec des collègues ou à des sorties improvisées avec ses amis. À travers ces scènes, on développe autant les traits de caractère de Jean-Marc, afin de l'humaniser, que le récit, par des histoires parallèles, comme celle avec Mathilde, qui deviendra dominante dans le climax, ou un court flirt avec sa collègue Pauline. On comprend alors que Jean-Marc est un « vieux garçon », que son objectif premier avec la coopération internationale est de venir aider les autres tout en découvrant l'Afrique, qu'il est efficace à son travail, que les réalités qu'il rencontre sur l'aide internationale et l'Afrique l'affectent et qu'il aime passer du temps seul ou avec Mathilde.

En combinant ainsi un discours de dénonciation à une narration développée, Morin s'inscrit dans une tendance du cinéma engagé qui aborde des thématiques sociales ou politiques réelles dans un cadre de fiction. Cette tendance est reconnaissable entre autres chez Costa-Gavras, les frères Dardenne, Pierre Falardeau, Ken Loach, Spike Lee ou John Sayles (voir « L'engagement en 50 films », 1998). Ces cinéastes ont comme particularité de choisir des thèmes qui ont des connotations fortes avec des causes sociales ou politiques réelles, qu'ils inscrivent dans des situations dramatiques développées. La fiction leur permet alors de mettre ces causes à l'avant-plan. En soi, ce type de cinéma n'est pas nécessairement « moderne »



(Lee, par exemple, correspond plutôt au classicisme hollywoodien), mais le travail formel de certains de ces cinéastes peut aller en ce sens.

C'est le cas notamment de Morin, pour lequel la dénonciation politique ou sociale est aussi un prétexte pour traiter la forme cinématographique de façon non-usuelle ou défamiliarisante. Cela est remarquable dans les deux autres stratégies narratives employées dans *JDC*. La première stratégie est « documentaire-direct », car elle relève du documentaire de cinéma direct. Elle est représentée lors des périples que fait Jean-Marc dans les rues africaines. Jean-Marc filme des situations à l'improviste, comme la confession à la radio d'une sidéenne, un procès populaire d'un mari ayant coupé les bras à sa femme, une rencontre avec des travailleurs dans des immondices, une promenade dans un marché populaire, une distribution de riz à la population surveillée par l'armée et une visite dans un hôpital tenu par des religieuses et un village qui pleure des hommes assassinés par des rebelles armés. Ces scènes tranchent d'avec les autres par leur caractère réaliste. Lorsqu'on les compare aux réunions de l'ONG, aux rencontres avec Mathilde ou aux soupers solitaires de Jean-Marc par exemple, qui paraissent mis en scène et plus construits pour la caméra (et ce, même dans un cadre de film en PDVM, comme l'ont souligné plusieurs étudiants sur la question), elles ressemblent plus à un reportage ou un documentaire de cinéma direct. De plus, leurs liens avec le reste de la narration sont lâches : bien qu'elles soient motivées diégétiquement par les escapades touristiques ou professionnelles de Jean-Marc, elles ne font ni évoluer le personnage, ni les situations parallèles de façon notable sur le plan dramatique. Les personnages qui y sont croisés, comme la sidéenne, la femme aux bras coupés, les religieuses ou les villageois qui pleurent, ne sont jamais revus ni même mentionnés par la suite. Ils apparaissent de façon spontanée, comme des rencontres fortuites que fait Jean-Marc sur sa

route, sans provoquer de liens diégétiques de cause à effet ou de *dangling causes* claires, comme le ferait un film classique (hollywoodien).

On peut reconnaître une caractéristique typique du genre docu-fiction, tel que défini par Marsolais (1997), où la cohabitation des modes de la fiction et du documentaire crée des ruptures de ton particulières. Ce type de rupture est évident dans les docu-fictions de Morin comme *Le voleur vit en enfer*, *La réception*, *Quiconque meurt, meurt à douleur* et *Petit Pow! Pow! Noël*. Dans *La réception* par exemple, où les personnages sont interprétés par de réels ex-prisonniers, on suit clairement une ligne narrative fictive, inspirée des *10 petits nègres* d'Agatha Christie, et une autre documentaire, où les personnages témoignent de leurs réalités d'ex-prisonniers, soit par des discussions entre eux ou des adresses à la caméra. Le même stratagème est reconnaissable avec les junkies réels de *Quiconque meurt, meurt à douleur*, de même que dans d'autres docu-fictions comme *Le père de Gracile* (2004) de Lucie Lambert et *Les états nordiques* (2005) de Denis Côté. Dans tous ces cas, on retrouve la « caméra participante » du cinéma direct lorsque les personnages font des adresses à la caméra de divers types.

Si *JDC* n'est pas une docu-fiction (du moins, pas ouvertement comme les autres films ci-haut mentionnés), ce qui rend difficile de comprendre à quel point certaines scènes sont fictives ou documentaires, on reconnaît le même type de rupture de tons avec ces scènes à caractère « documentaire-direct » (et on peut croire ainsi que Morin a cherché à jouer sur les lignes poreuses entre la fiction et le documentaire consciemment). Dans ces cas, le caméscope occupe encore une fois la fonction de pallier au PDV de Jean-Marc. La nuance réside dans le type de scènes représentées, qui sont plus fragmentées et ne paraissent pas organisées pour la caméra, contrairement aux autres scènes du film.

Plus généralement, on peut remarquer comment le cinéaste s'inscrit en filiation avec le cinéma direct, un courant avec lequel il entretient un rapport ambigu. Comme il le rappelle lui-même :

Pour moi, quand j'ai commencé à faire des vues, le cinéma direct avait atteint une perfection dans son genre que je ne me sentais pas capable de copier ou de répéter. Je me suis dit : « Il y a une affaire que le cinéma direct pourrait dépasser, c'est d'aller au-delà de ce que les gens sont à première vue. En fait, d'aller dans l'anthropologie profonde, et non d'en rester à l'anthropologie de surface. Il faudrait essayer de s'approcher des rêves profonds d'Alexis Tremblay, par exemple [...] Tu ne peux pas aller une coche plus loin que le direct en continuant d'observer. À un moment donné, il faut que tu interviennes, sans ça, ces gens-là ne vont pas s'ouvrir la chemise. (Boyer *et al.*, 2002 : p. 50)

La docu-fiction a donc été pour Morin une façon de s'inscrire à la fois en rupture et en continuité avec le direct, au moment historique où le courant avait atteint son apogée. À ce sujet, on peut s'interroger à nouveau sur la question de la posture « anti-stylistique » du direct, et de son héritage dans le cinéma québécois. Comme le rappelle Michèle Garneau :

S'il y a une tradition dans le cinéma québécois, c'est bien celle d'un « cinéma-direct ». Mais la composante événementielle des films issus des modes et méthodes du direct rend leur reprise impossible. Il n'y a pas de reproductions concevables avec le « direct », seulement des relances. Ses modes et méthodes ne constituent pas un modèle de fiction ou de documentaire; tout au plus une matrice de création. (2006 : p. 207)

En effet, l'intégration de la stratégie « documentaire-direct » dans *JDC* et le docu-fiction en général chez Morin sont des façons de « relancer » le direct, de chercher à continuer une certaine démarche développée par le direct tout en la déplaçant ailleurs. Ce qu'il retient du direct est un certain rapport au réel qui passe par le témoignage, affilié à un esprit de spontanéité et de liberté formelle, comme on l'a vu avec la docu-fiction, plutôt qu'un « maniérisme stylistique » que l'on retrouve dans la « caméra agitée » d'un certain cinéma des années 1990, tel qu'on l'a vu au chapitre 5.

Ceci dit, les scènes qui relèvent de la stratégie « documentaire-direct » dans *JDC* participent du même principe de dénonciation que celles qui sont « démonstratives-didactiques » : en montrant des situations qui paraissent réelles sur les conditions de vie en Afrique, Morin renforce le parallèle avec les problèmes entourant l'aide internationale. La coupe franche entre la scène où des africains attendent leur ration de riz sous les fusils de gardes, qui relève de la stratégie « documentaire-direct », et la table bien garnie pour la fête du Canada à l'ambassade canadienne où se trouvent les membres de l'ONG Radio du monde, qui elle appartient à la stratégie « didactique-démonstrative », en est un exemple. Ces deux stratégies (« didactique-démonstrative » et « documentaire-direct ») sont dominantes dans les deux premières parties du film, et permettent d'appuyer le thème de la dénonciation de l'aide internationale. Elles sont mises en parallèle à la stratégie « narrative-psychologique », où Jean-Marc est humanisé et est montré à la fois comme un témoin et comme une victime de l'aide internationale. En voulant aller aider en Afrique, il se retrouve au milieu de la « machine », et réalise qu'il est impuissant face à la situation. Ceci est appuyé par les différents discours négatifs qu'il tient au caméscope sur le sujet.

La dernière stratégie employée, qui est celle de la structure d'agression que nous abordions plus haut, est celle qui vient changer la donne. Cette stratégie est représentée par les différents types de ruptures qui s'opèrent dans le climax et qui viennent alors brouiller les cartes et amener cet effet de « gêne » évoqué par Burch. Dans un premier temps, Jean-Marc devient victime d'une agression armée, ce qui le traumatise. Suite à cela, il affirme ouvertement que tout ce qu'il lui reste, « c'est Mathilde ». De là, comme nous l'avons déjà souligné, il y a une première rupture qui s'effectue sur le plan thématique, car la pédophilie prend les devants. Jean-Marc s'approche progressivement de Mathilde en l'invitant chez lui,

en lui suggérant qu'ils peuvent être amoureux par le biais d'un jeu vidéo, puis, en la touchant, d'abord de façon anodine pour lui mettre de la crème solaire, puis par une première agression sous la douche, suivi finalement de l'acte sexuel forcé. À chaque fois, Jean-Marc donne des cadeaux à Mathilde en échange de son silence. En ce sens, l'agression n'est pas qu'un enjeu structurel : elle est aussi formelle. Elle passe autant par la narration que par la caméra elle-même. Une analogie est alors installée entre l'acte de filmer, de « prendre en image », et celui de l'agression physique commise par Jean-Marc<sup>157</sup>.

Une autre rupture a lieu car on suit maintenant les événements du point de vue de celui qui commet les agressions plutôt que de la victime. Depuis le début, Jean-Marc est présenté comme le héros positif du récit, qui subit les effets des ONG malgré lui, c'est-à-dire comme une victime du système. Après les désillusions par rapport à l'aide internationale et le traumatisme de l'agression armée, Mathilde devient son dernier rempart et alors, les rôles changent. À partir de ce point, il y a un renversement dans la perception que le spectateur peut avoir du personnage. Comme nous le mentionnions plus haut, lors de tables rondes, plusieurs étudiants ont ressenti de la gêne devant le personnage de Jean-Marc. Les étudiants ont noté que cet effet de gêne était accentué parce que Jean-Marc paraissait dans un premier temps sympathique. Parmi les diverses réactions, certains pouvaient en plus noter que la force de cette structure était d'arriver à humaniser un personnage de pédophile : tout en condamnant les actes commis par Jean-Marc, le film évite de créer une dichotomie en stéréotypant le pédophile comme quelqu'un de fondamentalement méchant, sans âme ou déshumanisé. On reconnaît là un travail typique à l'œuvre de Morin, où les personnages marginaux vont être mis à l'avant-plan et être humanisés, comme les anciens prisonniers de *La réception*, les

---

<sup>157</sup> Merci à Michèle Garneau pour cette analogie.

héroïnomanes de *Quiconque meurt, meurt à douleur*, les criminels de *Requiem, Que Dieu bénisse l'Amérique* et *Papa à la chasse aux lagopèdes*, ou encore ceux qui souffrent de problèmes psychologiques comme *Le voleur vit en enfer, Yes Sir! Madame, Le Neg'* et *Petit Pow! Pow! Noël*.

Dans ce cadre, le caméscope a non seulement comme fonction de relayer le PDV de Jean-Marc, il est aussi un objet qui fait partie prenante de l'agression, faisant du spectateur un complice malsain. Le caméscope vient, en plus, appuyer l'aspect intrusif et voyeuriste des actions de Jean-Marc, par exemple, lorsqu'il applique la crème solaire à Mathilde, qu'il entre de façon impromptue dans la douche où elle est ou qu'il filme carrément l'acte sexuel. Cette structure d'agression, accolée à une CAM-I intrusive et voyeuriste, se retrouve dans d'autres films de Morin. *Petit Pow Pow! Noël*, où le personnage fait subir à son père invalide divers sévices physiques et psychologiques durant tout le film, repose entièrement sur ce principe. *Yes Sir! Madame*, lui, comporte une rupture narrative et thématique similaire à celle de *JDC* dans son climax, alors que les doubles personnalités d'Earl Tremblay se combattent dans des expériences sado-machosistes autant avec d'autres que sur lui-même.

### **3.2. La fonction de destinataire virtuel du caméscope intradiégétique (CI)**

Dans *JDC*, un autre aspect important à noter est la fonction de destinataire virtuel du CI, à laquelle est rattachée le journal vidéo intime que tient Jean-Marc tout au long du film. En effet, le CI sert d'abord et avant tout à enregistrer les pensées, les états d'âme ou les confessions de Jean-Marc sur son périple en Afrique. Régulièrement, il place la caméra devant lui, soit sur un trépied ou dans ses mains, et s'y adresse directement avec un regard-caméra. Ce sont d'ailleurs deux plans du type qui encadrent respectivement la mise en situation (le

deuxième plan, où Jean-Marc explique son projet de journal vidéo) et la finale (le tout dernier plan, qui se termine par un « fin du journal » adressé à la caméra). On retrouve la même stratégie lorsqu'il se présente avec ses collègues au début ou lorsqu'il fait une photo de famille avec Benoît. Jean-Marc peut aussi se déplacer avec la caméra et tenir des propos personnels hors-champ : après avoir exposé son projet de journal vidéo au tout début, le plan suivant montre les personnages dormant dans l'avion, alors que Jean-Marc explique que ce sont ses « premières images de l'Afrique »; puis, il se déplace pour filmer une petite fille en plan rapproché en disant que « pour l'instant, l'Afrique est enrobée de satin » – ce qui, à rebours, est un implant des événements qui arriveront avec Mathilde à la fin. Aussi, lorsqu'il rencontre Églantine par exemple, il la filme à son insu et chuchote qu'il doit s'approcher d'elle et lui demander de se présenter à la caméra, ce qui le gêne.

Durant tous ces moments, Jean-Marc s'adresse directement à la caméra. Dans ces situations, on dépasse la fonction canonique du CI de pallier au PDV d'un personnage. Le CI est plutôt le substitut d'un personnage absent ou imaginaire, soit le destinataire virtuel ou imaginaire d'un journal intime. Cette fonction, que l'on avait esquissée au chapitre 5 avec des exemples aussi divers qu'*Avatar* et *J'ai tué ma mère*, est récurrente dans le film en PDVM. La confession de Heather dans *Blair Witch Project* en est un exemple parmi d'autres. Toutefois, Morin lui accorde une place majeure dans plusieurs de ses films en PDVM. Elle est par exemple dominante dans *Papa à la chasse aux lagopèdes*, puisque le film est entièrement construit comme une lettre vidéo que le père envoie à ses filles. Si les destinataires sont réelles, les stratégies stylistiques sont semblables à celle de *JDC* : le personnage s'adresse sans cesse à la caméra, qui sert de substitut de ses filles. De façon similaire, *Petit Pow! Pow! Noël* est motivé par le désir du personnage de régler ses comptes avec son père invalide. Le

personnage tient donc plusieurs discours qu'il adresse à ce dernier, physiquement devant lui mais mentalement absent, mais aussi d'autres pour lui-même, comme s'il laissait libre cours à ses pensées à voix haute. Dans *Yes sir! Madame*, la voix-off qui commente la PROJO-I en CAM-I 16mm est à la fois une explication personnelle qu'Earl Tremblay se fait à lui-même des événements qu'il a filmés, et un dialogue ouvert entre ses deux personnalités. On retrouve un principe comparable dans la voix-off du film *Le voleur vit en enfer*. Cette voix est composée d'une discussion téléphonique entre le personnage et une bénévoles de déprimés anonymes, qui permet de contextualiser les images visualisées en parallèle. Si la discussion a un contexte d'énonciation défini, elle présente tout de même la réceptionniste comme la destinataire et le personnage principal est encore une fois en position de destinataire. Sinon, on retrouve des scènes similaires de personnages qui s'adressent à des destinataires ou un public imaginaires dans *La réception*, lorsqu'à la toute fin, la meurtrière dévoile ses intentions criminelles au caméscope, et dans *Quiconque meurt, meurt à douleur*, lorsque les junkies témoignent de leurs conditions de vie directement à la CAM-V-I des reporters qu'ils ont pris d'assaut. On peut ajouter à cela l'avant-dernière scène de *Requiem*, filmée d'ailleurs en PDVM vidéo analogique noir et blanc, où le personnage utilise le CI pour une lettre vidéo ouverte de menaces et de réprimandes au « gouvernement » et à ses geôliers passés.

Cette fonction de destinataire du CI, prédominante chez Morin, souligne deux traits importants de son cinéma. Le premier trait est un intérêt marqué et récurrent pour les narrations intradiégétiques. S'il a déjà admis être attiré par celles-ci sans pouvoir donner d'explications théoriques à cela<sup>158</sup>, on peut souligner comment elles sont présentes dans son

---

<sup>158</sup> « Je vais te dire une affaire. Tu sais, je suis assis ici à répondre à des questions, mais je ne suis pas un théoricien. Je n'ai pas de théories sur mes affaires. Je suis quelqu'un qui a fonctionné de façon assez spontanée. Les théories, je les ai souvent faites après. Au départ, je ne peux pas dire vraiment pourquoi j'aime ça des voix



œuvre. En plus des films en PDVM déjà mentionnés, on peut remarquer les constructions à plusieurs narrateurs intradiégétiques de *Requiem pour un beau sans-cœur* et *Le Neg'*, qui évoquent à la fois *Rashomon* par leurs structures et *Lady in the Lake* par leurs usages abondants des plans-PDV (surtout pour *Requiem*). Le travail important sur la voix-off, qu'on retrouve dans certaines bandes vidéo comme *Gus est encore dans l'armée* (1980) ou *Notes préliminaires pour un western* (1990), participent d'un principe similaire. Le second trait propre à l'œuvre de Morin est celui de l'adresse au spectateur. Comme il l'explique :

Mon idée d'avoir un rapport avec l'auditoire me vient de la télévision. Quand j'étais petit cul, ça me fascinait de voir que les gens nous regardaient. Ça m'est resté. Et quand, dans mes premières vues, j'ai commencé à développer des « je », c'était lié à cette idée, cette conscience que des gens allaient regarder et que donc, j'avais le droit de les regarder aussi et de les apostropher. Ça vient vraiment de mes autres films, j'ai le besoin d'avoir ça, c'est comme un fétichisme. J'ai vraiment besoin que le spectateur se fasse regarder aussi. Je n'arrive pas vraiment à l'expliquer, mais c'est aussi, je crois, un rapport au conte. Dans un conte, on te prend par la main, tu as besoin de quelqu'un qui va te raconter. (Faradji, 2013)

Dans cet extrait, Morin fait allusion au style participatif, qui existe aussi à la télévision, où les personnages peuvent regarder et apostropher la caméra comme un destinataire imaginaire, comme dans les talk-shows, les bulletins de nouvelles télévisées ou les émissions pour enfants. Au-delà du principe d'authenticité proposé par les films en PDVM et des narrations intradiégétiques, Morin voit dans l'utilisation des divers destinataires une façon autant d'apostropher le spectateur que de l'observer. Le film en PDVM n'est alors pas pour lui un prétexte à immerger le spectateur dans la diégèse afin d'augmenter ses sensations, comme c'était le cas dans le « *found footage* populaire ». Il dessert plutôt une volonté d'interpeler directement le spectateur, et de lui renvoyer une image de lui-même en train d'observer le film

---

off. Je ne peux pas dire pourquoi j'aime ça lire des romans qui sont à la première personne. Je n'ai pas de grandes théories sur moi et sur mes films. » Robert Morin, dans Boyer *et al.*, p. 62.

qu'il regarde. En ce sens, l'insistance que Morin donne au destinataire relève de la réflexivité filmique (ou d'une réflexivité forte au sens de Limoges, 2008), du moins dans ses intentions.

Au final, ce qui rend *Le journal d'un coopérant* moderne, ce sont les différentes caractéristiques ci-haut énoncées. D'abord, les aspects narratifs et stylistiques défamiliarisants, comme la structure du récit, comportant une rupture thématique surprenante, et l'utilisation de la stratégie « documentaire-direct » dans un cadre de fiction ; ensuite, la filiation avec le cinéma direct, un courant documentaire typiquement moderne dans son approche ; finalement, les liens qui peuvent s'établir entre ce film et le reste de l'œuvre de Morin, et qui peuvent servir ainsi à mieux l'interpréter.

## **Conclusion du chapitre**

Comme nous avons tenté de le démontrer, les films modernes qui font usage du CI et du PDVM proposent des options ou des stratégies qui représentent des alternatives par rapport à ce qui existe dans le cinéma classique. Les motivations des procédés sont ici artistiques, et reposent sur des effets clairement « défamiliarisants » au sens néoformaliste : ils peuvent jouer sur une ambiguïté stylistique et narrative particulière (*Caché*) ou chercher à provoquer le spectateur à divers degrés (*Le journal d'un coopérant*). Cela s'oppose aux divers types de motivations compositionnelles des mêmes procédés observées dans *American Beauty* au chapitre 2, où le CI et le PDVM servaient la narration et le récit.

D'un autre côté, même si les styles de ces trois films sont différents et opposés, on peut dégager des tendances de fond, que tous les films étudiés ont en commun : par exemple, les stratégies de différenciation, même si elles sont limitées dans *Caché*, ne disparaissent pas complètement; d'un autre côté, même s'il est très différent de *Blair Witch Project*, *Le journal*

*d'un coopérant* présente un ensemble de stratégies comparables, comme les adresses à la caméra, une structure de récit particulière, etc. Ceci nous amène à revenir sur le principe des normes et des conventions au cinéma : une norme ou une convention n'est jamais complètement évacuée. Ce sont plutôt les écarts entre la norme et ses alternatives que l'analyste peut relever.

## CONCLUSION

Les différentes analyses de films et les observations présentées dans cette thèse ont permis de faire ressortir trois caractéristiques importantes du « point de vue médiatisé » (PDVM) au cinéma : 1. Son lien essentiel avec la « caméra intradiégétique » (CAM-I), sans laquelle il ne peut être considéré; 2. La diversité formelle qui existe dans l'utilisation de ces deux procédés dans différents films, tant dans le cinéma classique que moderne; 3. Le rôle charnière de la technologie vidéo dans les années 1990 pour le développement du PDVM au cinéma, par le biais du caméscope.

Les deux premiers points récapitulent plus spécifiquement les analyses de films qui ont parcouru cette thèse. D'entrée de jeu, nous avons établi l'importance d'étudier le PDVM avec la CAM-I, mais aussi en parallèle avec d'autres procédés connexes, plutôt que seul, de façon isolée. Ainsi, nous avons dégagé un « terrain poétique » particulier, dans lequel repose le PDVM. En effet, le PDVM et la CAM-I sont imbriqués dans les problèmes liés à d'autres procédés comme les médias diégétisés, le plan-écran, la projection intradiégétique, le téléviseur intradiégétique, les images vidéo intradiégétiques et d'autres. Ensuite, les analyses ont démontré comment l'utilisation du PDVM et des autres procédés permet de relever d'autres problèmes sur des tendances stylistiques générales comme le cinéma classique et moderne. L'opposition qui peut être faite entre l'utilisation du caméscope intradiégétique dans *American Beauty* et dans *Caché* en est un exemple. L'impact formel du film en PDVM, dans lequel un cinéaste se donne la contrainte d'une narration entièrement en PDVM, en est un autre.

En ce qui a trait à la dernière caractéristique, qui concerne le volet historique de la thèse, elle demande un peu plus de développement. L'hypothèse de départ portait sur l'existence d'une corrélation entre la montée du caméscope et la croissance des PDVM au cinéma. Nos observations ont révélé que le portrait est plus complexe. D'abord, l'histoire particulière du PDVM remonte au moins aux années 1910. Il semble évident que son émergence, peu importe au moment où on la situe, demande une forme « d'immersion médiatique » particulière. Ce type d'immersion implique un spectateur qui est familier avec le média diégétisé – c'est-à-dire le type de média représenté dans la diégèse filmique. Sans doute, jusqu'à une certaine époque, la familiarité avec la projection cinématographique était nettement plus grande qu'avec le tournage cinématographique. Sans doute, aussi, à un certain moment, la familiarité avec le tournage cinématographique s'est développée. Autrement, pourquoi les cinéastes avant les années 1960 utilisaient sans complexes des procédés comme les caméras intradiégétiques et les plans-écrans, mais demeuraient réticents à passer par un PDVM ? Et pourquoi, au contraire, au courant des années 1980 et 1990, ce problème ne se pose plus, puisque le PDVM est utilisé à profusion, comme n'importe quel autre média audiovisuel diégétisé ?

Ensuite, le mode amateur occupe une place déterminante dans l'évolution du PDVM au cinéma. Les premiers cas de PDVM au cinéma, tels que *Kid Auto Races* ou *The Cameraman*, ou les cas dans les années 1960 où le PDVM devient plus récurrent, comme *Peeping Tom*, représentent des figures de cinéastes amateurs. Sinon comment expliquer que le PDVM devient populaire au moment où le mode amateur dans d'autres médias, comme dans les nouvelles télévisées, est de plus en plus intégré ? Encore une fois, la familiarité du spectateur est en jeu : plus le mode amateur est répandu, plus il devient facile de l'intégrer, car

ses codes deviennent culturellement acceptables. En ce sens, le caméscope devient l'objet transitoire par excellence entre la période précédant l'expansion du PDVM et celle qui suit. Évidemment, la place d'Internet et des technologies numériques est aussi à prendre en considération. Le caméscope devient alors un représentant d'une familiarité « augmentée » avec les processus de fabrication audiovisuels dans la société. À cela s'ajoute d'autres problèmes, comme ceux du mode documentaire ou des procédés connexes au PDVM, tels que la caméra-épaule « agitée » du *run and gun* ou l'utilisation du PDVM dans la pornographie *gonzo*. Ces divers éléments (modes amateur et documentaire, caméra-épaule « agitée », *gonzo*) partagent une autre caractéristique essentielle : la quête d'authenticité, qui amène souvent à une « esthétique viscérale ».

En regard des différentes transformations que le PDVM a connues et les connexions qu'il a entretenues avec d'autres procédés durant l'histoire du cinéma, on peut conclure que le PDVM a évolué selon un processus d'intensification. Bien sûr, l'histoire du PDVM au cinéma, qui a été esquissée dans ces pages, montre des points culminants, comme le passage de 1998 à 2000. De même, la banalisation qui s'ensuit est le signe d'un changement stylistique profond avec ce qui a précédé. Mais s'agit-il d'un changement de « régime esthétique » au sens fort, qui impliquerait l'abandon de quelque chose au profit d'autre chose ? D'abord, le PDVM n'est pas spécifique au cinéma contemporain et il est apparu bien avant. Il connaissait déjà une forme qui peut ressembler à celle qui est utilisée aujourd'hui, si on pense par exemple à *Kid Auto races* ou *L'homme à la caméra*. Ensuite, il s'intègre aussi bien à des films classiques qu'à des films modernes, comme n'importe quel autre procédé, ce que démontrent les analyses d'*American Beauty*, *Caché*, *Le journal d'un coopérant* et les autres films en PDVM comme *The Blair Witch Project* qui ont été présentées dans cette thèse. Le PDVM n'a donc pas de

statut stylistique particulier, qui le rendrait ontologiquement classique, moderne, postmoderne, postclassique, chaotique, fragmenté, distancié ou autre. Finalement, il est représentatif des cycles de défamiliarisation et d'automatisation propres à la forme cinématographique. Il répond peut-être à une tendance actuelle en faveur d'une plus grande présence des « médias diégétisés » au cinéma, d'une certaine « esthétique viscérale » ou d'un besoin d'une « quête d'authenticité » dans la société, mais il ne remet pas en cause les principes du système de la continuité dans l'audiovisuel, établis en partie avec le cinéma dans les années 1910. En fait, ce que nous avons voulu souligner dans ce texte a des points de convergence avec la notion « d'évolution » dans un sens darwinien.

Ces observations historiques sont, bien sûr, d'ordre général. Elles sont basées sur quelques films canoniques, principalement hollywoodiens, avec un regard global plutôt que spécifique. Des recherches plus pointues pourraient permettre de les confirmer. Par exemple, on peut se demander plus précisément quand et comment le PDVM est arrivé au cinéma ou quel est le premier film en PDVM de l'histoire. On peut aussi chercher à valider si l'utilisation du PDVM a connu une courbe de croissance historique régulière ou irrégulière par rapport à d'autres procédés. On pourrait aussi approfondir l'utilisation du PDVM dans d'autres modes, tels que le cinéma expérimental, ou dans les cas qui n'ont pas été abordés ici, comme le cinéma asiatique.

D'un autre côté, la notion d'intensification mériterait d'être accolée à celle d'évolution, au sens darwinien du terme, c'est-à-dire comme une « adaptation », un « processus qui n'est jamais achevé » et « qui ne poursuit pas de but » (Baril, 2006 : p. 6-7.). Aussi, une recherche plus poussée sur le mode amateur en audiovisuel par le biais du cognitivisme et des approches connexes pourrait être pertinente. Denis Dutton a défendu par exemple l'idée d'une

« esthétique évolutinniste » en ces termes : « what evolutionary aesthetics asks for is to reverse-engineer our present tastes – beginning with those that appear to be spontaneous and universal – in order to understand where they came from » (Dutton, 2010 : p. 101). En ce sens, on pourrait se demander sur quelles bases génétiques et biologiques fonctionne le mode amateur.

Pour revenir au style du cinéma contemporain, on pourrait tout de même rétorquer que le PDVM est un objet justement trop spécifique pour déterminer que le cinéma contemporain ne relève pas de la fragmentation. Certes, le PDVM n'est pas spécifique au cinéma contemporain, plusieurs films utilisent le PDVM de façon « classique » et le procédé n'a pas de « statut ontologique » propre. Mais la « fragmentation » telle qu'entendue par les tenants des théories « post » ou d'un « cinéma du chaos » signifie plutôt un abandon de la continuité au sens large, pas de façon aussi spécifique. À l'aide des outils développés dans cette thèse, on peut facilement trouver des contre-exemples pour nuancer le propos. *Nightcrawler* (2014) de Dan Gilroy est intéressant à cet égard. Le film raconte la montée de Louis Bloom (Jake Gyllenhaal) dans le monde des caméramans pigistes pour les nouvelles à sensations fortes, couvrant principalement les accidents et les crimes violents, la nuit – encore une fois un vidéaste pervers, qui, comme les journalistes de *Cannibal Holocaust* et *C'est arrivé près de chez vous*, ne fait pas de nuances éthiques entre ce qu'il veut dans ses films et les effets de ses démarches dans la réalité. Le motif de la caméra intradiégétique (CAM-I) est au centre du film, avec une utilisation importante du caméscope amateur dans la mise en situation, alors que Louis débute dans le métier (pour le reste du film, on utilise des caméras vidéo professionnelles plutôt que des caméscopes). De manière assez surprenante, le film utilise les PDVM avec parcimonie. Seulement à l'occasion, Gilroy nous donne accès aux images



tournées par Louis dans la même scène. Celles-ci sont plutôt visualisées par la suite, en salle de nouvelles, à la télévision ou sur un ordinateur. À l'image de *The Cameraman*, les plans-écrans (PE) sont plus utilisés que les PDVM. De plus, on privilégie des plans-écrans cadre (PEC) plutôt que des plans-écran en plein-écran (PPE). Et même si le montage du film est rapide, les cadrages sont généralement fixes ou avec des mouvements fluides plutôt qu'à l'épaule. Encore une fois, on voit à l'œuvre le principe d'intensification, par le biais d'un film actuel, qui utilise des options anciennes, en les renouvelant.

Et si on délaisse le problème du PDVM, on peut remarquer comment le film est loin d'être représentatif d'un cinéma du chaos ou de la fragmentation. Plutôt que le style *run and gun*, si souvent décrié par la critique, le film privilégie une caméra fixe (sur trépied) ou fluide (avec des mouvements contrôlés par appareils et non à l'épaule), des cadrages stables, qui ne versent pas des incessants décadrages « agités », et une mise en scène typiquement classique, claire et cohérente, qui respecte les grandes règles de la continuité visuelle. Un des problèmes qu'on peut soulever concerne le corpus de films sur lesquels les tenants d'un cinéma du chaos vont souvent s'attarder. Ce corpus comprend généralement les mêmes titres tirés du cinéma d'action hollywoodien, soit ceux de Michael Bay, Paul Greengrass, Christopher Nolan, Tony Scott (Emerson, 2011a, 2011b, 2011c ; Stork, 2011) ou, à l'extrême, des frères Mark et Brian Nevelandine (Shaviro, 2012). Qu'arriverait-il si on comparait le travail de ces réalisateurs avec d'autres films d'action de la même époque, tout aussi populaires, mais qui ne relèvent pas du *run and gun*, comme la série des Harry Potter, les deux séries des Spider-Man, les films de Marvel ou les films de Spielberg, Cuarón et Cameron qui, bien que participant de la continuité intensifiée, sont loin de privilégier des options aussi radicales ?

D'un autre côté, pour en revenir à la question de la culture vidéo et du mode amateur, s'il est vrai que le courant Dogme 95 ou la pornographie *gonzo* sont intrinsèquement liés à une certaine culture vidéo propre aux années 1990, que dire de l'évolution de la vidéo HD dans les années 2000, qui vient renverser cette tendance en proposant une image professionnelle et léchée, à l'opposé du style *video-trash* propulsé par Dogme 95 ? Comment interpréter en ce sens les œuvres de cinéastes comme David Fincher et Steven Soderbergh, qui disent privilégier le tournage en vidéo numérique pour le contrôle que le support leur donne sur la fixité de leur cadrage et la netteté de leur image (Dequen et Faradji, 2012) ? Et en parallèle à la popularisation de la caméra-épaule « agitée », qui délaisse les trépieds, et du *run and gun*, où la cadence du montage atteint des limites extrêmes, comment comprendre au début des années 2010 la recrudescence de plans-séquences au *steadycam*, sans décadrages extrêmes ou utilisations de *zoom* brusques, dans des films aussi divers que *Roméo Onze* (2011), *12 Years a Slave* (2013), *Gravity* (2013) et *1987* (2014), ou même dans les téléséries *19-2* (2014) et *True Detective* (2014) ? Encore une fois, des études poétiques historiques plus poussées sur ces sujets pourraient nous permettre de répondre à ces questions.

En conclusion, nous espérons que cette thèse puisse ouvrir la porte à d'autres études sur le sujet du PDVM et d'autres procédés connexes. Par exemple, il serait intéressant de revenir sur plusieurs observations présentées ici en lien avec la notion de subjectivité, qui avait été laissée de côté au départ. Pour réajuster le tir à cet égard, s'il est vrai que nous voulions isoler le PDVM de la narration intradiégétique, du plan PDV et de la notion de subjectivité, cela n'a pas toujours été le cas. En effet, le PDVM a régulièrement été comparé au plan PDV, de même que les problèmes du film en PDVM recourent souvent ceux de la narration intradiégétique en littérature et dans d'autres médias. Le « terreau » poétique du PDVM est

donc très près aussi de celui du plan PDV et de la narration intradiégétique. Aussi, comme une des fonctions principales du PDVM est de relayer le point de vue d'un personnage, il y aurait matière à développer sur le sujet.

Une autre notion qui est revenue de façon récurrente et qui mériterait d'être approfondie est celle d'authenticité. Dans ce cadre, le rôle du mode documentaire accolé à celui du mode amateur semble plus que pertinent. Ces deux modes ont en commun de rechercher une forme d'authenticité par des procédés quelquefois semblables et quelquefois opposés. La familiarité du spectateur entre encore en ligne de compte dans ce cas. Comment un spectateur interprète-t-il des procédés comme étant plus authentiques que d'autres ? Et n'y aurait-il pas derrière ces procédés jugés « viscéraux » un lien avec la notion de « primitif » en arts, telle que Gombrich l'a développée (2004) ? Ne pourrait-on pas considérer les procédés « amateurs » ou « documentaires » comme relevant d'un cinéma « primitif », autant parce qu'ils remontent au cinéma des « premiers » temps que parce qu'ils sont souvent jugés plus « instinctifs » que ceux du cinéma institutionnel courant ? Ces deux notions de subjectivité et d'authenticité paraissent finalement « naturellement » imbriquées aux problèmes que nous avons abordés dans cette thèse. Comme disait Metz à propos de la narrativité au cinéma, le PDVM et la CAM-I ont l'authenticité et la subjectivité « bien chevillés au corps » (1964 : p. 52). Mais il faudrait, bien sûr, trouver un autre endroit pour développer sur ce sujet.

## BIBLIOGRAPHIE

Albera, François. 2008. *Poétique du film : textes des formalistes russes sur le cinéma*. Lausanne : Âge d'homme.

Altman, Rick. 1992. *La comédie musicale hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma*. Traduction française révisée par Jacques Lévy. Paris : Armand Colin.

\_\_\_\_\_. 1999. *Film/Genre*. Londres : BFI Publishing.

Amiel, Vincent et Pascal Couté. 2003. *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*. Paris : Klincksieck.

Andén-Papadopoulos, Kari, et Mervi Pantt (dir.). 2011. *Amateur images and global news*. Bristol: Intellect.

Andrews, David et Christine Andrews. 2012. « Film Studies and the Biocultural Turn ». En ligne. *Philosophy and Literature*. Vol. 36, no. 1 (avril), p. 58-78. Dans *Project Muse*. DOI : 10.1353/phl.2012.0009. Téléchargé le 31 décembre 2014.

Anker, Roy M. 2004. *Catching Light : Looking for God in the Movies*. Grand Rapids (Mich.) : William B. Eerdmans Pub. Co.

Armes, Roy. 1988. *On Video*. Londres: Routledge.

Arsenault, Dominic. 2010. « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états ». En ligne. *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. < <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD/showToc> >.

Atkinson, Michael. 1999. « *The Blair Witch Project* ». *Film Comment* (juillet-août), p. 74-76

Aucouturier, Michel. 1994. *Le formalisme russe*. Paris: Presses Universitaires de France.

Balio, Tino. 2013. *Hollywood in the New Millenium*. Palgrave Macmillan, pour BFI.

Banash, David. 1999. « The Blair Witch Project: Technology, Repression and the Evisceration of Mimesis ». En ligne. *Postmodern Culture*, vol. 10, no 1 (septembre). Dans *Project Muse*. < [https://muse.jhu.edu/journals/postmodern\\_culture/v010/10.1.r\\_banash.html](https://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v010/10.1.r_banash.html) >. Téléchargé le 18 septembre 2012.

Baril, Daniel. 2006. *La grande illusion: Comment la sélection naturelle a créé l'idée de Dieu*. Québec : Éditions Multimonde.

- Baron, Jaimie. 2014. *The Archive Effect : Found Footage and the Audiovisual Experience of History*. Oxon ; New York : Routledge.
- Barthes, Roland. 1953. *Le degré zéro de l'écriture*. Paris : Seuil.
- Baudry, Jean-Louis. 1978. *L'effet cinéma*. Paris : Albatros.
- Bégin, Richard. 2009. *Baroque cinématographique : essai sur le cinéma de Raoul Ruiz*. Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes.
- Bellour, Raymond. [1979] 1995. *L'analyse du film*. Paris : Calmann-Lévy.
- Belton, John. 2012. « Digital 3D Cinema : Digital Cinema's Missing Novelty Phase ». En ligne. *Film History : An International Journal*, vol. 24, no 2, p. 187-195. Dans *Project Muse*. <<http://muse.jhu.edu/journals/fih/summary/v024/24.2.belton.html>>. Téléchargé le 23 février 2016.
- Benjamin, Walter. 2003. *Écrits Français*. Paris : Folio.
- Biasin, Enrico et Federico Zecca. 2009. « Contemporary Audiovisual Pornography : Branding Strategy and Gonzo Film Style. » *Cinéma & Cie*, vol IX, no 12 (printemps), p. 133-147.
- Blos-Jàni, Melinda. 2009. « In and Out of Context. On the Reality Effect and Evidentiary Status of Home Videos ». En ligne. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, no 1, p. 149-166. <<http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C1/film1-11.pdf>>. Téléchargé le 16 avril 2016.
- Boeck, Rick. 2007. « Ways of Seeing in *American Beauty* ». En ligne. *Screen Education*, no. 46, p. 181-187. Dans *ProQuest*. <<http://search.proquest.com/docview/236683625/%20fulltextPDF/46D267D79B394DB8PQ/1?accountid=12543>>. Téléchargé le 27 juin 2012.
- Bolter, Jay David. 2002. « Formal Analysis and Cultural Critique in Digital Media Theory ». En ligne. *Convergence*, vol 8, no 4, p. 77-88. Dans *Sage Journals*. DOI: 10.1177/135485650200800408. Téléchargé le 2 mars 2016.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.
- Bomsel, Olivier et Gilles Le Blanc. 2002. *Dernier tango argentine : le cinéma face à la numérisation*. Paris : Presses de l'École des mines.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison (Wisconsin) : University of Wisconsin Press.

\_\_\_\_\_. 1989a. *Making meaning : Inference and rethoric in the interpretation of cinema*. Cambridge (Mass.) : Harvard University Press.

\_\_\_\_\_. 1989b. « Historical Poetics of Cinema ». En ligne. David Bordwell's website on cinema. < [http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell\\_Cinematic%20Text\\_no3\\_1989\\_369.pdf](http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Cinematic%20Text_no3_1989_369.pdf) >. D'abord paru dans Palmer, R. Barton (éd.). *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. Coll. « Georgia State Literary Studies », no 3. New York: AMS Press, p. 369-398.

\_\_\_\_\_. 1997. *On the History of Film Style*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

\_\_\_\_\_. 2005. « Up close and impersonal : Hal Hartley and the Persistence of Tradition ». En ligne. *16 :9*, no. 12 (juin). < [http://www.16-9.dk/2005-06/side11\\_inenglish.htm](http://www.16-9.dk/2005-06/side11_inenglish.htm) >. Consulté le 24 janvier 2014. Traduction anglaise de 2004. « Nah dran und unpersönlich: Hal Hartley und die Beharrlichkeit der Tradition. » Dans Hagen, Malte, Johann Schmidt et Michael Wedel (dir.). *Die Spur durch den Spiegel : Der Film in der Kultur der Moderne*. Berlin : Bertz Verlag, p. 410–421.

\_\_\_\_\_. 2006. *The Way Hollywood Tells it : Story and Style in Modern Movies*. Berkeley et Los Angeles : University of California Press.

\_\_\_\_\_. 2007a. « Anatomy of the Action Picture ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Essays » (janvier). < <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php> >. Consulté le 21 août 2014.

\_\_\_\_\_. 2007b. « Unsteadycam chronicles ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Blog », 17 août. < <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/08/17/unsteadycam-chronicles/> >. Consulté le 16 août 2016.

\_\_\_\_\_. 2008a. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.

\_\_\_\_\_. 2008b. « A behemoth from the Dead Zone ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Blog », 25 janvier. < <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/01/25/a-behemoth-from-the-dead-zone/> >. Consulté le 7 août 2016.

\_\_\_\_\_. 2012a. En ligne. *Pandora's Digital Box : Films, Files and the Future of Movies*. Madison : The Irvington Way Institute Press. <<http://www.davidbordwell.net/books/pandora.php>>. Téléchargé le 4 janvier 2014.

\_\_\_\_\_. 2012b. « Return to Paranormalcy ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Blog », 13 novembre. < <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/> >. Consulté le 24 mars 2014.

\_\_\_\_\_. 2012c. « The Viewer's Share: Models of Mind in Explaining Film ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Essay », mai. < <http://www.davidbordwell.net/essays/viewersshare.php> >. Consulté le 10 février 2017.

\_\_\_\_\_ et Noël Carroll (dir.). 1996. *Post-Theory : Reconstructing Film Studies*. Madison : University of Wisconsin Press.

\_\_\_\_\_, Janet Staiger et Kristin Thompson. 1985. *The Classical Hollywood Cinema : Film Style & Mode of Production to 1960*. New York : Columbia University Press.

\_\_\_\_\_ et Kristin Thompson. 2000. *L'art du film: une introduction*. Traduction de Cyril Beghin. Paris: De Boeck Université.

Bouchard, Vincent. 2012. *Pour un cinéma léger et synchrone! Invention d'un dispositif à l'Office National du film*. Villeneuve-d'Asq : Presses Universitaires du Septentrion.

Bourassa, Éric. 2006. « Les rapports d'influence entre la forme et le contenu : les motivations thématiques de la caméra subjective chez Robert Morin ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Concordia. <[http://spectrum.library.concordia.ca/9276/1/bourassa\\_eric\\_2006.pdf](http://spectrum.library.concordia.ca/9276/1/bourassa_eric_2006.pdf)>. Téléchargé le 25 juillet 2016.

Boyd, Brian, Joseph Carroll et Jonathan Grottschall. 2010. *Evolution, Literature and Film: A Reader*. New York: Columbia University Press.

Boyer, Jean-Pierre, Fabrice Montal et Georges privet. 2002. *Moments donnés. Robert Morin : entrevue(s) / Robert Morin : interview(s)*. Montréal : Vidéographe Éditions.

Branigan, Edward. 1984. *Point of View in the Cinema : A theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin : Mouton Publishers.

\_\_\_\_\_. 2006. *Projecting a camera : Language-Games in Film Theory*. New York; Londres : Routledge.

Brunet, Patrick J. 1992. *Les outils de l'image : du cinématographe au caméscope*. Montréal : Les presses de l'Université de Montréal.

Buckingham, David et Rebekah Willett. *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*. Basingstoke : Palgrave Macmillan.

Burch, Noël. 1986. *Une praxis du cinéma*. Paris : Gallimard.

\_\_\_\_\_. 2000. « Double speak. De l'ambiguïté tendancielle du cinéma hollywoodien. ». En ligne. *Réseaux*, vol. 18, no 99. « Cinéma et réception », p. 99-130. Dans *Persée*. Doi : 10.3406/reso.2000.2197. Téléchargé le 16 mars 2016.

Carroll, Noël. 2004. « Art and Human Nature ». En ligne. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol 62, no 2 (printemps), p. 95-107. Dans *JSTOR*. < <http://www.jstor.org/stable/1559194> >. Téléchargé le 31 décembre 2014.

Casetti, Francesco. 2007. « Theory, Post-theory, Neo-theories : Changes in Discours, Changes in Objects ». En ligne. *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 17, no 2-3 (printemps), p. 33-45. Dans *Érudit*. <<http://id.erudit.org/iderudit/016749ar>>. Téléchargé le 16 août 2016.

Chakali, Saad. 2005. « Le spectre du colonialisme, l'actualité du néocolonialisme postcolonial : *Caché* (2005) de Michael Haneke ». En ligne. *Cadrage.net* (mai). <<http://www.cadrage.net/films/cache.htm>>. Consulté le 29 août 2006.

Chatelet, Claire. 2006. « *Dogme 95* : un mouvement ambigu, entre idéalisme et pragmatisme, ironie et sérieux, engagement et opportunisme ». En ligne. *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, no 48 (I), p 46-73. <<http://1895.revues.org/34>>. Mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2009, téléchargé le 20 juillet 2015.

Cheney, Alexandra. 2014. « Christopher Nolan, Matthew McConaughey Surprise Fans at Comic-Con ». En ligne. *Variety*, 24 juillet. <<http://variety.com/2014/film/news/christopher-nolan-matthew-mcconaughey-surprise-fans-at-comic-con-1201268735/>>. Consulté le 25 juillet 2014.

Chion, Michel. 2005. *L'audio-vision. Son et image au cinéma. 2<sup>e</sup> édition*. Paris : Armand Colin.

Christensen, Ove. 2000a. « Spastic Aesthetics – *The Idiots* ». En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre), p. 35-46. <[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html)>. Téléchargé le 14 novembre 2013.

\_\_\_\_\_. 2000b. « Authentic Illusions – The Aesthetics of *Dogma 95* ». En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre), p. 111-122. <[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html)>. Téléchargé le 14 novembre 2013.

Cieutat, Michel et Philippe Rouyer. 2005. « Entretien avec Michael Haneke ». *Positif*, no. 536 (octobre), p. 21-25.

Coderre, Charles-André. 2014. « Le cinéma analogique, entre obsolescence et résistance : l'exemple du collectif Double Négatif ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. <<http://hdl.handle.net/1866/11627>>. Téléchargé 22 février 2016.

Cohen, David S. 2011. « Landmark Year For Digital ». En ligne. *Variety*, 7 juillet. <<http://variety.com/2011/digital/news/landmark-year-for-digital-1118039523/>>. Consulté le 22 février 2016.

Conrich, Ian et Estella Tincknell. 2000. « Film Purity, the Neo-Bazinian Ideal and Humanism in *Dogma 95* ». En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre), p. 171-180. <[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html)>. Téléchargé le 14 novembre 2013.



Couchot, Edmond. 1991. « Un fracassant Big Bang ». En ligne. *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 1., no 3, p. 7-20. Dans *Érudit*. <<http://id.erudit.org/iderudit/1001063ar>>. Téléchargé le 22 février 2016.

Creton, Laurent. 1997. « Figures de l'entrepreneur, filières d'innovation et genèse de l'industrie cinématographique. Lumière, Pathé et Méliès », in Malthête, Jacques (dir.) et Michel Marie (dir.). *Georges Méliès, l'illusionniste fin de siècle*. Paris : Sorbonne/Colloque Cerisy, p. 133-164.

Curot, Frank. 2000. *Styles filmiques*. Paris : Lettres modernes Minard.

Cutting, James E, Kaitlin L Brunick, Jordan E DeLong, Catalina Iricinski et Ayse Candan. 2011. « Quicker, Faster, Darker : Changes in Hollywood Film over 75 Years ». En ligne. *i-Perception*, no 2 (août), p. 569-576, publié le 1<sup>er</sup> août. DOI: 10.1068/i0441aap. Téléchargé le 2 mars 2016.

D'Angelo, Mike. 2014. « 15 years beyond the hype and hatred of *The Blair Witch Project* ». En ligne. *The Dissolve*. Section « Features », sous-section « Movie of the Week », 28 octobre. <<https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/800-the-blair-witch-project-15-years-beyond-the-hype-a/>>. Consulté le 29 décembre 2014.

D'Haeyere, Hilde. 2014. « Slapstick on Slapstick : Mack Sennett's Metamovies Revisit the Keystone Film Company ». En ligne. *Film History*, vol 26, no 2, p. 82-111. Dans *Project Muse*. <<https://muse.jhu.edu/article/548804/pdf>>. Téléchargé de 22 juillet 2014.

Dällenbach, Lucien. 1977. *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*. Paris : Seuil.

Dequen, Bruno et Helen Faradji. 2012. « David Bordwell ». En ligne. *24 images*, no 159, p. 60-63. Dans *Érudit*. <<http://id.erudit.org/iderudit/67850ac>>. Téléchargé le 26 juillet 2016.

Denee, Patrick J. 2002. « Awakening from the American Dream : The End of Escape in American Cinema? ». *Perspective on Political Science*, vol. 31, no. 2, p. 96-103. Dans *Taylor & Francis Online*. <<http://dx.doi.org/10.1080/10457090209604077>>. Téléchargé le 16 mai 2012.

Dixon McDowell, Scott. 2001 « Method Filmmaking : An Interview with Daniel Myrick, co-director of *The Blair Witch Project* ». En ligne. *Journal of Film and Video*, vol. 53, no. 2-3 (été-automne), p. 140-147. Dans *JSTOR*. <<http://www.jstor.org/stable/20688362>>. Téléchargé le 18 septembre 2012.

Du Pasquier, Sylvain. 1970. « Les gags de Buster Keaton ». En ligne. *Communications*, no 15, p. 132-134. Dans *Persée*. DOI : 10.3406/comm.1970.1218. Téléchargé le 15 juillet 2014.

Dubois, Colette, Philippe Dubois et Marc-Emmanuel Mélon et. 1988. « Cinéma et vidéo : interpénétrations ». *Communications*, no. 48 « Vidéo ». Paris : Seuil, p. 267-321.

Dutton, Denis. [2009] 2010. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure & Human Evolution*. New York: Bloomsbury Press.

Dyer, Richard. 1994. « Idol Thoughts : Orgasm and Self-reflexivity in Gay Porn ». En ligne. *Critical Quarterly*, vol. 36, no 1, p. 49-62. DOI : 10.1111/j.1467-8705.1994.tb01012.x. Téléchargé 18 janvier 2015.

Ebiri, Bilge. 2015. « Found footage movies are in a Rut. Can the genre be saved? ». En ligne. *Vulture*, 5 février, 11h30. <<http://www.vulture.com/2015/02/can-the-found-footage-movie-be-saved.html>>. Consulté le 7 avril 2016.

Eldestein, David. 1998. « Apocalypse Then. The Viscera of War ». En ligne. *Slate*, 24 juillet. <[http://www.slate.com/articles/arts/movies/1998/07/apocalypse\\_then.html](http://www.slate.com/articles/arts/movies/1998/07/apocalypse_then.html)>. Consulté le 23 décembre 2015.

Elsaesser, Thomas. 1997. « Specularity and Engulfment: Francis Ford Coppola and *Bram Stoker's Dracula* ». In Neale, Steven and Murray Smith (dir.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London : Routledge, p. 191-208.

Egginton, William. 2001. « Reality is Bleeding : A Brief History of Film from the Sixteenth Century ». En ligne. *Configurations*, vol. 9, no. 2 (printemps), p. 207-229. Dans *Project Muse*. DOI: 10.1353/con.2001.0011. Téléchargé le 18 septembre 2012.

Eisenberg, Eric. 2010. « Interview : Paul Greengrass Explains the Shaky Camera ». En ligne. *CinemaBlend* [s.d.]. <<http://www.cinemablend.com/new/Interview-Paul-Greengrass-Explains-The-Shaky-Cam-17539.html>>. Consulté le 23 juin 2016.

Emerson, Jim. 2011a. « In the cut, part I : Shots In the Dark (Knight) ». En ligne. *Rogert Ebert*, section « Scanners », 8 septembre. <<http://www.rogerebert.com/scanners/in-the-cut-part-i-shots-in-the-dark-knight>>. Comprend un essai vidéo et un article. Consulté le 17 août 2016.

\_\_\_\_\_. 2011b. « In the cut, part II : A Dash of Salt ». En ligne. *Rogert Ebert*, section « Scanners », 13 septembre. <<http://www.rogerebert.com/scanners/in-the-cut-part-ii-a-dash-of-salt>>. Comprend un essai vidéo et un article. Consulté le 17 août 2016.

\_\_\_\_\_. 2011c. « In the cut, part III : A Dash of Salt ». En ligne. *Rogert Ebert*, section « Scanners », 16 septembre. <<http://www.rogerebert.com/scanners/in-the-cut-part-iii-bullitt-the-lineup-french-connectionaka-i-left-my-heart-in-my-throat-in-san-francisco>>. Comprend un essai vidéo et un article. Consulté le 17 août 2016.

Erens, Patricia. 1986. « Home movies in commercial narrative film ». En ligne. *Journal of Film and Video*, vol. 38, no 3 et 4 (automne-été), p. 99-101. Dans *JSTOR* < <http://www.jstor.org/stable/20687742> >. Téléchargé le 28 octobre 2013.

Faradji, Helen. 2013. « Rencontre avec Robert Morin ». En ligne. *24 images*. Section « Entrevues », 6 août. <<http://revue24images.com/entrevue-article-detail/1463>>. Consulté le 15 août 2013.

Fevry, Sébastien. 2000. *La mise en abyme filmique: essai de typologie*. Liège : Éditions du Céfal.

Field, Syd. 2005. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Random House.

Frappier, Rob. 2012. « Interview : Why Are Found Footage Movies So Popular ? ». En ligne. *ScreenRant* [sans date]. <<http://screenrant.com/popular-found-footage-movies-robf-154762/>>. Consulté le 25 juillet 2014.

Fuchs, Michael. 2011. « Starring Porn : Metareference in Straight Pornographic Features ». En ligne. In Bantleon, Katharina, Jeff Thoss, et Werner Wolf (dir.). *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media: Forms, Functions, Attempts at Explanation..* Amsterdam: Rodopi, p. 379-413. Dans *Academia.edu*. < <https://www.academia.edu/>> Téléchargé le 26 avril 2012.

Gardetta, Dave. 2006. « The Teenager & the Porn Star ». En ligne. *Los Angeles Magazine*, 1<sup>er</sup> novembre. < <http://www.lamag.com/longform/the-teenager-the-porn-star/>>. Consulté le 10 avril 2016.

Gardies, René (dir.). 2007. *Comprendre le cinéma et les images*. Paris : Colin.

Garneau, Michèle. 2006. « Quand la technique nous sauve du style : sur le l'émergence du cinéma québécois par le « direct » ». In Biasin, Enrico, Giulio Bursi et Leonardo Quaresima (dir.). *Lo stile cinematografico. XIII Convegno Internazionale di Studi sul Cinema = Film Style. XIII International Films Studies Conference*. Udine : Forum, p. 203-208.

Gaudreault, André. 1988. *Du littéraire au filmique : système du récit*. Québec : Presses de l'Université de Laval; Paris : Méridiens Klincksieck.

\_\_\_\_\_ et François Jost. 1990. *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan.

\_\_\_\_\_ et Philippe Marion. 2000. « Un média naît toujours deux fois » *Sociétés et représentations*, no 9 « La Croisée des médias », p. 21-36.

Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris : Seuil.

Gerstenkorn, Jacques. 1987. « À travers le miroir. Notes introductives. ». *Vertigo*, no. 1, p. 7-10.

Gombrich, Ernst. 2004. *La préférence pour le primitif : épisodes d'une histoire du goût et de l'art en Occident*. Traduction de Dominique Lablanche. Paris : Phaidon.

Goudreau, Kim. 2006. « *American Beauty* : The Seduction of the Visual Image in the Culture of Technology ». En ligne. *Bulletin of Science Technology & Society*, vol. 26, no. 1 (février). Dans *Sage Publications*. DOI: 10.1177/0270467605284344. Téléchargé le 12 mai 2012.

Gunning, Tom. 2003. « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion. Pour une culture optique du dispositif cinématographique ». *Cinemas : revue d'études cinématographiques*, Vol. 14, no. 1 « Dispositif(s) du cinéma des premiers temps » (automne), p. 67-89.

Haïm, Monica. 2001. « 29<sup>e</sup> Festival International du nouveau Cinéma et des nouveaux Médias de Montréal : La vidéo (numérique) et l'iconoclasme ». *Séquences*, no 211 (février), p. 20-22.

Harvey, Dennis. 2012. « Review : 'Grave Encounters 2' ». En ligne. *Variety*, 11 octobre. <<http://variety.com/2012/film/reviews/grave-encounters-2-1117948541/>>. Consulté le 25 juillet 2014.

Hentai, Wayne. 2003. « Movie Review: *The Adventures of Buttman* » En ligne. *AVN Media Network*, 1<sup>er</sup> juillet. <<http://www.avn.com/movies/14472.html>>. Consulté le 10 avril 2106.

Highley, Sarah L. et Jeffrey Andrew Weinstock. 2004. « Introduction: The Blair Witch Controversies ». In *Nothing that is: Millennial Cinema and The Blair Witch Project*. Detroit: Wayne State University, p. 11-36.

Hight, Craig, et Jane Roscoe. 2001. *Faking It : Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester; New York : Manchester University Press.

Hustis, Harriett. 2001. « Black and White and Read All Over : Performative Textuality in Bram Stoker's *Dracula* ». En ligne. *Studies in the Novel*, vol. 33, no 1, p. 18-33. Dans *ProQuest Literature Online*. <<http://literature.proquest.com/>>. Téléchargé le 9 avril 2016.

Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham : Duke University Press.

Jauregui, Carolina Gabriela. 2004. « « Eat it alive and swallow it whole! »: Resavoring *Cannibal Holocaust* as a Mockumentary ». En ligne. *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, no 7 « Casting Doubt » (printemps). <[http://www.rochester.edu/in\\_visible\\_culture/%20Issue 7/Issue 7 Jauregui.pdf](http://www.rochester.edu/in_visible_culture/%20Issue%207/Issue%207_Jauregui.pdf)>. Téléchargé le 5 mars 2006.

Jost, François. 1987. *L'œil-caméra, entre film et roman*. Lyon : Presse universitaires de Lyon.

\_\_\_\_\_. 1992. *Un monde à notre image : Énonciation, cinéma, télévision*. Paris : Méridiens Klincksieck.

\_\_\_\_\_. 1996. « Le roman épistolaire et la technique narrative au XVIII<sup>e</sup> siècle ». En ligne. *Comparative Literature Studies*, vol. 3, no. 4, pp. 397-427. Dans *JSTOR*. <<http://www.jstor.org/stable/40245834>>. Téléchargé le 12 décembre 2014.

Journot, Marie-Thérèse. 1998. « Journal filmé et caméra de surveillance : les emplois paradoxaux de la vidéo dans le cinéma des années 90 ». Dans Bächler, Odile, Claude Murcia et Francis Vanoye (dir.). *Cinéma et audio-visuel. Nouvelles images, approches nouvelles*, p. 75-80. Actes du colloque organisé par l'A.F.E.C.C.A.V. (Cluny, 24, 25, 26 septembre 1998). Paris; Montréal : L'Harmattan.

\_\_\_\_\_. 2011. *Films amateurs dans le cinéma de fiction*. Paris : Armand Colin.

Juhasz, Alexandra, et Jesse Lerner. 2006. *F is for Phohy : Fake documentary and Truth's Undoing*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Jullier, Laurent. 1997. *L'écran post-moderne : Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris et Montréal : L'Harmattan.

\_\_\_\_\_. 2002. *Cinéma et cognition*. Paris : L'Harmattan.

\_\_\_\_\_. 2011. « Des nouvelles du style postmoderne », *Positif*, n°605-606 (juillet-août), p. 160-163.

\_\_\_\_\_. 2013. « Dis-moi ce que tu vois ! Le régime visuel du *run and gun*. » En ligne. *Mise au point*, no 5 (avril), publié le 1<sup>er</sup> avril. <<http://map.revues.org/1371>> Consulté le 03 mars 2016.

Kaganski, Serge. 1997. « « Ceux qui m'aiment prendront le train » : la vie des morts ». En ligne. *Les Inrockuptibles*, 30 novembre. <<http://www.lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/ceux-qui-maiment-prendront-le-train/>>. Consulté le 23 décembre 2015.

Karagosian, Michael. 2003. « Introduction to Digital Cinema ». En ligne. *MKPE Consulting LLC*. <[http://mkpe.com/publications/d-cinema/insasia/introduction\\_to\\_dc.php](http://mkpe.com/publications/d-cinema/insasia/introduction_to_dc.php)>. Consulté le 16 juin 2006. D'abord paru dans *INS Asia Magazine* en 2003.

Kattenbelt, Chiel. 2006. « Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality ». In Chapple, Freda et Kattenbelt (dir.). *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam et New York : Rodopi, p. 29-40. Cité dans Larrue (2011).

Kennedy, John M. et Dan L. Chiappe. 2005. « Metaphors in movies ». In Anderson, Joseph et Barbara Fisher Anderson (dir.). *Moving Image Theory : Ecological Considerations*. Carbondale : Southern Illinois University Press, p. 228-242.

Kernes, Mark. 2014. « Evil Angel at 25: Interview with John Stagliano » En ligne. *AVN Media Network*, 3 juin. <<http://business.avn.com/articles/video/Evil-Angel-at-25-Interview-With-John-Stagliano-564510.html>>. Consulté le 10 avril 2016.

« L'engagement en 50 films ». 1998. En ligne. *24 images*, no 92, p. 19-29. Dans *Érudit* <<http://id.erudit.org/iderudit/24005ac>>. Téléchargé le 3 juillet 2016

Larrue, Jean-Marc. 2011. « Théâtralité, médialité et sociomédialité : Fondements et enjeux de l'intermédialité théâtrale ». En ligne. *Theatre Research in Canada / Recherches théâtrales au Canada*, vol. 32, no 2, p. 174-206. < <https://journals.lib.unb.ca/index.php/tric/article/view/19460/21021> >. Consulté le 2 mars 2016.

Lavik, Erlend. 2006. « Narrative structure in *The Sixth Sense*: a new twist in « twist movies »? ». En ligne. *Velvet Light Trap*, no. 58 (automne), p. 55-65. Dans *Project Muse*. DOI: 10.1353/vlt.2006.0031. Téléchargé le 3 mars 2016.

\_\_\_\_\_. 2009. « 'Not the obstacle but the means' : Film history and the postmodern challenge ». En ligne. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, vol. 13, no. 3, p. 371-394. Dans *Taylor & Francis Online*. < <http://dx.doi.org/10.1080/13642520903091134> >. Téléchargé le 26 avril 2012.

Law, Shirley. 2006. « Film as Text: Looking closer – structure, style and narrative in *American Beauty* ». En ligne. *Screen Education*, no 43, p. 123-129. Dans *ProQuest*. < <http://search.proquest.com/docview/2382465?accountid=12543> >. Téléchargé le 1<sup>er</sup> mai 2012.

Lee, Kevin B. 2016. « Watch : How Jason Bourne Changed Film Fighting. How much intensity can our eyes even take? ». En ligne. *Fandor. All for film*. Section « Keyframe », 27 juillet. < <https://www.fandor.com/keyframe/watch-how-jason-bourne-changed-film-fighting/> >. Comprend un article et un essai vidéo. Consulté le 17 août 2016.

Lefebvre, Martin. 2007. « Théorie, mon beau souci ». En ligne. *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vo. 17, no. 2-3 (printemps), p. 143-192. Dans *Érudit*. < <http://id.erudit.org/iderudit/016754ar> >. Téléchargé le 26 juillet 2016.

Letort, Delphine et Erich Fisbach (dir.). 2015. *La culture de l'engagement au cinéma*. Collection « Interférences ». Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Levin Russo, Julie. 2007. « 'The Real Thing' : Reframing Queer Pornography for Virtual Spaces ». In Jacobs, Katrien, Marije Janssen et Matteo Pasquinelli. En ligne. *C'Lick Me: A Netporn Studies Reader*. Amsterdam: Institute of Network Studies, p. 239-252. < <http://networkcultures.org/blog/publication/the-art-and-politics-of-netporn/> >. Téléchargé le 30 mars 2016.

Limoges, Jean-Marc. 2008. « Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma ». En ligne. Thèse de doctorat, Québec, Université de Laval. < <theses.ulaval.ca/archimede/fichiers/25113/25113.pdf> >. Téléchargé le 22 février 2013.

Laursen, Lind. 200. « The Agitated Camera – A Diagnosis of Anthony Dod Mantle’s camera work in *The Celebration*. » En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre), p. 89-98. < [http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10\\_POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10_POV_10cnt.html) >. Téléchargé le 14 novembre 2013.

Liss, Robin. 2004. « A History of the Canon XL1 and XL1S Camcorders ». En ligne. *Camcorderinfo.com*, 13 juillet. < [www.camcorderinfo.com/content/A-History-of-the-Canon-XL2-Camcorder.htm](http://www.camcorderinfo.com/content/A-History-of-the-Canon-XL2-Camcorder.htm) >. Consulté le 16 juin 2006.

Lovgen, Stefan. 2005. « “War of the Worlds”: Behind the 1938 Radio Show Panic ». En ligne *National Geographic News*, 17 juin. < [http://news.nationalgeographic.com/news/2005/06/0617\\_050617\\_warworlds.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2005/06/0617_050617_warworlds.html) >. Consulté le 9 avril 2016.

Lucas, Robert Christopher. 2011. « Crafting Digital Cinema : Cinematographers in Contemporary Hollywood ». En ligne. Thèse de doctorat, Austin, Université du Texas. < <http://hdl.handle.net/2152/ETD-UT-2011-08-4147> >. Téléchargé le 24 mars 2014.

MacDonald, Scott. 2000. « Experimental Cinema in the 1980’s », dans Stephen Prince (ed.). *A new pot of gold : Hollywood under the electronic rainbow, 1980-1989*. Berkeley et Los Angeles : University of California Press, p. 390-444

Madelénat, Gildas. 2012. « La Focalisation Caméra: le renouvellement du champ des « visibles ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Poitiers, Université de Poitiers. Dans *Mémoire Online*. < <http://memoireonline.com/01/14/8658/La-focalisation-camera-le-renouvellement-du-champ-des-visibles.html> >. Consulté de 16 avril 2016.

Maltby, Richard. 2003. *Hollywood Cinema*. Malden : Blackwell Publishing.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press.

Marsolais, Gilles. 1997. *L’aventure du cinéma direct revisitée*. Laval: Les 400 coups.

Marsolais, Mathieu. 2011. « Autour de Pierre Falardeau : *found footage* et réemploi d’images dans le cinéma politique ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. < <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/6249> >. Téléchargé le 24 mars 2014.

McCann, Ben et David Sorfa (dir.). 2011. *The cinema of Michael Haneke*. London et New York : Wallflower Press.

McCarthy, Todd. 1998. « Review : *Saving Private Ryan* – Combat View Through Visceral Cinema ». En ligne. *Variety*, 20 juillet. < <http://variety.com/1998/film/reviews/saving-private-ryan-combat-viewed-through-visceral-cinema-1200454371/> >. Consulté le 23 décembre 2015.

Méchoulan, Éric. 2003. « Intermédialités : le temps des illusions perdues ». *Intermédialités*, vol. 1, no 1, (printemps), p.9- 27.

Metz, Christian. 1964. « Le cinéma : langue ou langage ». En ligne. *Communications*, vol. 4, no. 1, p. 52-90. Dans *Persée*. <[http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1964\\_num\\_4\\_1\\_1028](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1028)>. Téléchargé le 20 août 2016.

\_\_\_\_\_. 1987. « L'énonciation impersonnelle ou le site du film ». *Vertigo*, no. 1, p. 13-34.

\_\_\_\_\_. 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.

\_\_\_\_\_. [1966] 2003. « La construction « en abyme » dans *Huit et demi* de Fellini. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck, p. 223-228.

Mitry, Jean. 1990. *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris : Éditions Universitaires.

Moran, James M. 2002. *There's No Place Like Home Movie*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Morgan, Daniel. 2013. *Late Godard and the Possibilities of Cinema*. Berkeley: University of California Press.

Morin, Jean-Philippe. 2013. « Trois films de Robert Morin : pour une exploration des mécanismes de l'autofiction cinématographique ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. <<http://hdl.handle.net/1866/11118>>. Téléchargé le 25 juillet 2016.

Mouren, Yannick. 2009. *Filmer la création cinématographique : le film-art poétique*. Paris : L'Harmattan.

Nectoux, Gaspard. 2000. « Le lac et le désert. Propos de Fabrice Aragno ». *Cahiers du cinéma*, no 702 (juillet-août), p. 22-23

Negroponte, Nicholas. 1995. *Being Digital*. New York: Vintage Books.

Nielsen, Jakob Isak. 2007. « Camera Movement in Narrative Cinema – Towards a Taxonomy of Functions ». En ligne. Thèse de Doctorat, Aarhus, University of Aarhus. Dans *Academia.edu*. <[https://www.academia.edu/6840868/Camera\\_Movement\\_in\\_Narrative\\_Cinema\\_2007](https://www.academia.edu/6840868/Camera_Movement_in_Narrative_Cinema_2007)>. Téléchargé le 14 août 2014.

North, Daniel. 2010. « Evidence of Things Not Quite Seen : *Cloverfield's* Obstructed Spectacle ». En ligne. *Film & History*. Vol. 40, no. 1 (Printemps), p. 75-92. Dans *Project Muse*. <<https://muse.jhu.edu/article/379548/pdf>>. Téléchargé le 19 novembre 2014.

O'Gorman, Marcel. 2003. « What is Necromedia ». *Intermédialités*, no 1 (printemps), p. 155-164.



\_\_\_\_\_. 2004. « *American Beauty* Busted: Necromedia and Domestic Discipline ». En ligne. *SubStance*, vol. 33, no. 3 (issue 105), p. 3-51 Dans *Project Muse*.. DOI: 10.1353/sub.2004.0042. Téléchargé le 21 juin 2011.

O'Neil, Eithne. 2010. « *Toy Story 3 : Toys Galore !* ». *Positif*, no 593-594 (juillet-août), p. 124-125.

Parayre, Ariane. 2011. « L'utopie numérique : discours et réalités sur la numérisation des salles de cinéma illustrés par le cas de l'entreprise *DigiScreen* ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. <<http://hdl.handle.net/1866/6053>>. Téléchargé le 16 juillet 2014.

Perrault, Pierre. 1980. « Michel Brault cinéaste ». En ligne. *Copie Zéro*, no 5 (janvier), p. 23-28. Dans *Cinémathèque québécoise*. <[http://collections.cinematheque.qc.ca/wp-content/uploads/2013/10/CZ\\_1979\\_05\\_p23-28w.pdf](http://collections.cinematheque.qc.ca/wp-content/uploads/2013/10/CZ_1979_05_p23-28w.pdf)> .Téléchargé le 2 octobre 2015.

Perron, Bernard. 2002. « Présentation ». En ligne. *CiNéMAS*, vol. 12, no 2 (hiver), p. 7-14. Dans *Ludicné*. <<http://www.ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Introduction%20cinéma%20et%20cognition.pdf>>.

Persson, Per. 2003. *Understanding Cinema : A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge (Angleterre) : Cambridge University Press.

Pizello, Steven. 1999. « Sundance '99 : A Cooler Climate : « The Blair Witch Project » (U.S.) ». *American Cinematographer*, vol. 80, no 4 (avril), p. 97-99.

Pomella, Sophie. 2010. « *Journal d'un coopérant (2010). Des abusés* ». En ligne. *Panorama-cinéma*, 19 avril. <<http://www.panorama-cinema.com/V2/critique.php?id=123>>. Consulté le 16 août 2016.

Pomerance, Murray (éd.). 2002. *Enfant terrible !: Jerry Lewis in American Film*. New York : New York University Press.

Prédal, René. 2008a. *Le cinéma à l'heure des petites caméras*. Paris: Klincksieck.

Prédal, René. 2008b. *Le cinéma français depuis 2000. Un renouvellement incessant*. Paris: Armand Colin.

Raskin, Richard (éd.) et Claus Christensen (assistant). 2000. « Aspects of Dogma ». En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre). < [http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html) >. Téléchargé le 14 novembre 2013.

Ray, Richard Beverly. 2001. *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies*. Bloomington: Indiana University Press.

Richards, Leah. 2009. « Mass Production and the Spread of Information in *Dracula* : « Proofs of so wild a story » ». En ligne. *English Literature in Transition 1880-1920*, vol. 52, no. 4, p. 440-457. Dans *ProQuest Literature Online*. <<http://literature.proquest.com/>>. Téléchargé le 9 avril 2016.

Roy, Charles-Stéphane. 2006. « *Caché* : La vidéo, ce troisième œil ». *Séquences*, no. 241 (janvier-février 2006), p. 37.

Salt, Barry. 2006. *Moving Into Pictures*. Londres: Starword.

\_\_\_\_\_. 2009. *Film Style and Technology: History and Analysis*. Londres: Starword.

Schantz Laurisen, Palle. 2000. « *The Celebration* – Classical Drama and Docu Soap Style ». En ligne. *P. O. V. A Danish Journal of Film Studies*, no 10 (décembre), p. 63-76. <[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html)>. Téléchargé le 14 novembre 2013.

Schreier, Margrit. 2004. « « Please Help Me ; All I Want to Know Is : Is It Real or Not ? » : How Recipients View the Reality Status of *Blair Witch Project* ». En ligne. *Poetics Today*, vol. 25, no. 2 (été), p. 305-334. Dans *Project Muse*. <<https://muse.jhu.edu/article/169628/pdf>>. Téléchargé le 18 septembre 2012.

Shanks, Serge et André Lafrance. 1979. *Vidéo et Super 8*. Montréal : Éditions de l'homme.

Shaviro, Steven. 2010. « Post-Cinematic Affect : On Grace Jones, *Boarding Gate* and *Southland Tales* ». En ligne. *Film-Philosophy*, vol. 14, no 1. <<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/220>>. Téléchargé le 11 mars 2013.

\_\_\_\_\_. 2012. « Post-continuity : Full Text of my Talk ». En ligne. *The Pinocchio Theory*, 26 mars. <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>>. Consulté le 8 avril 2012.

Simon, Jean-Paul. 1979. *Le filmique et le comique : essai sur le film comique*. Paris : Éditions Albatros, Collection Ça/Cinéma.

Spies, Virginie. 2004. *La télévision dans le miroir : théorie, histoire et analyse des émissions réflexives*. Paris : L'Harmattan.

Stam, Robert. 1985. *Reflexivity in Film and Literature*. Ann Arbor: UMI Research Press.

Stork, Matthias. 2011. « Video Essay : Chaos Cinema : The decline and fall of action filmmaking ». En ligne. *Indiewire*, section « blogs », série « Press Play », 22 août, 8h30. <<http://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/>>. Comprend un essai vidéo et un article. Consulté le 3 mars 2016.

\_\_\_\_\_. 2012. « In Touch with the Film Object : Cinephilia, the Video Essay, and Chaos Cinema ». En ligne. *Frames Cinema Journal*, no 1 (juillet). Catherine Grant (dir).

< <http://framescinemajournal.com/article/in-touch-with-the-film-object/> >. Consulté le 5 mars 2016.

Strauven, Wanda. 2012. « Early cinema's touch(able) screens : From Uncle Josh to Ali Barbouyou ». En ligne. *NECSUS European Journal of Media Studies*, « Tangibility » [sans volume, sans numéro] (automne). Amsterdam : Amsterdam University Press. <<http://www.necsus-ejms.org/early-cinemas-touchable-screens-from-uncle-josh-to-ali-barbouyou/>>. Téléchargé le 8 juillet 2014.

Suskind, Alex. 2014. « Found-Footage Movies Are Getting Tired – Here Are 5 Ways to Keep the Genre Fresh ». En ligne. *Vulture*, 3 janvier, 16h15. <<http://www.vulture.com/2014/01/5-ways-to-keep-the-found-footage-genre-fresh.html>>. Consulté le 7 avril 2016.

Swartz, Charles S. 2005. *Understanding Digital Cinema : A Professional Handbook*. Burlington : Focal Press; Oxford (UK) : Elsevier.

Telotte, J. P. 2008. « Lost in Space : Television as Science-Fiction Icon ». Dans Telotte, J. P. (ed.). *The Essential Science-Fiction Television Reader*. Lexington : The University Press of Kentucky, p. 37-53.

Thanouli, Eleftheria. 2009. *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*. London ; New York : Wallflower Press.

Thompson, Kristin. 1981. *Eisenstein's Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis*. Princeton (N. J.): Princeton University Press.

\_\_\_\_\_. 1988. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton (N. J.): Princeton University Press.

\_\_\_\_\_. 1999. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative technique*. Cambridge (Mass.); London: Harvard University Press.

\_\_\_\_\_. 2013. « GRAVITY, Part 1 : Two Characters adrift in an experimental film ». En ligne. *Observations on Film Art*. Section « Blog », 7 novembre. <<http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/07/gravity-part-1-two-characters-adrift-in-an-experimental-film/>>. Consulté le 20 août 2016.

Thompson, Luke Y. 2012. « LYT Review : Found-Footage Comedy « Project X » Should Probably Get Lost ». En ligne. *Nerdist.com*, 2 mars. <<http://www.nerdist.com/2012/03/lyt-review-found-footage-comedy-project-x-should-probably-get-lost/>>. Consulté le 7 décembre 2014.

Tobin, Yann. 2005. « *Caché* : Tel est pris... ». *Positif*, no. 536 (octobre 2005), p. 20.

Todorov, Tzvetan \_\_\_\_\_. 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil.

\_\_\_\_\_. [1965] 2001. *Théorie de la littérature: textes des formalistes russes*. Paris: Seuil.

Tremblay, Odile. 2010. « Robert Morin, Double visage ». En ligne. *Le Devoir*, 20 mars. <<http://www.ledevoir.com/culture/cinema/285319/robert-morin-double-visage>>. Consulté le 18 mars 2016.

Tryon, Chuck. 2009. « Video from the Void : Video Spectatorship, Domestic Film Cultures, and Contemporary Horror Film ». *Journal of Film and Video*, vol. 61, no. 3 (automne), p. 40-51. Dans *Project Muse*. DOI: 10.1353/jfv.0.0034. Téléchargé le 18 septembre 2012.

Tsivian, Yuri. 2000. « *Man With a Movie Camera*, Reel One : A Selective Glossary ». En ligne, *Film Studies*, no 2 (printemps), p. 51-76. Dans *FIAF International Index to Film Periodicals Database*. <<http://search.proquest.com/fiaf/docview/220872502/fulltextPDF/B405FB1C87C54BEAPQ/8?accountid=12543>> Téléchargé le 30 juillet 2014.

Vanoye, Francis. 1989. *Récit écrit, récit filmique*. Paris: Nathan.

Vogler, Christopher. 1998. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 2<sup>nd</sup> Edition. Studio City (Cal.): M. Wiese Productions.

Wheatley, Catherine. 2006. « Secret, Lies & Videotape ». *Sight & Sound*, vol. XVI, no. 2 (février), p. 32-36.

\_\_\_\_\_. 2011. *Caché (Hidden)*. Collection: BFI Film Classics. London: BFI / Palgrave Macmillan.

Willett, Rebekah. 2009. « In the Frame : Mapping Camcorder Cultures ». En ligne. In Buckingham, David et Rebekah Willett (éd.). *Video Cultures : Media Technology and Everyday Creativity*. New York : Palgrave MacMillan, p. 1-22. <[https://he.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230221864\\_sample.pdf](https://he.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230221864_sample.pdf)>. Téléchargé le 27 avril 2015.

Wood, Catherine. 2006. « Film as Text : « American Beauty » and the Myth of the Fisher King ». En ligne. *Screen Education*, no. 44, p. 109-113. Dans *ProQuest*. <<http://search.proquest.com/docview/2382373/fulltextPDF/43BE92DC086A4827PQ/1?accountid=12543>>. Téléchargé le 27 juin 2012.

Zizek, Slavoj. 2001. *The Fright of Real Tears : Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. Londres : British Film Institute.

Zuber, Sharon L. 2009. « *David Holzman's Diary* : A Critique of Direct Cinema ». En ligne. *Post-Script – Essays in Film and the Humanities*, vol. 28, no. 3 (été), p. 31-40. Dans *FIAF International Index to Film Periodicals Database*. <<http://search.proquest.com/fiaf>>. Téléchargé le 16 août 2016.

## FILMOGRAPHIE

*[REC]* (2007)  
*8 ½* (1963)  
*28 Days Later* (2002)  
*84C MoPic* (1989)  
*À bout de souffle* (196)  
*A Bug's Life* (1998)  
*A Film Johnnie* (1914)  
*A Star Is Born* (1937)  
*A Star Is Born* (1954)  
*Abyss, The* (1989)  
*Adieu au langage* (2014)  
*Adventures of Buttman, The* (1989)  
*Affaire Bronswick, L'* (1978)  
*Alien* (1979)  
*Aliens* (1986)  
*Amadeus* (1984)  
*American Beauty* (1999)  
*Apollo 18* (2011)  
*As Seen Through a Telescope* (1900)  
*Avatar* (2006)  
*Back to the Future* (1985)  
*Bad and the Beautiful, The* (1952)  
*Behind the Screen* (1916)  
*Benny's Video* (1992)  
*Bête lumineuse, La* (1982)  
*Blair Witch Project* (1999)  
*Bloody Sunday* (2002)  
*Blow Out* (1981)  
*Blow Up* (1966)  
*Body Heat* (1981)  
*Boogie Nights* (1997)  
*Breaking the Waves* (1996)  
*Bubble* (2005)  
*Buttman's British Extremely Big Tit Adventure* (1996)  
*Buttman's British Moderately Big Tit Adventure* (1994)  
*C'est arrivé près de chez vous* (1992)  
*Caché* (2005)  
*Cameraman, The* (1926)  
*Cannibal Holocaust* (1980)  
*Ceux qui m'aiment prendront le train* (1999)

*Cheaper by the Dozen* (2003)  
*Children of Men* (2006)  
*Chronicle* (2012)  
*Cidade de Deus* (2002)  
*Citizen Kane* (1941)  
*Cloudy With a Chance of Meatballs 2* (2013)  
*Cloverfield* (2008)  
*Collateral* (2004)  
*Curious Case of Benjamin Button, The* (2008)  
*Curse of the Blair Witch, The* (1999)  
*Dark Knight, The* (2008)  
*Dark Passage* (1947)  
*David Holzman's Diary* (1967)  
*Dernier des hommes, Le (Der letzte Mann)* (1929)  
*Despicable Me* (2010)  
*Despicable Me 2* (2013)  
*Diary of the Dead* (2007)  
*District 9* (2009)  
*Domino* (2005)  
*Dredd* (2012)  
*Edward Scissorhands* (1990)  
*Éloge de l'amour* (2001)  
*Elysium* (2013)  
*États nordiques, Les* (2005)  
*Family Viewing* (1987)  
*Festen* (1998)  
*Fight Club* (1999)  
*Film socialisme* (2010)  
*Flatliners* (1990)  
*For Your Eyes Only* (1981)  
*Forrest Gump* (1994)  
*Friday Night Lights* (2004)  
*Funny Games* (1997)  
*Gabrielle* (2013)  
*Gamer* (2009)  
*Godfather, The* (1972)  
*Goodfellas* (1990)  
*Gold Rush, The* (1925)  
*Grandma's Reading Glass* (1900)  
*Guardians of the Galaxy* (2014)  
*Halloween* (1978)  
*Hateful Eight, The* (2015)  
*Hellzapoppin'* (1941)  
*Hi, Mom !* (1970)  
*Homme à la caméra, L' (Chevolek s kino-apparatom)* (1929)  
*Husband and Wives* (1992)

*Idioterne* (1998)  
*Inch'Allah* (2012)  
*Invasions barbares, Les* (2003)  
*Iron Man* (2008)  
*Iron Man 2* (2013)  
*J'ai tué ma mère* (2009)  
*Jésus de Montréal* (1989)  
*Journal d'un coopérant* (2010)  
*Kid at Auto Races, Venice Cal.* (1914)  
*L'horloge documentaire – La résistance de Peter Watkins* (2001)  
*Ladies Man, The* (1961)  
*Lady in the Lake* (1947)  
*Last Broadcast, The* (1998)  
*Last Exorcism, The* (2010)  
*Laurence Anyways* (2012)  
*Legend of Bogey Creek, The* (1972)  
*LOL* (2008)  
*Lost Highway* (1999)  
*Madagascar* (2005)  
*Memento* (2000)  
*Mission : Impossible III* (2006)  
*Modern Times* (1936)  
*Moitié gauche du frigo, La* (2000)  
*Mystère des roches de Kador, Le* (1912)  
*Naked Kiss, The* (1964)  
*Next of Kin* (1984)  
*Notes from Underground* (1995)  
*Notre musique* (2004)  
*Opération lune* (2002)  
*Où git votre sourire enfoui ?* (2001)  
*Pacific Rim* (2013)  
*Papa à la chasse aux lagopèdes* (2008)  
*Paranormal Activity* (2007)  
*Peeping Tom* (1897)  
*Peeping Tom* (1960)  
*Père de Gracile, Le* (2004)  
*Photographe, Le* (1895)  
*Planète Blanche, La* (2006)  
*Poltergeist* (1982)  
*Predator* (1987)  
*Princess Bride, The* (1987)  
*Project Alamanc* (2015)  
*Project X* (2012)  
*Promesse, La* (1996)  
*Punishment Park* (1971)  
*Quarantine* (2007)

*Quiconque meurt, meurt à douleur* (1998)  
*Raging Bull* (1980)  
*Reality Bites* (1994)  
*Rear Window* (1956)  
*Réception, La* (1989)  
*Redacted* (2007)  
*Reine Margot, La* (1994)  
*Requiem pour un beau sans-cœur* (1992)  
*RoboCop* (1987)  
*Rocky IV* (1985)  
*Rosemary's Baby* (1968)  
*Saraband* (2004)  
*Saving Private Ryan* (1999)  
*Scarface* (1932)  
*Scary Movie 4* (2006)  
*Seven Year Itch, The* (1955)  
*Sex, Lies and Videotape* (1989)  
*Sherlock Junior* (1924)  
*Singin' in the Rain* (1952)  
*Sixth Sense, The* (1999)  
*Son of Ranbow, The* (2008)  
*Spectacular Now, The* (2013)  
*Stand by Me* (1986)  
*Star Wars* (1977)  
*Star Wars : Episode II: Attack of the Clones* (2002)  
*Star Wars : Episode III : Revenge of the Sith* (2005)  
*Sullivan's Travels* (1941)  
*Sunrise* (1927)  
*Sunset Boulevard* (1950)  
*Super 8* (2011)  
*Surf's Up* (2007)  
*T.V. of Tomorrow* (1953)  
*Taxi Driver* (1977)  
*Terminator, The* (1984)  
*Terminator 2 : Judgment Day* (1990)  
*This is Spinal Tap* (1984)  
*Titanic* (1997)  
*Trapped by Television* (1936)  
*Trolljegeren* (2010)  
*Tron : Legacy* (2010)  
*Toy Story 3* (2010)  
*Un monstre à Paris* (2011)  
*Uncle Josh at the Moving Pictures* (1902)  
*Vampires, Les* (1915)  
*Vantage Point* (2008)  
*Vengeance du ciné-opérateur, La (Mest kinematograficheskogo operatora)* (1912)

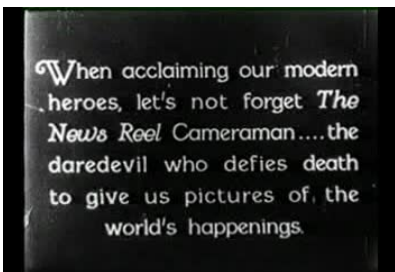


*Videodrome* (1983)  
*Vidocq* (2001)  
*Voleur vit en enfer, Le* (1982)  
*War of the Worlds* (1953)  
*War of the Worlds* (2005)  
*Westworld* (1973)  
*Who Framed Roger Rabbit?* (1988)  
*Will Success Spoil Rock Hunter?* (1957)  
*Wolfen* (1981)  
*Yes Sir ! Madame* (1994)  
*Yours, mine and ours* (2005)  
*Zelig* (1983)

## **ANNEXES**

# ANNEXE 1 : LISTE DES PLANS POUR *THE CAMERAMAN* (1928)

## Segment 1 : scène d'introduction



Intertitre 1



Plan 1



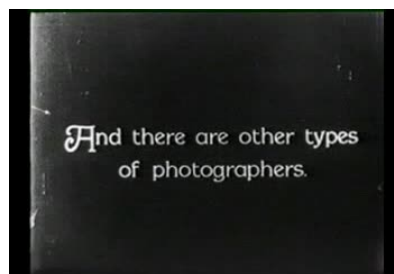
Plan 2



Plan 3



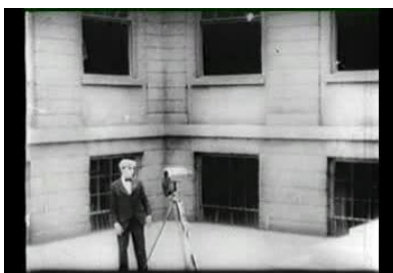
Plan 4



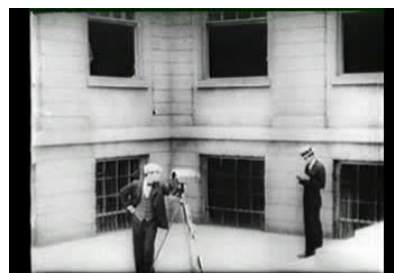
Intertitre 2



Plan 5



Plan 6A



Plan 6B



Plan 7



Intertitre 3



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11

### Segment 2 : Buster tente de photographier Sally



Plan 1



Plan 2A



Intertitre



Plan 2B



Plan 3A



Plan 3B



Plan 3C



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



Plan 12A



Plan 12B



Plan 13A



Plan 13B



Plan 14A



Plan 14B

### Segment 3 : guerre du quartier chinois (deux parties)

#### Première partie (Segment 3A)



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



Plan 12

Deuxième partie (Segment 3B)



Plan 13



Plan 14



Plan 15A



Plan 15B



Plan 15C



Plan 16A



Plan 16B



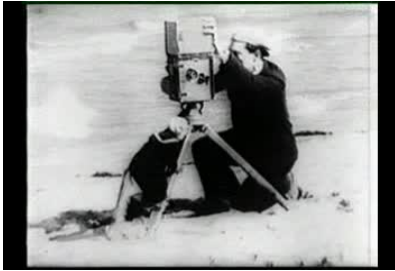
Plan 17



Plan 18

## Segment 4 : Noyade (4 parties)

### Première partie (Segment 4A)



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6A



Plan 6B



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



**Deuxième partie (Segment 4B)**



Plan 12A



Plan 12B



Plan 13



Plan 14



Plan 15

**Troisième partie (Segment 4C)**



Plan 16A



Plan 16B



Plan 16C

**Quatrième partie (Segment 4D)**



Plan 17A



Plan 17B



Plan 18



Plan 19

**Segment 5 : projection finale**



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



Plan 12A



Plan 12B



Plan 13



Plan 14A



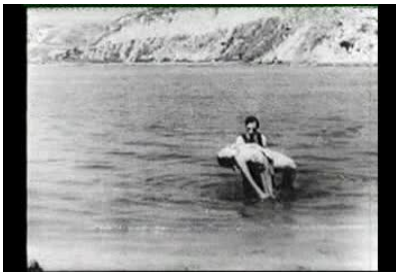
Plan 14B



Plan 15



Plan 16



Plan 17A



Plan 17B



Plan 18A



Plan 18B



Plan 19



Plan 20A



Plan 20B

## ANNEXE 2 : LISTE DES PLANS POUR *TOY STORY 3* (2010)



Plan 1



Plan 2



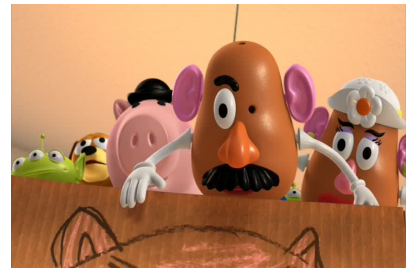
Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



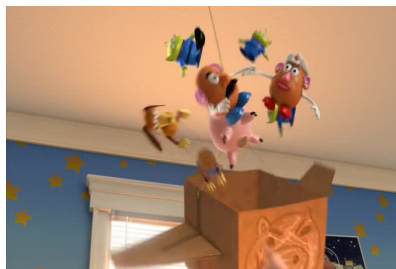
Plan 8A



Plan 8B



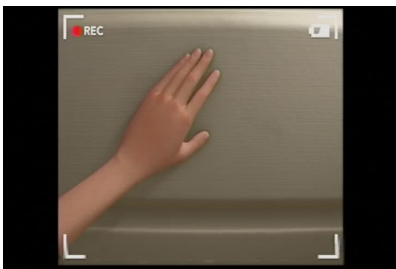
Plan 8C



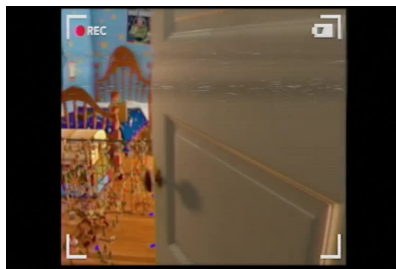
Plan 9



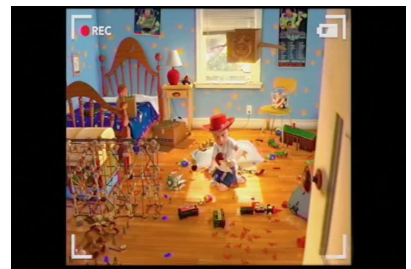
Plan 10



Plan 11A



Plan 11B



Plan 11C



Plan 11D « Mom ! »



Plan 11C



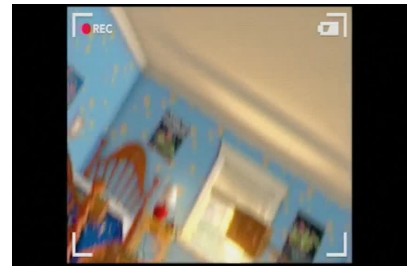
Plan 11D



Plan 11E



Plan 11F



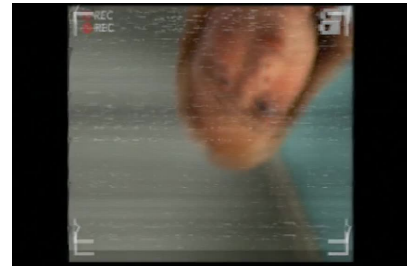
Plan 11G



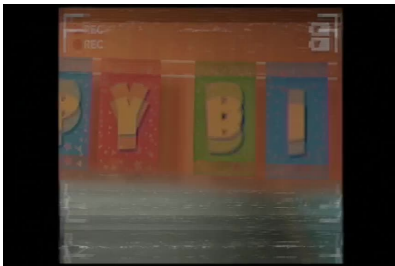
Plan 11H



Plan 11I



Plan 11J



Plan 12A



Plan 12B



Plan 12C



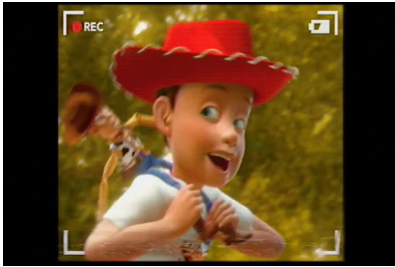
Plan 13A



Plan 13B



Plan 14



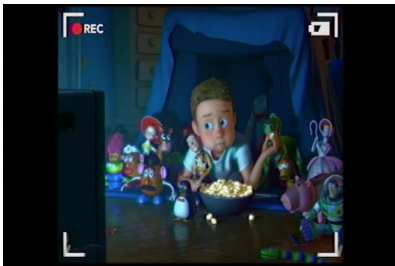
Plan 15



Plan 16



Plan 17



Plan 18



Plan 19



Plan 20A



Plan 20B



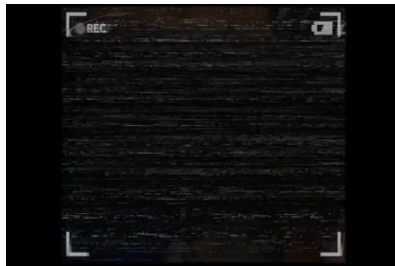
Plan 20C



Plan 20D



Plan 20E

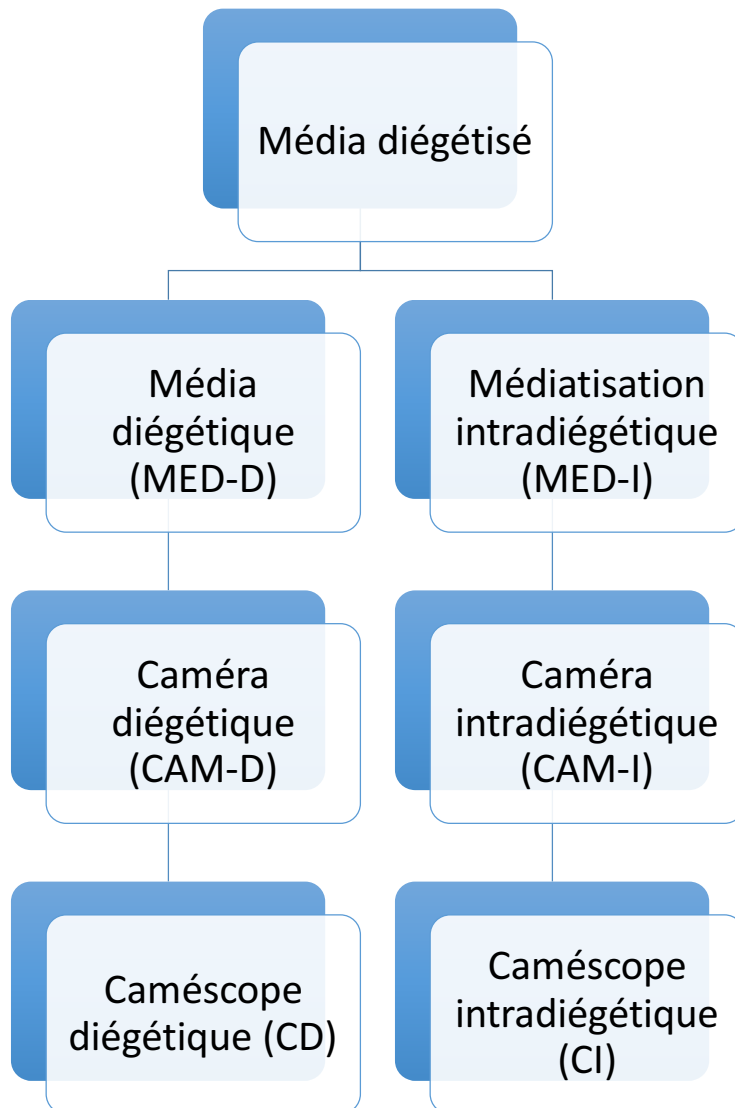


Plan 20F



Plan 21

**ANNEXE 3 : TABLEAU DE LA HIÉRARCHISATION ENTRE  
LES MÉDIAS DIÉGÉTISÉS ET LES MÉDIATISATIONS  
INTRADIÉGÉTIQUES, ET ENTRE LES CAMÉRAS  
INTRADIÉGÉTIQUES ET LES CAMÉSCOPES  
INTRADIÉGÉTIQUES**





## ANNEXE 4 : DOCUMENTS RELATIFS À L'ANALYSE D'*AMERICAN BEAUTY* (1999)

### Document 1 : structure narrative du film en « grandes parties »

#### Structure établie selon le modèle de Thompson (1999)

##### 1. Calcul temporel des différentes parties de la structure :

Mise en situation : 31,5 min.; Complication : 33 min.; Développement : 18 min.; Climax : 32,5 min.

##### 2. Détail des éléments narratifs et des parties

###### Mise en situation : 31,5 min. (00 :00 :20 à 00 :31 :39)

PROLOGUE (*flashforward*) : Jane annonce qu'elle veut la mort de son père en PDV d'un caméscope (celui de Ricky, inconnu pour l'instant).

MISE EN SITUATION (flashback au début chronologique du récit) : Lester annonce sa mort; réitère sa mort en affirmant qu'il est déjà « comme mort »; cherche un sens à sa vie. Se masturbe sous la douche = « meilleur moment » de sa journée (sexualité non accomplie dans le couple). En voix-off, il présente Carolyn, sa femme, comme une personne superficielle, et Jane, sa fille, comme « *a typical teenager, angry, insecure, confused* », bref, qui se cherche. Lester mentionne qu'il a perdu quelque chose et qu'il n'est jamais trop tard « *to get it back* ».

Lester au travail (avec carton « *look closer* » derrière lui) : s'ennuie et doit « définir son travail »; il est près de la porte = soumission. Carolyn et Lester se querellent (Lester : « it's fascist! » = révolté mou) = opposition entre les deux pôles du récit; les Burnham ont des nouveaux voisins : les Fitts; présentation rapide de Buddy Kane par Carolyn; dans cette partie, Carolyn est négative face à Buddy.

Souper chez les Burnham (préfiguration du début du développement) : Jane veut changer la musique; discussion Carolyn et Lester; personne n'écoute Lester; Jane quitte, sans réaction de ses parents; dans la cuisine, Lester essaie de communiquer avec Jane, sans succès; Ricky filme Lester et Jane par la fenêtre à leur insu.

Carolyn n'a pas de succès dans ses ventes; envie Buddy (qui est son compétiteur et son double). Carolyn force Lester à aller voir Jane au cheerleading; Lester est réticent (refus de l'aventure). Lester aperçoit Angela Hayes au spectacle de cheerleading de sa fille = PIVOT. Il sourit et a l'air décontracté. Vision des roses (motif récurrent du film, associé à « l'éveil » de Lester).

Lester est insistant avec Angela devant Jane (désagréable pour Jane / agréable pour Angela); Angela est présentée comme superficielle. Lester a une autre vision fantasmagique avec Angela et les roses. Jane remarque Ricky qui la filme et lui fait un doigt d'honneur; elle semble ambiguë face à lui (l'aime-t-elle ou non?)

Présentation des Fitts : Frank est homophobe, Ricky est quelqu'un d'organisé (sa chambre est propre) qui dit ce que son père veut entendre (sur les homosexuels) et Barbara est soumise à l'extrême = c'est le schéma des Burnham inversé et caricaturé : chez les Lester, c'est la femme qui est contrôlante (Carolyn) et le mari qui est soumis (Lester). Ricky accoste

Angela et Jane et démontre son intérêt pour Jane; Angela est vexée parce qu'il ne l'a pas regardée; Jane est toujours ambiguë face à lui.

FIN MISE EN SITUATION : Lester et Carolyn vont à une réception pour le travail de Carolyn; rencontre avec Buddy Kane; Lester est étrange : il embrasse sa femme devant Buddy, et mentionne à sa femme : « I'll be everything you want me to be ». Ce dernier plan marque la fin de la mise en situation.

Jusqu'ici, tous les protagonistes importants et les enjeux des différents récits parallèles ont été présentés : les tensions chez les Burnham (Lester est bloqué dans son couple, sa famille et son travail; Carolyn veut réussir encore plus dans son travail; Carolyn et Lester ne s'aiment plus; Jane est mal dans sa peau), chez les Fitts (incommunicabilité entre Ricky et Frank; Frank est homophobe; Ricky est étrange) et chez les ados (le triangle relationnel Angela-Jane-Ricky, au centre duquel se retrouve Jane). Des analogies et des oppositions entre les personnages sont établies : Angela, superficielle au possible, est comme une version jeune de Carolyn; Carolyn et Frank sont deux personnalités contrôlantes dans leurs foyers, contre Lester et Barbara qui sont soumis; plus tard, Ricky sera présenté comme une version jeune de Lester. Jane va se retrouver au centre, à choisir entre deux pôles de vie (Angela et Ricky) que ses parents incarnent déjà. Dans tous les récits les personnages sont blasés. Rien ne les excite vraiment : ils subissent le quotidien et ne vivent pas leurs désirs (Lester le premier). La complication va renverser cette situation.

### **Complication : 33 min. (00 : 31 :39 à 1:04:56)**

La transition entre les parties se fait durant la même scène. Après avoir embrassé sa femme, Lester quitte Carolyn et Buddy et va au bar. Le premier plan de la complication est celui de Lester au bar. Il regarde Carolyn qui rigole avec Buddy, dégoûté, et demande un verre au barman, qui est Ricky. La rencontre Lester-Ricky est l'élément déclencheur à la suite duquel tous les récits vont se transformer les uns à la suite des autres, par des séries de pivots successifs.

Lester suit Ricky à l'extérieur et ils fument de la marijuana = début de la transformation de Lester, qui est vue comme un éveil spirituel et un retour à l'adolescence; d'ailleurs, cet éveil passe par deux figures d'adolescents : Angela et Ricky. D'un autre côté, Carolyn flirte explicitement avec Buddy (alors qu'au départ, elle était jalouse de lui et le critiquait négativement). Puis, Ricky laisse son emploi devant Lester; Lester mentionne : « *You're my hero* » = annonce que Lester veut (et va) laisser son emploi.

De retour chez les Burnham, Angela et Jane regardent la télé; Lester et Carolyn rentrent souper; Lester revoit Angela et a une autre vision fantasmagique avec elle et des roses; il espionne la conversation de Jane et Angela dans la chambre de Jane; c'est là qu'il reçoit son but principal par Angela : devenir musclé pour la séduire; en face, Ricky filme Jane et Angela; Angela se pavane devant la caméra (préfiguration de Jane qui se mettra nue devant Ricky plus tard); Lester s'entraîne (transformation et changement accentué) et Ricky le filme; Lester fantasme encore : derrière fumée (marijuana) se trouve Angela dans un bain de roses (pureté, jeunesse, tentation, ...). Se masturbe (encore) mais devant Carolyn = commence à s'affirmer devant Carolyn.

En fait, toutes les histoires changent. Tout ce qui était morne devient « vivant », tout le monde s'affirme et tout a l'air plus joyeux (les personnages sourient beaucoup dans cette partie, l'éclairage est plus clair et la musique est plus positive) = renversement de la mise en situation, où tout était terne.

Lester laisse son emploi et s'en trouve un nouveau; Carolyn couche avec Buddy; Ricky accoste Jane devant Angela; Jane s'affirme devant Angela en choisissant de marcher avec Ricky (début de la séparation Jane-Angela); Jane et Ricky marchent et discutent de la mort (retour du thème de la mort, qui avait été mis de côté après l'introduction).

Arrivés chez les Fitts, Ricky montre les armes et l'assiette nazie de Frank à Jane (= mal). Ricky montre une vidéo à Jane (accompagné d'un discours spirituel-ésotérique), puis, ils s'embrassent. Jane DEMANDE L'HEURE (fin complication / retour au monde normal).

### **Développement : 18 min. (1:04:56 à 1 :23 :16)**

Les buts sont modifiés : après s'être affirmés à l'extérieur, les personnages s'affirment dans leurs foyers et subissent les conséquences de leurs changements. Arrivent les impasses et les crises importantes.

Souper chez les Burnham (reprise de la scène de la mise en situation) : Ironie dans la discussion = derrière les sourires, les tensions sont extrêmes; Lester s'affirme en rappelant sa fille à l'ordre (ce qu'il n'avait pas fait la première fois), en lançant l'assiette d'asperges au mur et en avouant à Carolyn que la musique devrait être changée (comme l'avait annoncé Jane la première fois)= LESTER PREND SA PLACE DE PÈRE. On peut noter le motif de l'assiette (une assiette nazie chez les Fitts, une assiette cassée chez les Lester... une 3<sup>e</sup> viendra).

Carolyn gifle Jane (impasse/crise); Jane et Ricky se regardent par la fenêtre; Jane se dénude devant Ricky qui tient son caméscope, montrant qu'elle s'accepte elle-même (dans la mise en situation, elle regardait des sites de chirurgie pour se refaire les seins; maintenant, elle s'accepte telle quelle); mais Frank surprend Ricky et le bat (intensification des crises/impasses).

Carolyn s'arme; Lester la provoque; il la trouve « changée », tente de la séduire, mais elle repousse ses avances en raison de la bière sur le divan = Lester est encore tenté par Carolyn, mais Carolyn, elle, demeure dans l'apparence et comme elle a un nouvel amant, elle refuse Lester.

Angela et Jane se disputent; Jane va retrouver Ricky dans sa chambre; les deux se parlent de leurs sentiments; Ricky explique pourquoi il a été interné (cet élément avait été amené dans la mise en situation par Angela, il est maintenant expliqué); ils s'ouvrent un à l'autre; Jane mentionne qu'elle voudrait tuer son père = scène du prologue, cette fois-ci mise en contexte. Elle aurait voulu que son père la remarque (comme Angela), ce que fait Ricky (avec la caméra). La transformation de Ricky et Jane est soulignée par la mise en scène : la chambre de Ricky, qui était blanche, ordonnée et froide, est maintenant accompagnée de chandelles de couleur, qu'on avait vues dans la chambre de Jane = les deux se transforment et s'échangent mutuellement des traits de personnalité.

### **Climax : 32,5 min.; épilogue seul – 4 min. (1 :23 :16 à 1 :55 :50, bilan à 1 :51 :43)**

PIVOT : fondu au noir + voix-off + mouvement aérien + plongée + musique : Lester annonce que c'est sa « dernière journée », donc qu'il va mourir (= délai précisé, typique du climax) = changement de direction du récit (maintenant, arrive le dénouement du récit!); tout est organisé autour de la mort éminente de Lester, et aussi de « séparations de couples ».

Lester croise Carolyn avec Buddy chez Smiley's, où il travaille; Lester la laisse = affirmation « finale » de Lester à Carolyn. Buddy laisse Carolyn à son tour; Carolyn « refuse d'être une victime » en brandissant son fusil. Jane parle à Lester. Elle lui avoue qu'elle le trouve désagréable. Il l'envoie paître (« tu vas te retrouver comme ta mère ») = incommunicabilité extrême père/fille.

Frank trouve les vidéos dans la chambre de son fils et commence à croire que Ricky et Lester sont gais; il observe Ricky et Lester fumer un joint ensemble; il interprète la scène comme une fellation; Frank bat Ricky (encore), et Ricky lui ment en avouant qu'il « suce des bites » = Ricky se « sépare » aussi, de son père.

Ricky quitte la maison. Annonce son départ à sa mère (qui tient une assiette dans ses mains... la 3<sup>el</sup>). Va chercher Jane, qui est avec Angela dans sa chambre. Engueulade des trois. Jane quitte avec Ricky = séparation Jane/Angela, et transformation accomplie de Ricky/Jane en couple uni.

Frank va voir Lester dans son garage; il essaie d'embrasser Lester, croyant qu'il est gai; Lester le rejette amicalement, lui laissant comprendre qu'il ne veut pas; Frank s'en va; Carolyn est près de la maison et sort son fusil du coffre à gants.

Angela se retrouve seule avec Lester; ils flirtent ensemble et s'embrassent; Lester commence à déshabiller Angela, mais elle lui apprend qu'elle est vierge; il décide de ne pas passer à l'acte.

Retour au calme. Lester dit être « bien » et sourit. Lester regarde une photo de famille en noir et blanc et a l'air apaisé puis, on le tue hors-champ (cette photo avait été présentée en gros plan dans la mise en situation, près d'un bol d'oranges, un motif qui, étrangement, est quelquefois associé à la mort dans le cinéma hollywoodien).

#### **Épilogue – 4 min (1 :51 :43 à 1 :55 :50)**

Jane et Ricky descendent voir ce qui s'est passé; Ricky regarde Lester (en effet, Ricky a pris la place de Lester dans la vie d'Angela; aussi, Ricky avait mentionné son intérêt de voir un mort à Angela = il accomplit son but; cela reprend aussi un thème important du film : la beauté est là où on ne s'y attend pas; remarquez que Ricky et Lester ont l'air de se sourire l'un l'autre); puis, en flashbacks, Jane et Ricky entendent un coup de feu dans la chambre de Jane; Angela l'entend dans les toilettes; Carolyn de l'extérieur; Frank entre chez lui couvert de sang = il est le meurtrier et en effet, c'est le plus « méchant » des personnages depuis le début, le plus dangereux et le plus inquiétant (il collectionne quand même une assiette nazie chez lui!); Carolyn pleure dans les vêtements de Lester; série d'images en noir et blanc du passé de Lester pour signifier qu'il a « retrouvé » ce qu'il avait perdu. En voix-off, il tient un discours qui ressemble beaucoup à celui tenu par Ricky à Jane dans sa chambre (d'ailleurs, la vidéo de Ricky est revue à ce moment).

## **Documents 2 : découpage des segments utilisant un caméscope intradiégétique et des points de vue médiatisés**

Le découpage suivant relève les segments du film utilisant un caméscope intradiégétique. Ceux-ci débutent lorsqu'un caméscope est présent dans la scène ou qu'une bande vidéo filmée par un caméscope est visionnée, et se termine lorsque le caméscope est fermé, que la bande vidéo cesse d'être visionnée ou qu'on change de scène. Le segment 2 par exemple débute au moment où le PDVM du caméscope de Ricky apparaît et se termine juste après que Ricky ait fermé son caméscope et quitté, alors que la scène commence avant et se conclue après. En effet, avant le PDVM, Jane et Lester parlent dans la cuisine, et après le départ de Ricky, Lester est vu seul dans la cuisine pour quelques secondes.

Entre parenthèses (après les titres des segments) apparaissent les minutages de chacun des segments ainsi que la durée des segments, basés sur la version canadienne du DVD « Academy Awards » parue 2005 chez DreamWorks Home Entertainment, en format NTSC. Ensuite, j'ai résumé l'action du segment. Dans deux cas (segments 5 et 8), j'ai sous-découpé des segments qui comportaient deux moments distincts.

J'ai indiqué le nombre de plans par segments et j'ai ensuite détaillé sommairement chacun des plans. Dans certains cas, j'ai aussi précisé les plans ou les événements qui pouvaient suivre les segments, lorsque ceux-ci sont utilisés dans mon analyse.

Finalement, j'ai indiqué les intervalles de temps entre chacun des segments.

Pour simplifier la lecture, j'ai produit une version abrégée, comprenant seulement les titres des segments, les minutages et le nombre de plans, et une version exhaustive, avec toutes les informations.

À la toute fin, j'ai aussi inclus un décompte des différents plans étudiés.

## **1. VERSION ABRÉGÉE**

### **1. Prologue / *flashforward* extrait du segment 9 (0 :23 à 1 :09, = 46 sec.)**

3 plans (2 titres, 1 PDVM)

### **2. Première apparition de Ricky (9 :10 à 9 :55, = 45 sec.)**

6 plans (3 PDVM)

### **3. Jane aperçoit Ricky qui la filme pour la première fois (21 :13 à 21 :48, = 35 sec.)**

6 plans (2 PDVM)

### **4. Ricky filme Jane le matin (23 :21 à 23 :48, = 27 sec.)**

5 plans (2 PDVM)

### **5. « Welcome to America's weirdest home videos » (39 :17 à 41 :25, = 2min8sec)**

Sous-divisé en **5.a.** (39 :17 à 39 :44, = 27 sec.) et **5.b.** (39 :44 à 41 :25 = 1min41sec)

14 plans, soit 3 en 5a et 11 en 5b (3 PDVM)

### **6. Ricky rencontre Angela et Jane à l'école (54 :21 à 54 :55, = 34 sec.)**

3 plans (1 PDVM)

### **7. « the most beautiful thing I ever filmed ? » (1 :01 :50 à 1 :04 :55, = 3min5sec)**

10 plans (1 PEC, 1 PPE)

### **8. Jane se dénude + Ricky est battu par Frank (1 :09 :10 à 1 :13 :20, = 4min10sec)**

Sous-divisé en **8a.** (1 :09 :10 à 1 :10 :46, =1min36sec) et **8b.** (1 :10 :46 à 1 :13 :20, =2min36sec)

49 plans, soit 15 en 8a et 34 en 8b (2 PDVM, 11 PEC dont 10 sur TV et 1 PEC-CAM)

**9. Jane et Ricky se confessent / inclus le segment 1 (1 :17 :41 à 1 :23 : 15, =5 min 1 sec)**

28 plans (7 PDVM, 1 PPE, 6 PEC, dont 5 surTV et 1 PEC-CAM)

**10. Frank découvre vidéos Ricky et voit segment 5 (1 :25 :43 à 1 :26 : 45, =1min2sec)**

10 plans (1 PPE, 3 PEC)

**11. Vision de la mort de Lester avec extrait du segment 7 (1 :54 :55 à 1 :55 :17, = 22 sec.)**

1 plan (1 PPE)

## 2. VERSION EXHAUSTIVE

### 1. Prologue : *flashforward* extrait du segment 9 (0:23 à 1:09 ; total : 46 sec.)

Couchée sur le lit de Ricky et sous une couverture, Jane parle de son père. Elle se lève sur les coudes et demande la mort de son père à Ricky qui demeure hors-champ (« Somebody should put out of his misery. [...] Would you ? »). Tout est filmé du PDVM du caméscope de Ricky.

3 Plans (2 titres, 1 PDVM) :

1. TITRE : « Dreamworks pictures presents » avec son hors-champ du caméscope qui s'ouvre
2. PDVM : plan à l'épaule, avec un *tilt up* à la fin pour suivre Jane qui se lève.
3. TITRE : « American Beauty » avec son hors-champ du caméscope qui se ferme

**INTERVALLE DE TEMPS ENTRE LES SEGMENTS : 8 min 1 sec**

### 2. Première apparition de Ricky (9:10 à 9:55 ; 45 sec.)

Première apparition (chronologique et dans le champ) de Ricky. D'abord, PDVM de son caméscope, qui filme Jane et Lester en train de discuter dans la cuisine, à leur insu ; Jane quitte et Ricky filme Lester seul un bref instant ; Ricky ferme son caméscope et quitte.

6 Plans (3 PDVM) :

1. PDVM (1) : Lester et Jane parlent, accompagné d'un zoom in
2. *Contrechamp* : Ricky en gros plan, avec zoom out qui dévoile qu'il tient un caméscope
3. PDVM (2) : Jane quitte et Lester est seul
4. Lester à l'intérieur qui fait la vaisselle, vu en  $\frac{3}{4}$  arrière
5. PDVM (3) : Lester seul qui fait la vaisselle, avec un zoom out
6. *Contrechamp* : Ricky ferme son caméscope, regarde vers Lester et quitte le champ.

Suite de la scène : Lester, seul dans la cuisine, regarde à l'extérieur (alternance entre un PDV subjectif de Lester regardant à l'extérieur et un plan de l'extérieur). Puis, Lester pose un linge à vaisselle ; gros plan avec *zoom in* sur photo des Burnham « heureux » (Jane enfant) à côté d'un bol d'oranges.

**INTERVALLE : 10 min 18 sec**

### 3. Jane aperçoit Ricky qui la filme pour la première fois (21:13 à 21:48 ; 35 sec.)

Ricky filme Jane qui sort de l'auto d'Angela ; cette fois-ci Jane aperçoit Ricky ; elle lui fait un « doigt d'honneur » puis rentre chez elle (à 21 :48). Après le segment, elle va dans le salon pour regarder par la fenêtre ; elle voit la chaise où était Ricky vide ; elle sourit.

6 Plans (2 PDVM) :



1. PDVM (1) : Jane sort de l'auto (léger zoom out) puis se dirige vers sa maison (zoom in vers elle, panoramique qui la suit, puis zoom in jusqu'à gros plan de Jane) et fait un regard caméra
2. *Contrechamp* : Ricky dans l'ombre, en demi-ensemble, se lève de sa chaise, caméscope vers le bas, et allume la lumière au-dessus de lui en regardant vers Jane
3. *Champ* : Jane, demi-ensemble, regarde vers Ricky et lui lance « asshole »
4. *Contrechamp* : Ricky en plan-taille, lève son caméscope vers ses yeux
5. PDVM (2) : Jane en gros plan (même échelle qu'à la fin de 1) fait un doigt d'honneur et rentre chez elle, accompagnée en pan
6. *Contrechamp* : Ricky, en plan-taille, caméscope en main, fait un léger pan vers la droite.

Suite, 3 plans :

1. Jane entre chez elle, ferme la porte, va à la fenêtre, ferme la lumière et ouvre les rideaux
2. Jane, de l'extérieur, qui ouvre les rideaux
3. De l'intérieur, rideaux ouverts, la chaise de Ricky vide, avec tête de Jane floue à l'avant-plan, puis rack-focus sur Jane, qui ferme les rideaux, se tourne et sourit avant de quitter le cadre.

**INTERVALLE : 1 min 33 sec**

#### **4. Ricky filme Jane le matin (23:21 à 23:48 ; 27 sec.)**

De sa chambre et en plein jour, Ricky filme Jane à son insu ; Jane est nue sous une serviette (elle sort de la douche et vient de parler à Jane ; elle vient aussi de comprendre que Lester a tenté d'appeler Jane) ; Barbara appelle Ricky ; Ricky ferme son caméscope ; un dernier plan montre la fenêtre de Jane vu de la chambre de Ricky ; ici, PDVM sert de transition pour aller chez les Fitts, que l'on va présenter ensuite ; première fois qu'on entend Ricky (après prologue)

5 Plans (2 PDVM) :

1. PDVM (1) : Jane derrière sa fenêtre, en serviette, avec téléphone, regarde autour d'elle (regarde même la caméra !), puis reprend le téléphone, accompagnée d'un zoom in
2. Ricky, de dos  $\frac{3}{4}$  en plan moyen, debout devant sa fenêtre, avec son caméscope
3. PDVM (2) : gros plan de Jane à sa fenêtre (voix de Barbara audible à la fin du plan)
4. Ricky, de profil gauche, debout avec son caméscope, ferme son caméscope en regardant vers sa fenêtre
5. PDV de Ricky regardant Jane à sa fenêtre

Entre les deux segments, Ricky explique à Jane pourquoi il l'a filmée. « I'm not obsessing. I'm just curious. »

**INTERVALLE : 15 min 29 sec**

#### **5. « Welcome to America's weirdest home videos » (39:17 à 41:25 ; 2 min. 8 sec.)**

De sa chambre, Ricky filme Angela qui danse puis zoome sur Jane qui se regarde dans un miroir (elles ne savent pas qu'elles sont filmées mais s'en doutent). Ensuite, Ricky entend un bruit et voit Lester qui arrive dans son garage. Les PDV alternent entre Lester dans le garage qui se dénude et commence à s'entraîner, et Ricky qui l'observe puis le filme. Ricky

mentionne : « Welcome to America's weirdest home videos ». Finalement, Frank cogne à la porte de Ricky, qui ferme son caméscope et tire les rideaux (à 41 :25). Ensuite, on voit la collection de mini-DV et la télé de Ricky pour la première fois.

On peut sous-diviser ce segment en deux parties :

**5.a.** (39:17 à 39:44 ; 27 sec.) De sa chambre, Ricky filme Angela qui danse puis zoome sur Jane qui se regarde dans un miroir (elles ne savent pas qu'elles sont filmées mais s'en doutent)

**5.b.** (39:44 à 41:25 ; 1 min. 41 sec.) Ricky filme Lester qui s'entraîne dans son garage (Lester ne sait pas qu'il est filmé).

14 plans (3 PDVM) :

1. PDVM (1) : Angela danse à la fenêtre, zoom in jusqu'à gros plan du miroir, avec visage de Jane
2. Ricky, de profil droit, plan italien, filme debout
3. PDVM (2) : continue le plan 1, avec zoom in vers visage Jane
4. (idem 2) Ricky baisse caméscope, entend du bruit, regarde vers le bas
5. PDV de Ricky regardant vers la fenêtre du garage, où Lester, de dos, fouille dans ses trucs
6. Lester, profil gauche, fouille dans ses trucs, trouve des haltères, sourit et commence à les lever
7. Ricky, profil droit, plan épaule, regarde toujours vers le garage
8. (idem 5) PDV de Ricky avec Lester qui s'entraîne en marchant et s'arrête devant la fenêtre
9. Lester de dos, devant la fenêtre, se déshabille, avec travelling avant
10. Ricky, profil droit, gros plan, tient maintenant son caméscope devant sa fenêtre
11. Lester regarde son reflet et se tape sur le ventre
12. (idem 10) Ricky filme et mentionne « welcome to America's weirdest home videos »
13. PDVM (3) : Lester s'entraîne devant sa fenêtre, plan taille, puis zoom in jusqu'à gros plan
14. (idem 10 et 12) Ricky filme, Frank cogne à sa porte et l'appelle hors-champ, Ricky répond en fermant son caméscope puis ses rideaux.

Plan suivant : plan moyen, Ricky ouvre lumière puis porte ; plan dévoile bibliothèque mini-DV et téléviseur.

**INTERVALLE : 12 min 56 sec**

**6. Ricky rencontre Angela et Jane à l'école (54:21 à 54:55 ; 34 sec.)**

Ricky debout avec son caméscope, filme vers le bas ; puis, PDVM de Ricky qui filme un oiseau mort par terre, à l'école en plein jour. Angela l'apostrophe. Ricky filme Jane et Angela qui le regardent. Jane demande à Ricky de fermer son caméscope, ce qu'il fait.

3 Plans (1 PDVM) :

1. Contre-plongée de Ricky, debout, avec son caméscope, filmant vers le bas
2. PDVM : gros plan oiseau mort au sol, zoom out, Jane apostrophe Ricky hors-champ, pan bas-haut vers Jane et Angela qui regardent vers caméscope en plan épaule, puis zoom in sur visage de Jane, qui demande à Ricky d'arrêter de le filmer

3. *Contrechamp* : Ricky, plan-épaule, debout avec son caméscope, ferme son caméscope et regarde Jane.

Dans dialogue qui suit, Ricky mentionne à Jane avoir filmé une sans-abri qui gelait de froid (« frozen to death ») et fait une analogie entre regarder la mort, regarder Dieu et apercevoir la beauté.

**INTERVALLE DE TEMPS : 5 min 55 sec**

**7. « Do you wanna see the most beautiful thing I've ever filmed ? » (1:01 :50 à 1:04:55 ; 3 min. 5 sec.)**

Ricky et Jane visionnent « *the most beautiful thing I've ever filmed* » de Ricky, dans la chambre de Ricky, soit une bande vidéo d'un sac de plastique seul qui vole au vent. Ricky fait un monologue mystique/ésotérique sur la beauté et « *the life behind things* ». Jane et Ricky se prennent par la main et s'embrassent.

10 plans (1 PEC, 1 PPE) :

1. PEC : Têtes de Ricky et Jane floues de dos qui regardent téléviseur Ricky jouant bande vidéo « sac de plastique », avec *zoom in* vers le téléviseur ; Ricky débute son monologue
2. Gros plan sur Ricky faisant son monologue
3. PPE : (Plan de détail du téléviseur en plein écran) : sac de plastique au vent
4. Gros plan sur Jane qui écoute Ricky et le regarde
5. (idem 2) Gros plan sur Ricky qui continue son monologue
6. Jane en plan-épaule regarde Ricky (en over-the-shoulder flou) ; pan vers leurs mains ; Jane prend main de Ricky
7. *Contrechamp* : Ricky plan-épaule regarde Jane (en over-the-shoulder flou)
8. (idem début 6) : Jane embrasse Ricky
9. (idem 7) : Jane et Ricky continuent de s'embrasser
- 10 (idem 6 et 8) : Jane termine son baiser et demande à Ricky : « What time is it ? »

**INTERVALLE DE TEMPS : 4 min 15 sec**

**8. Jane se dénude pour Ricky ; Ricky est battu par Frank (1:09:10 à 1:13:20 ; 4 min. 10 sec.)**

Ricky filme Jane qui se dénude pour lui à sa fenêtre ; Frank intervient et bas Ricky (devant Jane) ; le caméscope tombe par terre, et diffuse un plan de la scène de combat. Un dernier plan est visible sur le téléviseur lorsque Frank sort. À la fin, Ricky se regarde dans le miroir, faisant écho au plan précédant cette scène, où Jane se regardait dans le miroir. On ne sait pas si le caméscope est fermé, mais derniers plans suggèrent que non. On peut sous-diviser ce segment en deux sections :

**8a.** (1:09:10 à 1:10:46 ; 1 min. 36 sec.) Jane se dénude pour Ricky = 15 plans, dont 1 PDVM à la fin et plusieurs plans avec téléviseur

**8b.** (1:10:46 à 1:13:20 ; 2 min. 36 sec.) Frank bat Ricky = 34 plans, dont 1 PDVM, deux avec téléviseur et un insert du caméscope qui tombe au sol

49 plans, soit 15 en 8a et 34 en 8b (2 PDVM, 11 PEC dont 10 sur TV et 1 PEC-CAM)

**PARTIE A :**

1. Derrière sa fenêtre, Jane se retourne vers la chambre de Ricky après s'être regardée dans le miroir (du PDV de la fenêtre de Ricky + sons oiseaux)
2. PEC en *Two shot* : De sa fenêtre, Ricky filme Jane avec, en *two shot*, son téléviseur flou derrière lui, qui montre l'image de Jane qu'il filme + *over-the-shoulder* de Jane (épaule Jane floue à l'avant-plan)
3. PEC-CAM : Gros plan sur l'écran du caméscope de Ricky, filmant Jane à sa fenêtre, avec la mention REC en rouge, puis, changement de focus et pan vers Jane à sa fenêtre (idem 1) qui salue Ricky
4. PEC (idem 2) : Ricky filme de sa fenêtre, Jane dans télé à côté de lui, et salue Jane
5. Jane en plan-épaule, profil gauche, se retourne vers sa gauche et regarde à nouveau à sa fenêtre
6. (idem 1 et 3) Jane enlève sa chemise
7. PEC en *two shot* : Ricky en plan-taille à sa fenêtre qui filme, Jane à la télé à côté, floue
8. Jane derrière sa fenêtre enlève son t-shirt en plan-taille
9. PEC (idem 7) : Ricky filme avec Jane à la télé
10. (idem 8) Jane porte ses mains à ses cheveux
11. (idem 5) Jane détache ses cheveux
12. PEC (idem 7 et 9) : Ricky filme avec Jane à la télé, zoom in sur Jane dans télé
13. (idem 8 et 10) Jane enlève sa brassière et est seins nus
14. PEC (idem 7, 9 et 12) : Ricky filme avec Jane à la télé en plan buste
15. PDVM (1) : Jane en gros plan à sa fenêtre (regard-caméra ?), Frank ouvre la porte brusquement en apostrophant Ricky, pan droite-gauche et décadage sur Frank qui va vers Ricky

**PARTIE B :**

16. Frank frappe Ricky (plan rapproché)
17. PEC (idem 2 et 4) : de la fenêtre, Frank bat Ricky, téléviseur ouvert
18. Jane, plan-américain, se cache dans les rideaux
- 19-21 : bataille Frank-Ricky
22. PEC (idem 2, 4 et 17) : fenêtre vide, avec Frank dans téléviseur en contre-plongée
23. PDVM (2) : Frank, en contre-plongée, qui s'attaque à Ricky et lui donne un coup
24. *Insert* : caméscope qui tombe au sol
- 25 à 31. *Champ/contrechamp* Ricky et Frank
32. PEC (idem 2, 4, 17 et 22) : Frank va voir à fenêtre (téléviseur fermé ?)
33. (idem 18) : Jane se cache à nouveau dans rideaux
- 34 à 46é *Champ/contrechamp* discours de Frank à Ricky
47. PEC : Frank, debout, quitte, accompagné d'un pan droite-gauche, téléviseur visible à la fin, avec cadrage latéral de Frank qui sort
48. Ricky se lève et se regarde dans son miroir en plan-buste
49. Ricky, profil arrière 3/4, plan moyen, sèche son sang devant son miroir ; fondu au noir.

## INTERVALLE : 4 min 21 sec

### 9. Jane et Ricky se confessent l'un à l'autre / inclus le segment 1 (1:17:41 à 1:22:42 ; 5 min. 1 sec. / fin scène : 1 :23 :15, soit 5 min. 34 sec.)

Dans la chambre de Ricky, Ricky et Jane se filment et se confessent l'un à l'autre ; le caméscope est branché à un téléviseur et ils se visionnent en même temps ; Jane affirme qu'elle veut tuer son père (revoit la scène en 1, mais contextualisée). Ricky ferme caméscope à 1 :22 :42. Après, Jane souligne à Ricky : « You know I'm not serious ».

28 plans (7 PDVM, 1 PPE, 6 PEC, dont 5 sur TV et 1 PEC-CAM) :

1. PPE + PEC en *three shot* : Jane dans téléviseur (PPE retardé), couchée sur lit Ricky, plan buste, demande à Ricky de ne pas la filmer ; *zoom out* + *travelling* arrière montrent téléviseur, + panoramique va en *three shot* de Ricky, Jane et téléviseur (Ricky et téléviseur de face, Jane de dos) ; Jane prend caméscope et filme Ricky, qui est en gros plan dans le téléviseur, puis Jane fait un *zoom out* jusqu'à Ricky en plan-taille
2. Jane en gros plan tenant caméscope
3. PEC en *Two shot* : Téléviseur avec Ricky en gros plan + Jane de profil à l'avant-plan floue ; Ricky s'assoit et se confesse (suivi par caméscope)
4. (semblable à 2, mais angle différent) Jane en gros plan, tenant caméscope, regarde Ricky
5. PEC en *Three shot* : Ricky assis à gauche, téléviseur avec Ricky en gros plan à gauche, et Jane de dos floue au centre, écran caméscope visible
6. PDVM (1) : Ricky, gros plan, s'adresse à caméra
7. (idem 4) Jane regarde caméscope et Ricky, parle de son père
8. REACTION SHOT de Ricky en gros plan
9. (idem 4 et 7) : Jane « I already do hate my dad »
10. PEC en *Three shot* (idem 5) : Ricky se lève avec pan, et va prendre caméscope à Jane
11. *Two shot* Ricky, de dos, fesses nues, prend caméscope à Jane, de face, plan taille, puis Ricky quitte, et Jane commence à confession
12. Ricky, plan-buste, tient caméscope et pose des questions à Jane
13. PDVM (2) : Jane, plan-épaule, parle de son père
14. (idem 12) : Ricky filme Jane et lui parle
15. PDVM (idem 13) : Jane continue confession
16. : (idem 12 et 14) : *Reaction shot* : Ricky rit
17. : PDVM (idem 13-15 – segment 1) : Jane se confesse
18. : *Contrechamp* : Ricky, gros plan, avec caméscope, regarde caméscope puis Jane, « You want me to kill him for you ? » (ce plan était absent du segment 1)
19. : PDVM : (idem 13 et 15, fin segment 1) : Jane se lève « Yeah, would you ? »
20. : (idem 18) : *Reaction shot* Ricky sourit et répond
21. : PDVM (idem 13-15-19) : Jane continue de parler
- 22 (idem 18-20) : *Reaction shot* Ricky sourit
23. : PDVM (idem 13-15-19-21) : Pan vers seins Jane avec effet *zoom int/out*
24. : (idem 18-20-22) : *Reaction shot* Ricky sourit et joue avec *zoom* caméscope
25. : PEC : Plan moyen sur téléviseur, avec seins Jane + *zoom* ; puis Jane s'assoit, *zoom in* sur télé, et *zoom in* dans télé

26. (idem 18-20-22-24) : Ricky joue avec zoom  
 27. : PEC-CAM : *Insert* Gros plan sur écran du caméscope, où Ricky zoom sur œil de Jane en très gros plan  
 28. (idem 18-20-22-24-26) : Ricky ferme caméscope et quitte hors-champ pour aller vers Jane.

Suite de la scène :

1. Jane : « You know i'm not serious, right ? »  
 2. : Ricky « Yeah. ». Les deux se couchent. « You know how lucky we are to have found each other ? ». Fondu au noir.

**INTERVALLE : 2 min 20 sec**

**10. Frank découvre les films de Ricky et voit un extrait du segment 5 (1:26:03 à 1:26:45 ; 42 sec.)**

Frank fouille dans chambre Ricky. Trouve caméscope à 1 :26 :03. Regarde les vidéos qu'il a tournées ; voit un plan de Barbara assise en silence ; voit ensuite le plan de Lester qui s'entraîne (5b).

Avant : voir Ricky et Lester se parler à l'extérieur. Puis, entre dans chambre : 3 plans : 1. Frank entre ; 2. *Insert* ouvre tiroir ; 3. Debout, regarde vers télé.

10 plans (1 PPE, 3 PEC) :

1. *Raccord regard / Insert* : caméscope et cassettes près télé, main Frank qui prend caméscope ; gros plan caméscope, Frank appuie sur *play*
2. PEC en *Two Shot* : Frank,  $\frac{3}{4}$  dos avec caméscope, télé à droite qui s'ouvre, avec plan Barbara (mention VIDEO en vert sur télé)
3. Plan-épaule Frank qui regarde vers le bas
4. *Insert* mains Frank qui change cassette dans caméscope
5. (idem 3) Frank regarde vers télé puis caméscope
6. PEC (idem 2) : Frank, toujours tête en bas vers caméscope dans ses mains, image Lester qui s'entraîne derrière sa fenêtre apparaît (segment 5b)
7. (idem 3-5) Frank regarde vers téléviseur, s'assoit et enlève ses lunettes avec pan d'accompagnement, fini plan-épaule
8. PEC : Plan moyen téléviseur, avec plan-taille Lester s'entraînant
9. (idem fin 7) : Frank regarde téléviseur, avec zoom in
10. PPE : Gros plan sur Lester qui s'entraîne

**INTERVALLE : 28 min 10 sec**

**11. Vision de la mort de Lester avec extrait du segment 7 (1:54:55 à 1:55:17 ; 22 sec.)**

Entre les différentes visions de Lester en train de mourir est intercalé un extrait de la vidéo de Ricky vu dans le segment 7 (*most beautiful thing I ever filmed*) (alternance PDV subjectif Lester / PDVM Ricky), en fondu enchaîné.

1 plan (1 PPE)

**INTERVALLE DE TEMPS JUSQU'AU GÉNÉRIQUE FINAL : 33 sec.**

### **3. Ratio entre les images vidéo intradiégétiques (IV-I) et les autres plans**

1034 plans (total pour tout le film, selon fiche cinematics – voir document suivant), dont 135 pour segments étudiés, soit 13% des plans du film (sans considérer leur durée).

Décompte des plans contenant une image vidéo intradiégétique :

21 PDVM

Segment 1, plan 2

Segment 2, plans 1, 3 et 5 (TOTAL : 3)

Segment 3, plans 1 et 5 (TOTAL : 2)

Segment 4, plans 1 et 3 (TOTAL : 2)

Segment 5, plans 1, 3 et 13 (TOTAL : 3)

Segment 6, plan 2

Segment 8, plan 15, 23 (TOTAL : 2)

Segment 9, plans 6, 13, 15, 17, 19, 21, 23 (TOTAL : 7)

25 PLANS-ÉCRANS, DONT :

4 PLANS PLEIN-ÉCRAN (PPE), tous d'une TV

segment 7, plan 3

segment 9, plan 1

segment 10, plan 10

segment 11, plan 1

21 PLANS ÉCRANS-CADRES (PEC), SOUS-DIVISÉS EN :

19 PLANS « ÉCRAN-CADRE » de la TV (PEC)

segment 7, plan 1

segment 8, plans 2, 4, 7, 9, 12, 14, 17, 22, 32 et 47 (TOTAL : 10)

segment 9 plans 1, 3, 5, 10 et 25 (TOTAL : 5)

segment 10, plans 2, 6 et 8 (TOTAL : 3)

2 PLANS « ÉCRAN-CADRE CAMÉSCOPE » (PEC-CAM)

segment 8, plan 3

segment 9, plan 27

TOTAL : 46 plans contenant une image vidéo intradiégétique

Dans les segments étudiés, sur 135 plans, 46 plans contiennent une image vidéo intradiégétique, 89 plans n'en utilisent pas. Donc, à peu près 35% des plans des segments étudiés sont des images vidéos, et 4% des plans du film total (sans considération pour leur durée).

## Document 3 : Fiche Cinematics du film

### 1. Fiche Cinematics d'*American Beauty*

La fiche complète est disponible au lien URL suivant :

[http://cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=11303](http://cinematics.lv/movie.php?movie_ID=11303)

Les codes réfèrent aux termes suivants :

OMNI = « plans omniscients » (plan sans personnage ou média attribué, en CAM-O)

PDV = « point de vue », i.e. plans subjectifs traditionnels

SUBJ-L = plans qui réfèrent aux scènes subjectives de Lester, soit les visions fantasmatiques






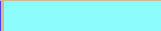

V-OIS = plans à vol d'oiseau (quelques plans seulement ; techniquement, ce sont des plans omniscients)

PDVM = « points de vue médiatisés » ; tous du caméscope de Ricky

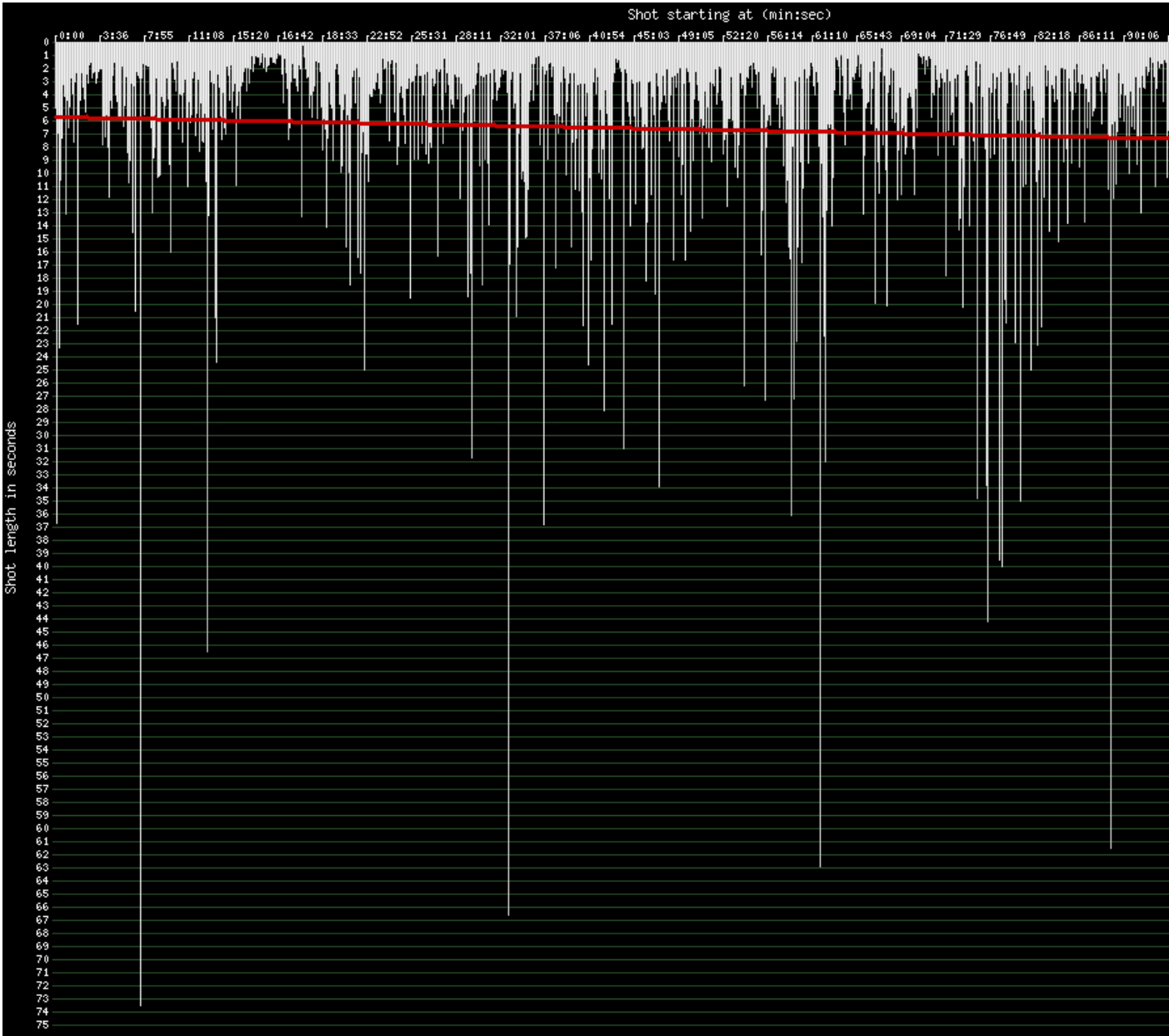
ÉCRANS = plans-écrans, autant écran-cadre que plein-écran

TITRES = il y a deux plans avec les titres du film au début, sur lesquels on entend le caméscope de Ricky

**ASL:** 6.7 **MSL:** 4.4 **MSL/ASL:** 0.66 **LEN:** 115:27.3 **NoS:** 1034 **MAX:** 73.5 **MIN:** 0.2 **Range:** 73.3 **StDev:** 7.3 **CV:** 1.09

Name:	OMNI	PDV	SUBJ-L	V-OIS	PDVM	ÉCRAN	TITRE
<i>Number of shots:</i>	871	33	70	4	21	33	2
<i>Length(min):</i>	95.81	2.66	5.32	1.13	4.8	5.54	0.2
<i>ASL(sec):</i>	6.6	4.8	4.6	16.9	13.7	10.1	6
<i>MSL</i>	4.5	3.5	2.2	16.5	10.6	3.9	6
<i>MSL/ASL</i>	0.68	0.72	0.48	0.97	0.77	0.39	1.01
<i>StDev</i>	6.9	2.9	6	8.2	10.1	13.6	1
<i>Min</i>	0.2	2.2	0.8	8	1.8	1	5
<i>Max</i>	73.5	13	36.8	26.7	36.7	62.9	6.9
<i>CV</i>	1.05	0.61	1.31	0.48	0.74	1.35	0.16
Color							





## 2. Interprétation des résultats de la fiche Cinemetrics

Le logiciel utilisé pour produire les résultats ici présentés est celui fourni sur le site de Cinemetrics ([www.cinemetrics.lv](http://www.cinemetrics.lv)). Ce logiciel permet de compter la longueur moyenne de plan (LMP ; en anglais, *average shot length* ou ASL) d'un film de manière simple mais demeure approximatif et limité. Il suffit de démarrer le logiciel à partir du moment où on veut comptabiliser les plans, et d'appuyer sur la touche requise à chaque changement de plan. Ensuite, on envoie les données via le site, et les calculs et le graphique sont faits par Cinemetrics, qui les publie ensuite dans leur base de données en ligne. On peut complexifier le calcul, comme je l'ai fait, en déterminant différents types de plans à identifier durant le visionnement. Toutefois, le logiciel ne permet pas de corriger ses erreurs. Une fois que le logiciel est parti, si on manque un changement de plan ou si on se trompe dans le type de plan identifié, impossible de signaler cette erreur. De la même manière, si on arrête le logiciel, il faut le repartir plus ou moins exactement où on était dans le visionnement du film. Réciproquement, si le film est arrêté subitement, il faut arrêter le logiciel et calculer approximativement le décalage pour repartir le logiciel un peu plus tard que le moment où le film est arrêté. Aussi, l'utilisateur n'a pas accès à la gestion des données qu'il envoie. Une fois que les données sont publiées, impossible d'y apporter des corrections que l'on pourrait remarquer. Finalement, la nature de l'exercice fait en sorte qu'il y a nécessairement des décalages entre les changements de plans tels qu'ils sont dans le film et le moment où l'utilisateur identifie ces changements de plan. Certains de ces problèmes sont adressés sur le site de cinemetrics, dans les articles de Yuri Tsivian et Barry Salt. Dans tous les cas, lorsque j'ai utilisé ce logiciel, je ne m'attendais pas à des résultats exhaustifs ou précis, mais plutôt généraux. Évidemment, des recherches plus pointues et élaborées pourraient relativiser les résultats que je présente ici. Je crois tout de même être de bonne foi en affirmant que ces résultats, malgré leurs limites, viennent appuyer ma théorie sur une base plus empirique qu'autrement.

La raison pour laquelle j'ai choisi de ne pas entrer dans des calculs plus précis et exhaustifs est que ma recherche n'est pas principalement reliée aux théories statistiques, comme celles de Barry Salt. Idéalement, ces calculs auraient dû être faits à partir de copie 35mm sur des tables de montage, mais pour la nature de cette thèse, l'outil de Cinemetrics

paraissait suffisant pour avoir une idée générale des tendances abordés. Et d'un autre côté, ces calculs ont beau contenir certaines limites, ils ne sont pas négligeables et relèvent d'un certain « bon sens » que la poétique historique tend à défendre.

### *American Beauty*

Pour ce film, j'ai cherché à distinguer principalement les PDVM des autres plans, pour démontrer leurs parts proportionnelles dans le film. Étant donné l'usage fréquent des « plans-écrans » et leur relation directe avec les PDVM, j'ai aussi identifiés ceux-ci. Pour établir une comparaison, j'ai ajouté les PDV de personnages, les scènes de « visions fantasmatiques » de Lester et les plans « à vol d'oiseau ».

Selon mes calculs, la longueur moyenne des plans (LMP) du film est 6,7 sec, ce qui est lent mais conventionnel pour l'époque. Les PDVM et les plans-écrans occupent une part secondaire mais importante du film (à peu près 9% du film si on considère leur durée). Ces plans sont nettement plus lents que la moyenne, soit une LMP de 13,7 sec. pour les PDVM et de 10,1 sec. pour les plans-écrans<sup>159</sup>. À l'inverse, les scènes des visions fantasmatiques de Lester sont plus rapides (LMP de 4,6 sec.), en raison de l'usage récurrent du *jump cut* dans ces scènes. Finalement, les plans à vols d'oiseau, tout de même proportionnellement plus rares (4 plans sur 1034), sont encore plus lents (LMP de 16,9 sec.). J'exclus les PDV parce que je sais que j'ai omis plusieurs de ceux-ci dans mon comptage, en raison de l'ambiguïté de la position de la caméra, de la rapidité des plans ou d'une erreur pure. Mais tout de même, ceux que j'ai repéré semblent être plutôt rapides (4,6 sec.).

Autrement dit, les PDVM et les plans-écrans ne sont pas nécessairement les plans les plus lents et de loin les seuls à être lents, mais en moyenne, ils tendent à être parmi les plus lents (avec d'autres, bien sûr). Donc lorsqu'intervient un PDVM ou un plan-écran, celui-ci a plus de chance de durer plus longtemps qu'un autre plan.

---

<sup>159</sup> Une différence de 8 plans est présente entre les plans-écrans comptés sur Cinemetrics et ceux de mon découpage personnel (document 2). Cela est dû aux plans écrans présents dans les segments qui ne sont pas étudiés, et peut-être à des erreurs de comptage.

## ANNEXE 5 : *AMERICAN BEAUTY* ET L'EFFET *LOOK CLOSER*



### Plan 1

Lester, assis à son bureau en plan de demi-ensemble. Après un travelling et un zoom avants, suivie d'un contrechamp sur son supérieur qui l'apostrophe, on retourne à lui...



### Plan 2

... en plan semi-rapproché (la même échelle de plan était utilisée à la fin du plan précédent), le carton *look closer* à ses côtés étant cette fois plus visible, favorisé entre autres par l'éclairage. Lester et le carton sont les éléments les plus remarquables du cadre. On peut aussi noter le flou, qui débute tout de suite après le carton.

## ANNEXE 6 : LISTE DES PLANS DU CHAPITRE 3

### Section 1 : Charlot dans les années 1910

#### Plan 1



Dans *Behind the Screen* (1916), Charlot s'apprête à foncer dans une caméra diégétique (CAM-D).

#### Plan 2a



Dans *A Film Johnnie* (1914), le caméraman tient la caméra juste avant la bataille...

#### Plan 2b



... mais disparaît dans un plan successif.

### Plan 3



Dans *Kid Auto Races at Venice, Cal* (1914), un exemple de regard-caméra impliquant un PDVM et une CAM-I explicites.

Le plan est un long panoramique au centre de la piste de course...

### Plan 4



... suivi par un plan en caméra omnisciente (CAM-O), montrant une caméra diégétisée qui ne peut correspondre à la CAM-I du plan précédent. En effet, les décors sont différents et cette caméra est sur les côtés de la piste de course, par opposition au plan précédent ou elle était au centre.

Le principe est le même pour tout le film.

Il faut comprendre que le schéma de base, vu avec *American Beauty* (1999) au chapitre 2, n'est pas encore en place.

## Section 2 : *Sunrise* (1927)

### Plan 1



Dans *Sunrise* (1927), un couple s'embrasse pour une photo...

### Plan 2



... regardé par le photographe derrière son appareil...

### Plan 3



... et regardant eux-mêmes le résultat de la photo plus tard.

Un léger décalage est visible dans la position du couple entre le plan 1 et le plan 3, avec comme repère les arbres du décor.

Section 3 : *L'homme à la caméra* (1929)



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



Plan 12



Plan 13



Plan 14



Plan 15



## Section 4 : Trapped by Television (1936)

### Plan 1



Au départ, l'ingénieur explique son prototype à l'agent de crédit...

### Plan 2



... puis, l'ingénieur se pose devant la caméra de télévision...

### Plan 3



... alors que l'agent de crédit observe l'image télévisée d'une autre pièce. On suit ici le schéma de base observé au chapitre 2 dans *American Beauty* (1999), sans toutefois utiliser de PDVM.

## ANNEXE 7 : LISTE DES PLANS DU CHAPITRE 4

### Section 1 : David Holzman's Diary (1967)

#### Plan 1a



Le film débute par David qui se filme dans un miroir...

#### Plan 1b



... qui continue avec un panoramique qui arrive sur un téléviseur de vidéosurveillance, dans lequel David filmant apparaît encore.

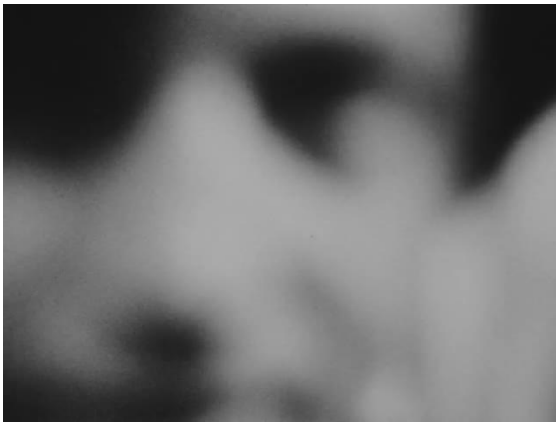
David se filme en train de filmer, deux fois plutôt qu'une.

#### Plan 2



Le deuxième plan montre encore David qui se filme dans un miroir, chez lui, reprenant le même procédé.

### Plan 3a



Ensuite, apparaît un plan flou de David...

### Plan 3b



... et une mise au point le dévoile au foyer, faisant un regard caméra.

On comprend que David est responsable de la mise au point.

Ce plan peut être comparé au plan d'ouverture de *Blair Witch Project* (1999), présenté à la section suivante.

### Plan 4



Le plan suivant montre David assis près d'une table de montage.

Le jeu des regards caméras est présent dans chaque plan, rendant le forme en PDVM évidente et explicite.

## Section 2 : The Blair Witch Project (1999)

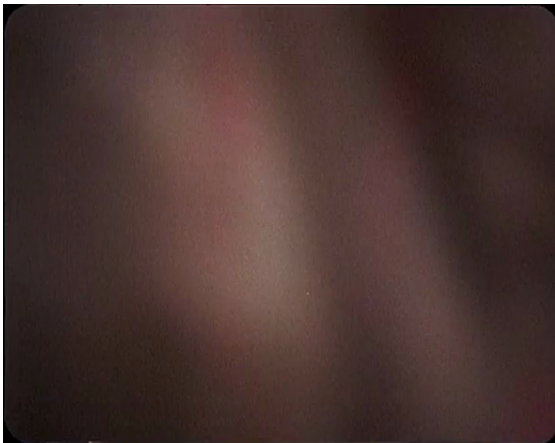
Intertitre



Plan 1a



Plan 1b



Plan 1c



Plan 1d



Plan 1e



## **ANNEXE 8 : GLOSSAIRE RÉCAPITULATIF DES PROCÉDÉS COURAMMENT NOMMÉS**

**Caméra diégétique (CAM-D) :** caméra présente dans la diégèse ; théoriquement, une caméra intradiégétique (CAM-I) est d'abord diégétique (CAM-D) ; toutefois, le terme est ici utilisé pour distinguer une caméra dont les images filmées ne sont pas visualisées dans la diégèse filmique, et qui reste donc simplement au statut diégétique, donc sans occuper aucune fonction intradiégétique.

**Caméra intradiégétique (CAM-I) :** caméra présente dans la diégèse filmique et dont les images filmées sont visualisées dans le film, soit dans la scène en cours en PE ou en PDVM, soit dans une autre scène par un autre procédé comme une PROJO-I ; catégorie générale qui englobe aussi les CAM-V-I et les CI ; toutefois, le terme est utilisé pour distinguer une caméra intradiégétique en pellicule plutôt qu'en vidéo (CAM-V-I ou CI).

**Caméra omnisciente (CAM-O) :** par opposition à une CAM-D et une CAM-I, caméra qui n'est pas présente dans la diégèse, ou qui a statut simple d'omniscience ; correspond généralement à l'ocularisation zéro de Jost.

**Caméra vidéo intradiégétique (CAM-V-I) :** dans les différents types de CAM-I possibles, sert à distinguer les caméras sur support vidéo qui ne sont pas des caméscopes (CI).

**Caméscope intradiégétique (CI) :** dans les différents types de CAM-I possibles, sert à distinguer le cas spécifique des caméscopes.

**Conjonction CAM-I+PDVM :** lorsque le PDVM provient d'une CAM-I ; les deux procédés sont donc utilisés conjointement.

**Conjonction CI+PDVM :** lorsque le PDVM provient d'un CI ; les deux procédés sont donc utilisés conjointement.

**Écran intradiégétique (ECRAN-I) :** écran sur lequel est projeté un film intradiégétique (FILM-I) ou qui diffuse n'importe quel type d'image intradiégétique, comme une IV-I.

**Film intradiégétique (FILM-I) :** signifie soit un film tourné de façon intradiégétique ou un film visionné en projection intradiégétique (PROJO-I) ; représente les cas de films sur supports pellicule, par opposition à ceux sur support vidéo (IV-I et TV-I).

**Images vidéo intradiégétiques (IV-I) :** toutes formes d'images vidéo tournées et visualisées dans la diégèse filmique ; sert à distinguer les images intradiégétiques provenant de supports vidéo, par opposition à celle sur support film (FILM-I).

**Média diégétisé :** média présent physiquement dans la diégèse ; se sous-divise entre les médias diégétiques et les médiatisations intradiégétiques.

**Média diégétique (MED-D) :** média diégétisé qui n'occupe aucune fonction intradiégétique ; le média est présent dans la diégèse filmique mais sa médiatisation n'est jamais montrée ou entendue.

**Médiatisation intradiégétique (MED-I) :** lorsqu'un média diégétisé occupe une fonction intradiégétique ; sa médiatisation est alors représentée dans la diégèse filmique de façon explicite.

**Plan-écran (PE) :** plan dans lequel est présent un écran intradiégétique (ECRAN-I) ; se divise entre PEC, PEC-CAM et PPE.

**Plan-écran cadre (PEC) :** plan-écran (PE) où le cadre de l'écran intradiégétique (ECRAN-I) est visible dans le champ.

**Plan-écran cadre du caméscope (PEC-CAM) :** PEC où l'écran visible dans le champ est celui du caméscope intradiégétique (CI).

**Point de vue (PDV) :** point de vue ; utilisé principalement pour traiter de plan-PDV et de PDVM.

**Point de vue médiatisé (PDVM) :** plan qui représente le point de vue d'un média diégétisé ; le plan montre la médiatisation intradiégétique (MED-I) en cours, du point de vue du média diégétisé ; se distingue donc du plan-écran (PE) ; dans la majorité des cas, le média diégétisé est une forme ou l'autre de CAM-I (CAM-I, CAM-V-I, CI)

**Plan PDV :** plan subjectif ou plan représentant le point de vue d'un personnage ou d'un sujet dans la diégèse filmique.

**Plan-écran vu en plein-écran (PPE) :** PE où l'écran montré prend tout le cadre du plan ; donc, le cadre de l'écran intradiégétique (ECRAN-I) n'est pas visible ; le champ de l'image correspond au champ complet de l'écran intradiégétique (ECRAN-I).

**Projection intradiégétique (PROJO-I) :** projection de film intradiégétique ; s'applique aux films en pellicule, et se distingue des images vidéo intradiégétiques (IV-I).

**Téléviseur intradiégétique (TV-I) :** téléviseur présent dans la diégèse filmique et qui occupe une fonction intradiégétique ; une image vidéo intradiégétique (IV-I) est donc diffusée sur l'écran du téléviseur en question.