

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

La mise en scène cinématographique et le webfilm de fiction

par

Christophe Gauthier

Thèse de doctorat effectuée en cotutelle

au

Département de littérature comparée
Faculté des arts et des sciences
Université de Montréal

et

Unité de Formation et de Recherche L.A.C.S.
(Littérature, Arts, Communication et Sciences du Langage) de
l'École doctorale Langues, Lettres et Arts
Université de Provence

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures de l'Université de Montréal en vue
de l'obtention du grade de Philosophiæ Doctor (Ph.D.)
en Littérature comparée option Littérature et cinéma

et à

l'Université de Provence en vue de l'obtention du grade de Docteur ès Lettres (Doctorat
Nouveau Régime) en Lettres Modernes, option Littérature et Arts du Spectacle

Août 2007

© Christophe Gauthier, 2007



Page d'identification du jury

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

et

l'École doctorale Langues, Lettres et Arts
Université de Provence

Cette thèse intitulée :

**La mise en scène cinématographique
et le webfilm de fiction**

présentée et soutenue à l'université de Montréal par :

Christophe Gauthier

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Président-rapporteur et membre du jury	Olivier Asselin, professeur, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal
Directeur de recherche (Université de Montréal)	Isabelle Raynauld, professeur, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal
Directeur de recherche (Université de Provence)	Anne Roche, professeur, U.F.R. Littérature, Arts, Communication et Sciences du Langage, Université de Provence (Aix-Marseille I)
Membre du jury	Bernard Perron, professeur, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
Membre du jury	Philippe Marion, professeur, Département de communication, Université catholique de Louvain la Neuve (Belgique).
Examineur externe	Bertrand Gervais, professeur, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal.
Représentant du doyen de la FES	Jeanne Bovet, professeur, Département des littératures de langue française, Université de Montréal.

Thèse acceptée le 8 février 2008

TABLE DES MATIÈRES

DÉDICACE.....	V
REMERCIEMENTS.....	VI
RÉSUMÉ.....	VII
ABSTRACT	VII
LISTE DES ILLUSTRATIONS	VIII
AVERTISSEMENT TECHNIQUE.....	IX
INTRODUCTION GENERALE	1
PROBLEMATIQUE	1
PRECISIONS LEXICALES ET OBJECTALES	3
RECENSION ET PROPOSITIONS	7
PREMIERE PARTIE : QU'EST-CE QUE LA MISE EN SCENE ?	16
INTRODUCTION	16
CHAPITRE PREMIER : SCÉNOGRAPHIE ET MISE EN SCÈNE AU THÉÂTRE	20
D) LA SCÉNOGRAPHIE	20
A) L'ORIGINE DU TERME	21
B) LA PERSPECTIVE EN QUESTION	24
a) Panofsky et Vitruve.....	25
b) Une vision du monde	27
C) DÉFINITIONS DU SENS MODERNE	29
D) LES FACTEURS D'ÉVOLUTION	32
a) L'illusion des essais précinématographiques et du cinéma naissant.....	34
b) Les interrogations du théâtre face au cinéma	37
E) L'IMAGE DE CINÉMA ET LE POINT DE VUE	39
a) Binocularité versus monocularité.....	40
b) La place du spectateur	43
c) Constat sur le sens commun	46
II) LA MISE EN SCÈNE AU THÉÂTRE	50
A) LES ORIGINES DE LA MISE EN SCÈNE COMME ART AUTONOME	50
a) Origine récente.....	51
b) Origine ancienne.....	53
- L'Antiquité.....	53
- Le Moyen Âge.....	57
- Du renouveau au classicisme.....	59

- Le réalisme	63
B) LE METTEUR EN SCÈNE AU XX ^e SIÈCLE ET LE SPECTATEUR	66
a) Le changement des années 1920.....	66
b) Le pouvoir du metteur en scène.....	68
C) DÉFINITION BIPOLAIRE DE LA MISE EN SCÈNE	74
a) Pour une définition éclairante.....	77
CHAPITRE SECOND : LA MISE EN SCÈNE AU CINÉMA	80
I) DIFFICULTÉS DÉFINITOIRES.....	80
A) TERMES DE REMPLACEMENT.....	81
a) Mise en cadre.....	83
b) Mise en film.....	88
c) Autres propositions	93
B) LE CONTRÔLE DE LA MISE EN SCÈNE CINÉMATOGRAPHIQUE.....	95
a) La mise en scène-tournage : la direction d'acteur au cinéma.....	97
b) Champs concernés et termes employés.....	103
c) La mise en scène au sens large : une conception française	107
II) AUTEUR, <i>POLITIQUE DES AUTEURS</i> ET MISE EN SCÈNE	110
A) L'AUTEUR ET LA <i>POLITIQUE DES AUTEURS</i>	112
a) L'auteur au cinéma : du stylo à la caméra.....	114
b) Le contrôle de la mise en scène et les images de synthèse	119
B) LA <i>POLITIQUE DES AUTEURS</i>	123
a) Naissance : scénario et mise en scène	126
b) Contestation : du style de l'œuvre au spectateur oublié.....	131
C) LA MISE EN SCÈNE SELON LA <i>POLITIQUE DES AUTEURS</i>	137
a) Influences principales.....	138
b) Définitions des intéressés	142
- Espace et temps.....	142
- Tout est mise en scène sauf l'invention de l'histoire.....	148
D) RÉFLEXIONS SUR LA MISE EN SCÈNE DANS UN CINÉMA MODERNE	153
III) DOUBLE APPROCHE DE LA MISE EN SCÈNE	158
A) DE LA CONSCIENCE DU RÉCEPTEUR A UNE DOUBLE APPROCHE DE LA MISE EN SCÈNE	159
B) SUR DES FONDATIONS THÉÂTRÂLES.....	162
a) L'aléa	164
b) La caméra	169
C) DIVISER POUR ÉCLAIRER.....	176
a) Divisions diverses	178
b) Division création/réception	182
c) Le rôle du spectateur et de l'auteur qui pense ce spectateur	186
D) SUR LA MISE EN SCÈNE COMME OUTIL ET SON ADAPTABILITÉ....	189
CONCLUSION	192

SECONDE PARTIE : LA MISE EN SCÈNE CINÉMATOGRAPHIQUE DANS	
LE WEBFILM DE FICTION EN PRISE DE VUES REELLES	204
INTRODUCTION	204
D) LE WEBFILM INTERACTIF ET LA MISE EN SCÈNE	218
A) L'INTERACTIVITÉ EN QUESTION	219
a) Typologies de l'interactivité.....	224
b) Débordements du terme : une confusion.....	230
c) Critique : l'interactivité n'existe pas.....	234
d) Solipsisme et passibilité	239
- Le danger de solipsisme	239
- La passibilité n'a pas disparu	245
B) LA « MISE EN SCÈNE » DANS LE WEBFILM INTERACTIF	255
a) Premier problème : L'interactivité absente	256
b) Second problème : distinguer le film du jeu.....	264
c) La question de la « mise en scène » dans des types de webfilms interactifs.....	269
- Le webfilm à choix multiples	269
- Le webfilm à 360°	277
- Un contrôle illusoire	284
C) LE MONDE VU SELON LE FILTRE CINÉMATOGRAPHIQUE	287
- Le cinéma comme le repère stable de l'image en mouvement	287
- Une histoire de filiation.....	295
D) OPACITÉ ET TRANSPARENCE D'UN MÉDIA	299
II) LE WEBFILM LINÉAIRE ET LA MISE EN SCÈNE	305
A) IDENTIFICATION DU WEBFILM LINÉAIRE ET QUESTIONS DE MISE EN SCÈNE	307
a) Éléments exogènes et endogènes	311
b) L'intention "versus" le mode de diffusion et le mode de réception.....	317
c) L'image numérique.....	324
d) Le contrôle de la mise en scène-crétion	331
- Réalité et imaginaire avec le webfilm <i>Ilgigrad Millenium</i>	331
- Réalité et manipulation avec le webfilm <i>405</i>	338
- L'ordinateur comme méta-outil.....	344
B) LA MISE EN SCÈNE PERÇUE DANS LE WEBFILM LINÉAIRE	348
a) La « mise en scène » comme indice de manipulation de l'image	350
b) Le webfilm publicitaire	356
- L'image n'est pas manipulée.....	359
- L'image est manipulée	363
c) La question du public avec <i>The Jefferson Parliament Bomber footage</i>	371
- Approche empirique.....	371
- Approche théorique.....	373
C) RÉFLEXIONS SUR LE DISPOSITIF ET LE DÉSIR DE FICTION	381
CONCLUSION	387

CONCLUSION GENERALE	401
SOURCES ET DOCUMENTATION	418
BIBLIOGRAPHIE	418
Ouvrages.....	418
Articles	430
FILMOGRAPHIE	443
WEBFILMOGRAPHIE	446
SÉLECTION DE SITES D'IMAGES	451
ANNEXES	453
Annexe 1.....	453
Annexe 2.....	455
Annexe 3.....	457
Annexe DVD-ROM (ILLUSTRATION 14).....	458

à mes parents,
ma sœur et mon frère,
Marie,
mes amis.

REMERCIEMENTS

Que soient tout particulièrement remerciés ; ma directrice de recherche Isabelle Raynauld et ma co-directrice Anne Roche pour leur confiance, leur patience, leurs conseils, leur générosité ; Bernard Perron pour son interactivité ; le département de Littérature comparée, Terry Cochran, Éric Savoy et Nathalie Beaufay ; le département d'Histoire de l'art, Lucie Poirier et Caroline Guay ; sa vice-doyenne en la personne de Nicole Dubreuil ; le bureau des cotutelles de l'Université de Montréal dirigé par Lise Perreault et le bureau des cotutelles de l'Université de Provence dirigé par Sylvie Milhet ; ainsi que le CRI en les personnes d'André Gaudreault et Marion Froger ; le *Conseil International d'Études Canadiennes* (CIEC), les autres membres du personnel de ces départements, universités, centre de recherche et organisme pour leur amabilité, leur soutien, sans oublier toutes les personnes qui ont pu m'encourager (Marion Froger, Elitza Dulguerova, Viva Paci, André Habib, Jean-Pierre Sirois-Trahan), mes traducteurs (Stéphane Cerny, Nathalie Ermont), mes lecteurs aussi (Tania et Tom Silletta). Je remercie aussi les membres du jury et tout lecteur qui s'apprêtent à lire cette thèse. Que chacun trouve ici la marque de ma gratitude.

RÉSUMÉ

La présente étude porte sur la notion de mise en scène cinématographique confrontée au webfilm de fiction en prise de vues réelles. Dans un premier temps, nous avons cherché à comprendre et à définir la notion de mise en scène utilisée à l'endroit du cinéma, mais pourtant peu étudiée en théorie du cinéma. Pour combler ce vide théorique, nous avons décortiqué cette notion pour la construire en un outil capable d'analyser le webfilm de fiction en prise de vues réelles, proche et en même temps différent du film de cinéma. Dans un second temps, nous avons voulu savoir si la « mise en scène » dite cinématographique ainsi constituée, considérant autant l'entité créatrice que l'entité réceptrice, restait une notion opérationnelle pour l'analyse de ces nouveaux objets-films que nous trouvons sur le Web, qu'ils soient interactifs ou linéaires. Une étude qui nous amène de la scénographie vitruvienne au cœur des nouveaux médias.

Mots-clés : scénographie, mise en scène, création, réception, théâtre, cinéma, Internet, Web, interactivité, numérique.

ABSTRACT

The following thesis aims to study the concept of cinematographic *mise-en-scene* in the context of real-life *webpiction*. At first, our hope was to understand and define the concept of *mise-en-scene* in movie production, despite this being seldom approached in film theory; in order to fill this gap, we first deconstructed this concept in order to make it a useful tool in analyzing real-life *webpiction*, a medium quite similar yet so different from actual cinema film. Afterwards, we chose to inquire if this notion of cinematographic *mise-en-scene* thus defined would remain useful in studying these rather new film-objects as currently found on the Web, whether they be linear or interactive, while taking in consideration the emitter or receiver at all times. In the end, our hope is to take us from the ordinary vitruvian scenography towards the heart of new media.

Keywords: scenography, *mise-en-scene*, creation, reception, theater, cinema, Internet, Web, interactivity, digital.

LISTE DES ILLUSTRATIONS

ILLUSTRATION 1	28
Arête de poisson. © Erwin Panovsky	
ILLUSTRATION 2	89
Tableau énonciatif du dispositif du récit filmique. © André Gaudreault	
ILLUSTRATION 3	208
Extrait du <i>Kinoautomat : One Man and His World</i> (1967) de Radúz Činčera. © Radúz Činčera	
ILLUSTRATION 4	227
Tableau sur une typologie de l'interactivité. © Vincent Mabillot	
ILLUSTRATION 5	248
<i>Hypnose</i> (1998) d'Ali Bali et Violaine Meunier. © 3TOON	
ILLUSTRATION 6	271
DVD de <i>I'm Your Man</i> (1993) de Bob Bejan. © Planet Theory and DVD International	
ILLUSTRATION 7	273
<i>Hypnose</i> (1998) d'Ali Bali et Violaine Meunier. © 3TOON	
ILLUSTRATION 8	280
8a 8b <i>The New Arrival</i> (2000) d'Amy Talkington. © Atomfilms	
ILLUSTRATION 9	333
<i>Igigrad Milenium</i> (2002) de David Mathieu. © Magnetofilms	
ILLUSTRATION 10	339
405 (2001) de Bruce Branit et Jeremy Hunt © Strange Engine Productions	
ILLUSTRATION 11	340
405 (2001) de Bruce Branit et Jeremy Hunt © Strange Engine Productions	
ILLUSTRATION 12	370
<i>The Jefferson Parliament Bomber footage</i> . © Atari (infogrames)	
ILLUSTRATION 13	411
<i>Le partage de l'incertitude</i> (2005-2006) de Anonyme.net. © anonyme.net, arte, CNC	
ILLUSTRATION 14	458
DVD-ROM ¹ de la thèse au format PDF et d'une quarantaine de webfilms, ainsi que le dossier de presse du webfilm <i>Le partage de l'incertitude</i> (au format PDF aussi).	

¹ Ce DVD-ROM a pour objectif de faciliter l'accès à certains documents. Il y a d'abord toute la thèse au format PDF (avec les adresses universelles accessibles d'un clic), mais aussi les quarante webfilms récupérés sur le Web. Ce DVD-ROM permet surtout le visionnement de certains webfilms qui ne sont aujourd'hui plus disponibles sur le Web. Ils sont classés par ordre d'apparition dans la thèse.

AVERTISSEMENT TECHNIQUE

1) Pour visionner les webfilms analysés principalement dans la seconde partie de cette thèse, il est nécessaire d'équiper son ordinateur (si ce n'est déjà fait) des trois (ou quatre) « lecteurs » les plus courants, comme il est préférable d'utiliser une connexion à haute vitesse au minimum.

PC

► QuickTime

<www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/lecteurs_video_dvd/fiches/100.html>

► RealPlayer (sélectionner la version gratuite)

<france.real.com/freeplayer_r1p.html>

► Windows Media Player

<www.microsoft.com/downloads>

+ ► Flash Player

<www.adobe.com/fr/products/flashplayer>

MAC

(OS X minimum - pour les ordinateurs équipés de la puce Intel, choisir les versions Universal Binary)

► QuickTime (normalement installé dans tous les Mac)

<www.apple.com/fr/quicktime/download/mac.html>

► RealPlayer (sélectionner la version gratuite)

<www.real.com/mac/>

► Windows Media Player (disponible aussi dans la suite Office 2004)

<www.microsoft.com/windows/windowsmedia/fr/player/download/download.aspx>

+ ► Flash Player

<www.adobe.com/fr/products/flashplayer>

2) Ajoutons que si un webfilm sur fichier autonome (comme ceux en annexe sur le DVD-ROM) ne fonctionne toujours pas, il est possible d'essayer un lecteur versatile (pour système Linux, PC ou Mac) comme **MPLAYER** (<www.mplayerhq.hu/design7/dload.html>).

3) Si un site Web permettant de voir un webfilm ne s'ouvre plus ou ne contient plus le webfilm, il est possible que ce webfilm soit diffusé sur un autre site. Dans ce cas, il suffit de taper le nom du webfilm dans un moteur de recherche tel que *Google* pour trouver éventuellement un autre site diffusant le webfilm.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Problématique

D'un côté il est surprenant de constater que la *mise en scène* devenue une notion spécifiquement cinématographique au milieu des années 50 n'ait suscité que peu d'intérêt en théorie, contrairement à la mise en scène théâtrale. Étonnamment, jusqu'à récemment la mise en scène n'avait jamais été étudiée de front en théorie du cinéma¹. Sachant que d'un autre côté le film du Web, objet récent à peine identifié et pas toujours clairement nommé, n'a jamais vraiment été étudié, ou à peine discuté dans quelques rares articles de journaux et cyberjournaux, nous pouvons signaler que cette recherche rapprochant les deux est actuellement, à notre connaissance, totalement nouvelle.

Cet état de fait, c'est-à-dire ce surprenant vide théorique face à la notion de mise en scène, et son assujettissement (dans le champ de l'image en mouvement) au seul domaine cinématographique a motivé notre choix initial de sujet de thèse : travailler cette brèche théorique, étudier la mise en scène cinématographique, la comprendre, la définir pour en faire ensuite un nouvel outil d'analyse. Alors que la notion de mise en scène cinématographique est naturellement employée à l'endroit du film de cinéma, nous avons imaginé qu'elle puisse l'être à l'endroit d'un nouvel objet comme le film du Web. Ce dernier peut provoquer et tester les limites de la mise en scène dite

¹ Le livre de Jacques Aumont édité en 2006 (*Le cinéma et la mise en scène*. Paris : Armand Colin. 188 pages) n'existait pas quand nous avons commencé notre recherche, et son approche est différente de la nôtre.

cinématographique, si tant est que la notion de mise en scène soit aujourd'hui capable de s'adapter aux nouveaux médias. Notre hypothèse cimentant l'ensemble de la réflexion est effectivement de poser que la mise en scène cinématographique reste une notion pertinente et encore valide, opérationnelle, pour l'étude des objets-films que nous pouvons trouver sur le Web.

Plus que le film de cinéma, objet traditionnellement étudié pour traiter de mise en scène cinématographique, nous pensons que le film destiné au Web peut nous permettre de porter un regard neuf sur cette notion. La mise en scène, que nous nous proposons de décortiquer tant comme objet que comme outil, devra nous permettre de faire travailler les films du Web, ces films le plus souvent inclassables. Des films qui vont nous faire entrer dans ce monde bien particulier de l'Internet et du Web, aussi large (Wide) que sauvage (Wild). Le World Wide Web n'est pas seulement un immense réseau labyrinthique et plein de dangers, mais un système complexe, riche et en perpétuelle évolution où les objets qui le composent naissent et meurent à l'intérieur du mouvement même qui les fait exister.

Pour la partie de la planète « branchée », maintenant que le haut débit se généralise, que parallèlement les moyens de filmer se démocratisent, le film peut prendre et prend en effet de plus en plus de place sur le Web. Les sites archivant des vidéos de tout acabit ne se comptent plus. Des sites qui se vendent et s'achètent même pour des millions, si ce n'est pour des milliards de dollars. L'image en mouvement, timide hier, envahit aujourd'hui le Web. Mais comment travailler sur ce film du Web sans commencer par le nommer et le délimiter ?

Précisions lexicales et objectales

Donner un nom à ce type de film devient tout de suite une tâche délicate², car sur la Toile, un nombre incalculable d'objets hybrides apparaissent quotidiennement sans qu'il soit toujours possible de les identifier clairement, de les dénommer précisément tant la différence aux objets de référence déjà existants est grande, ou au contraire presque imperceptible. Il existe plusieurs termes pour désigner ces objets composites, comme il existe aussi plusieurs termes pour désigner plus précisément le film du Web : *Webfilm*, *Web fiction*, *Web drama*, *digima*, *digitfilm*, *cinéma Internet*, *film du Net*, *wovie*, *microfilm* (pour le format court) ou *microcinéma* (en rapport avec la petite taille de l'écran du micro-ordinateur sur lequel le film, court aussi, est visionné). Notons que tous ces termes s'appliquent autant au long métrage qu'au court (à part les deux derniers qui ne s'adaptent qu'au court), mais par défaut ils font tous finalement référence au format court, car il n'existe pas vraiment de longs métrages réalisés exclusivement pour la Toile³.

Entre tous, nous choisirons le premier terme de *Webfilm*. D'abord pour la précision des mots qui le composent : un film destiné au Web, un film pour le Web, et pas un film pour l'Internet (comme *cinéma Internet*, *film du Net*). Effectivement, le Web correspond à la fonction de publication, d'information, de publicité, de vitrine de

² Nous nous inspirons ici d'une réflexion engagée dans un texte précédent. Cf. GAUTHIER, Christophe. 2004. « L'interactivité à l'écran ». *Parachute*, n°113 (hiver), p. 101-102.

³ Le seul film « un peu long » réalisé pour le Web s'intitule *Quantum Project* (2000 - Eugenio Zanetti). Avec l'acteur John Cleese en vedette, ce film ne dure que trente-deux minutes et vingt-sept secondes, ce qui n'en fait pas un long métrage. La bande annonce est disponible sur <www.sightsound.com>. Consulté le 15 juillet 2007.

l'Internet, alors qu'Internet n'est à proprement parler que le réseau de communication, le fil par lequel l'information est transportée. Ce terme de *Webfilm* n'intègre pas non plus celui de « digital » (*digima* -acronyme de digital et cinéma-, *digitfilm*), un anglicisme très répandu se traduisant en français par « numérique » (en français est digital ce qui est lié aux doigts⁴). Ce terme de *Webfilm* a aussi l'avantage de ne pas faire référence au mot « cinéma » trop connoté (comme une fois de plus *digima*, ou *cinéma Internet* ou encore *microcinéma*⁵). D'ailleurs : est-ce encore du cinéma ? Ce terme de *Webfilm* n'assimile pas non plus celui de « fiction » (comme *Web fiction*) qui sans être accolé au terme « film » peut prêter à confusion. De quel type de fiction est-il question réellement sur le Web : cinématographique, littéraire ou sonore (radiophonique par exemple) ? N'oublions pas non plus ce terme de *wovie*⁶ que nous trouvons peu agréable à prononcer et à entendre.

Un extrait d'un cyberarticle confirme notre choix : « Le terme de webfilm, marquant une certaine réflexion sur la manière d'écrire pour le web tout en tenant compte des contraintes imposées par ce mode d'écriture, se justifie pleinement »⁷. Ce terme de *Webfilm* écrit sous cette forme (les mots attachés et dans cet ordre, avec une

⁴ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

⁵ Ce terme de microcinéma faisant en outre penser à la prise de vues cinématographiques de sujets microscopiques : « Microcinématographie : Didact. Prise de vues cinématographiques de sujets microscopiques. — On dit aussi MICROCINÉMA n. m. ». Cf. Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

⁶ Le terme de wovie, acronyme de Web et de « movie », est utilisé par Bernard Perron qui signale au passage l'avoir emprunté à Steeve Laprise, journaliste québécois spécialisé dans les nouveaux médias. Cf. PERRON, Bernard. 2002. « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal : Nota Bene, p. 296.

⁷ ROUSSILLON, Thomas. 2002a. « La vidéo sur Internet et la création... ». En ligne. *Net4image*, n°16 (juin). Dans *Net4image*. <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>. Consulté le 3 juin 2007.

majuscule ou pas à Web) semble être le terme générique le plus utilisé sur la Toile, comme nous pourrions le constater, que ce soit en français ou en anglais (ou même dans d'autres langues), pour identifier et nommer les courts métrages de toutes natures destinés au Web. Un terme qui permet aussi l'analogie avec les catégories classiques du film : *Webfilm de fiction*, *Webfilm documentaire*, *Webfilm d'animation* ou *Webfilm expérimental*. Nous souhaitons simplement remplacer la majuscule par une minuscule, comme dans la citation plus haut, pour nous détacher des conventions anglo-saxonnes. Ainsi, mise à part cette modification, il n'est pas nécessaire d'inventer un autre terme qui compliquerait un vocabulaire déjà grandement pléthorique et par conséquent incertain.

Mais un tel objet reste encore trop large. Il nous faut le circonscrire plus précisément. Pour apprécier avec le plus d'acuité possible ce que contient et désigne cette notion de mise en scène cinématographique, nous souhaitons traiter précisément du *webfilm de fiction en prise de vues réelles*, car en plus de se rapprocher par son image, comme nous le souhaitons, de celle du film de cinéma, il emprunte aussi les codes du langage cinématographique (n'ayant, semble-t-il, pas encore inventé un langage qui lui soit propre), si ce n'est son univers culturel. Il reste pourtant, malgré cette similitude d'apparence et son emprunt au système d'expression et à la culture cinématographiques, et de manière intrinsèque, très différent de ce film de cinéma, parce que créé à partir d'images numériques (plus ou moins modélisées, et manipulables) qui passent par le réseau Internet. Nous avons exclu le *webfilm documentaire*, *d'animation*, *expérimental* ou tout autre *webfilm ovni* (une catégorie fourre-tout pour ranger les webfilms relativement inclassables, hybrides dont nous

parlions plus haut) pour traiter exclusivement du webfilm *de fiction en prise de vues réelles*.

Parce que ce dernier est diffusé via Internet, il est fortement défini par le technologique, ce qui entraîne quelques conséquences esthétiques, comme le confirme l'extrait du cyberarticle précédemment cité. Le journaliste y mentionne les contraintes d'écriture touchant le webfilm, qui sont en fait liées au réseau Internet et à sa réception par l'internaute, c'est-à-dire au mode de diffusion et de réception. En effet, pour être facilement téléchargeable et donc visible sur l'écran de l'ordinateur de l'internaute (si tant est que ce dernier possède le « plug-in »⁸ et le « player »⁹ adéquats), le webfilm est plutôt *court* (la durée d'un webfilm est de quelques minutes, si ce n'est quelques secondes) et *léger* (en termes d'octets¹⁰), le tout avec une connexion qui possède un débit satisfaisant (le haut débit minimum). Des contraintes que doit prendre en compte le metteur en scène du webfilm dans son projet esthétique, d'autant que le webfilm peut être aussi interactif. Dans ce cas, il est proposé à l'internaute de participer, dans certaines limites évidemment, à la mise en scène. Encore faut-il que l'internaute en ait le désir. Et même dans le webfilm non interactif (disons linéaire), qui à sa manière engage la mise en scène, il est nécessaire de considérer avec la même intensité l'entité conceptrice comme l'entité réceptrice.

⁸ Le plug-in est une extension d'application qui se greffe au navigateur (Internet Explorer, Firefox, etc.) pour augmenter ses capacités. Si un plug-in souhaité n'est pas installé, le navigateur propose en général d'aller le chercher sur le Web, car la plupart sont gratuits.

⁹ Un *player*, ou en français un lecteur, est un programme qui permet de voir et d'entendre une vidéo ou une pièce sonore.

¹⁰ 1000 octets = 1 kilooctets, 1000 kilooctets = 1 mégaoctet, 1000 mégaoctets = 1 gigaoctet et 1000 gigaoctets = 1 téraoctet.

Recension et propositions

Pour confronter la notion de mise en scène cinématographique et ses caractéristiques au webfilm de fiction, il nous faut d'abord comprendre, expliquer, définir cette notion de mise en scène au cinéma. Une notion très utilisée dans l'exégèse cinématographique, mais finalement difficile à cerner, à exposer clairement. En 1965, Jean-Louis Comolli écrit à son sujet qu'il la trouve « tout aussi périlleuse, protéiforme, incertaine que celle d'auteur »¹¹. Plus près de nous Raymond Bellour mentionne que même « spécifique, ou au moins distincte », cette notion reste « floue, indéfinissable »¹², comme Jacques Aumont et Michel Marie la trouvent « difficile et paradoxale »¹³. Pour Joël Magny, « le terme de "mise en scène" est l'un des plus ambigus qui soit »¹⁴, et avec André S. Labarthe il est un « fourre-tout »¹⁵ très approximatif. Cette notion qui de plus varie selon les continents, les époques, les écoles de pensée et les personnes n'a été vraiment étudiée en théorie du cinéma que par quelques personnalités.

¹¹ COMOLLI Jean-Louis *et al.* 1965. « Vingt ans après, le cinéma américain, ses auteurs et notre politique en question ». *Cahiers du cinéma*, n°172 (novembre), p. 30.

¹² BELLOUR, Raymond. 2000. « Figures aux allures de plans ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 110.

¹³ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. 2002. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris : Nathan/VUEF, p. 129.

¹⁴ MAGNY, Joël. 1996. « CINÉMA – Réalisation d'un film – A. Mise en scène ». Dans *Encyclopædia Universalis*, éd. 1996, vol. 4, p. 856.

¹⁵ ALBERA, François. 2000. « Mise en scène et rituels sociaux ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 219

Dans *Leçons de mise en scène*¹⁶ S. M. Eisenstein réfléchit à cette notion, même si dans ses cours donnés à Moscou durant les années 30 il discute plus volontiers de mise en scène théâtrale. En France, Michel Mourlet écrit dans les années 60 un ouvrage intitulé *Sur un art ignoré* qui sera rebaptisé *La mise en scène comme langage*¹⁷ dans les années quatre-vingts. Mourlet semble élever la mise en scène à un tel niveau d'art que telle que pensée par ce dernier elle n'existe déjà plus à l'époque où il écrit son ouvrage. Philippe Durand écrit *Mise en scène et imagination - Première syntaxe pour une direction des acteurs au cinéma et à la télévision*¹⁸ en 1975, et comme le laisse présager le sous-titre, Durand se concentre exclusivement, et de manière très didactique, sur la direction d'acteur (qui est peut-être sa conception de la mise en scène). Barrett Hodsdon publie en 1990 dans un journal australien un long article intitulé « The Mystique of *mise en scène* revisited »¹⁹. Hodsdon fait le point, depuis l'extérieur de la France, sur cette notion qu'il attribue à la bande des *Cahiers du cinéma*, et qu'il écrit en français dans le texte, comme s'il n'y avait pas de traduction possible.

Plus près de nous, en l'an 2000, Jacques Aumont réunit vingt-trois interventions prononcées entre 1996 et 1998 à la Cinémathèque française sous le titre explicite : *La mise en scène*²⁰. Aumont y revient en 2006 avec *Le cinéma et la mise en scène*²¹, peut-

¹⁶ EISENSTEIN, Sergueï Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. 1989. *Leçon de mise en scène*. Paris : FEMIS. 188 pages.

¹⁷ MOURLET Michel. 1987. *La Mise en scène comme langage*. Paris : Henri Veyrier. 331 pages.

¹⁸ DURAND, Philippe. 1975. *Mise en scène et imagination - Première syntaxe pour une direction des acteurs au cinéma et à la télévision* -. Paris : Éditions Techniques Européennes. 268 pages.

¹⁹ HODSDON, Barrett. 1990. « The Mystique of *mise en scene* revisited ». En ligne. *Continuum*, vol. 5, n°2. Dans *Continuum : The Australian Journal of Media & Culture*. <www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/5.2/Hodsdon.html>. Consulté le 27 juillet 2007.

²⁰ AUMONT, Jacques (dir). 2000. *La Mise en scène*. Bruxelles : De Boeck. 328 pages.

être le premier ouvrage consacré exclusivement à la mise en scène cinématographique et abordant de front cette question en tentant par tous les moyens de réellement la définir. Si par certains aspects, historiques par exemple, le livre d'Aumont et notre recherche se recourent inévitablement (comment ne pas discuter de l'origine théâtrale de la notion de mise en scène ?), sa réflexion semble par bien d'autres aspects trop influencée par les critiques d'après guerre, particulièrement par Mourlet et surtout les tenants de la *politique des auteurs*. Nous allons aussi traverser ce mouvement critique, mais pour le revisiter à notre manière, pour le remettre en question plus que pour justifier et asseoir notre conception de la mise en scène.

Pour comprendre, expliquer, définir cette notion de mise en scène au cinéma qui semble résister à toute tentative définitionnelle, nous avons donc décidé d'effectuer un retour sur l'origine théâtrale du terme, de la scénographie à la mise en scène au théâtre, en passant par des notions comme le point de vue. Nous voulons comprendre comment une notion si liée au théâtre a pu être récupérée au cinéma, là où il n'y a pas de scène, au sens théâtral du terme. Si nous respectons la racine latine de la préposition liant les deux termes (*en*, du latin *in* « dans, sur »), la mise en scène est a priori l'action de mettre *dans*, ou plutôt *sur* une scène, alors qu'il n'y a pas de scène au cinéma, en tout cas pas dans le sens de scène théâtrale.

Dans le *Dictionnaire historique de la langue française*, à l'entrée *scène*, nous trouvons : « *Mettre un ouvrage en scène*, qui existait pour "représenter au théâtre", prend (1835) une valeur plus technique, "transformer (un texte dramatique) en

²¹ AUMONT, Jacques. 2006. *Le Cinéma et la mise en scène*. Paris : Armand Colin. 188 pages.

spectacle", à laquelle correspond l'expression *mise en scène* (1835) »²². À l'entrée du nom féminin *scène*, un autre dictionnaire donne d'abord une courte définition : « organisation matérielle de la représentation »²³, puis la complète : « Mise en scène (1800). Théâtre, art lyrique. Organisation matérielle de la représentation (places, mouvements et jeu des acteurs, choix des décors, etc.) »²⁴. Dans la version abrégée du *Dictionnaire de la langue française* d'Émile Littré, à l'entrée cette fois du nom féminin *mise*, nous trouvons : « Mise en scène, les préparatifs, les soins qu'exige la représentation d'une pièce de théâtre, la réalisation d'un film »²⁵.

Des définitions qui nous renseignent déjà sur les *domaines* concernés : le théâtre, l'opéra et le cinéma. Par contre, elles ne nous donnent pas assez d'informations sur deux points importants : l'*activité* correspondant à la mise en scène, et encore, seulement au théâtre (organiser matériellement la représentation) ou les *moyens* mis en jeu (acteurs, décors, etc.). Mais que cache ce « etc. » ? Nous ne savons rien sur l'*objectif* de la mise en scène. Pour ce point, il nous faut nous extraire du domaine théâtral, consulter le sens figuré de la locution : « ensemble de dispositions prises à l'avance en vue de faire croire quelque chose »²⁶. Le sens figuré nous renseigne finalement sur l'*objectif* poursuivi par la mise en scène qui est de nous *faire croire quelque chose*.

²² *Dictionnaire historique de la langue française*. 1992. Paris : Dictionnaire Le Robert, tome II.

²³ *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. 1985. Paris : Dictionnaires Le Robert, 2d éd., tome VIII.

²⁴ *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. 1966. Paris : Société du nouveau Littré-Le Robert, tome VI.

²⁵ *Dictionnaire de la langue française*. 1960. Paris : Editions Universitaires.

²⁶ *Dictionnaire universel francophone*. 1997. Paris : Hachette-EDICEF, AUP ELF-UREF.

Pour atteindre cet objectif, la mise en scène, théâtrale ou cinématographique, ne peut pas être simplement une manière de disposer ou d'organiser acteurs et décors en vue d'une représentation ou d'un tournage. La mise en scène n'a pas seulement une dimension technique, comme l'exprime Étienne Souriau dans une longue définition de son *Vocabulaire d'esthétique* :

C'est que le terme est double. D'une part, il désigne "l'ensemble de tous les moyens d'interprétation scénique" (A. Veinstein). [...]

Mais le terme désigne également, d'une manière plus restrictive, l'ordre qui préside à la création théâtrale, à savoir l'organisation sélective et délibérée des éléments concourant à la représentation d'une œuvre dramatique. C'est alors une création artistique sciemment conçue comme telle. En ce dernier sens l'activité du metteur en scène ne remonte guère au-delà du XIXe siècle. Le metteur en scène est un artiste à part entière, c'est du moins ce qu'il revendique ; il crée à partir d'un texte préexistant, auquel il donne un sens qui lui semble pertinent, à partir de comédiens dont il dirige totalement le jeu, et en utilisant tous les matériaux scéniques (décors, costumes, éclairages, sons, machinerie). Il compose un spectacle dont il est le maître d'œuvre²⁷.

La mise en scène possède une évidente dimension artistique insufflée par le metteur en scène qui est le *maître d'œuvre*. Notons que pour Souriau le statut de metteur en scène est récent. Mais la fonction de metteur en scène n'existe-t-elle pas depuis que le théâtre existe ? Cette question va nous pousser à établir un historique de la mise en scène au théâtre. Avec d'autres chercheurs, nous voulons montrer qu'à l'inverse le metteur en scène et la mise en scène comme art de la scène ont des origines bien plus anciennes, qui existent depuis toujours, car même dans sa définition technique la mise

²⁷ SOURIAU, Étienne. 1990. *Vocabulaire d'Esthétique*. Paris : Presses Universitaires de France.

en scène reste une question de choix, qui ne sont pas seulement techniques. Si le statut est récent, la fonction nous semble ancestrale.

Cette dimension artistique se retrouve chez les jeunes critiques des *Cahiers du cinéma* des années 50 qui ont justement défendu le statut de metteur en scène, mais au cinéma, et qui pour cette raison ont transformé cette notion de mise en scène d'origine théâtrale en une notion spécifiquement cinématographique. Devant les difficultés à définir la mise en scène cinématographique, même après notre étude de la mise en scène théâtrale, il nous paraît donc primordial d'étudier leur conception de la mise en scène. Comme l'écrit François Albera, le rejet de cette notion « *dans la théorie* n'a pas empêché qu'un courant *critique* en fasse un élément distinctif, que des *esthétiques* se bâtissent à partir d'elle »²⁸, si tant est que les tenants de la *politique des auteurs* aient vraiment défini la mise en scène cinématographique, qu'ils n'en aient pas figé le sens. Une étude des textes de l'époque de la *politique des auteurs* devrait nous permettre de comprendre que la *politique des auteurs* est sûrement plus une arme pour donner toute l'importance au seul metteur en scène et pour critiquer la vieille garde, encenser ses pairs et finalement prendre leur place, mais aussi se défendre de toute critique, qu'une théorie cinématographique précise et argumentée.

Mais alors, comment continuer, si la notion de mise en scène « crève sous les fausses légendes », pourrions-nous écrire en reprenant les propres termes que François Truffaut a pu avoir en 1957 dans la revue *Arts* à l'encontre du cinéma français d'après guerre ? Il nous faudra revenir sur une conception particulière de la mise en scène

²⁸ ALBERA, François. *Op. cit.*, p. 220.

théâtrale avancée par Veinstein, consistant à séparer la mise en scène en deux pôles (d'un côté, la mise-en-scène-activité-créatrice et, de l'autre, la mise-en-scène-perçue-par-le-public) pour trouver un outil conceptuel capable, en l'adaptant au cinéma, d'embrasser les différentes facettes jusqu'alors oubliées de la mise en scène, comme le spectateur qui la reçoit. En revenant sur cette conception, et en la comparant avec d'autres, nous allons finir par développer, avec Gérard Legrand, une conception de la mise en scène que nous ferons nôtre : la « mise en scène » essence même du spectacle cinématographique, la mise en scène-crédation, mais perçue par le spectateur qui de fait la révèle, la constitue.

Ainsi nous comprenons déjà tous les enseignements que peut nous apporter cette étude de la mise en scène pour aborder la seconde partie où la mise en scène cinématographique, si ce n'est « la mise en scène », devient notre outil conceptuel pour investir le webfilm (interactif ou non), objet exemplaire (préférentiellement au film de cinéma) pour questionner d'une nouvelle manière cette notion. Nous allons enfin pouvoir poser avec modernité la question de son adaptabilité et de sa validité en tant qu'outil d'analyse du webfilm, mais nous allons aussi nous rendre compte de l'importance de la question de son contrôle, presque inhérente à la notion de mise en scène.

Pour l'instant, le webfilm de fiction, qu'il soit interactif ou linéaire, pose plus de questions qu'il ne fournit de réponses par rapport à la « mise en scène ». Par exemple, sachant déjà que le dispositif de diffusion et de réception doivent être pris en compte dans l'acte de création, quelle différence réelle le webfilm linéaire soulève-t-il pour le metteur en scène par rapport au webfilm interactif, si tant est qu'il existe une réelle

différence ? D'un côté, dans le webfilm interactif, l'internaute perçoit une certaine « mise en scène », mais peut cette fois y participer. A-t-il sur cette « mise en scène » une réelle influence, un véritable contrôle, équivalent au contrôle que peut avoir un metteur en scène sur sa production ? Quelles possibilités le metteur en scène propose-t-il réellement à l'internaute ? Qu'est-ce que cela change dans la conception de la « mise en scène » ? D'un autre côté, en face d'un webfilm linéaire, est-ce que l'acte de réception de l'internaute est différent de celui d'un spectateur de cinéma ? Comment se pose la question du contrôle de la mise en scène-création et de la mise en scène-réception avec le webfilm linéaire ?

Pour tenter de canaliser toutes ces questions, nous débuterons notre seconde partie avec l'étude de la notion d'interactivité, qui nécessite quelques mises au point. Nous enchaînerons avec une analyse du webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif qui questionne le contrôle de la « mise en scène », même s'il est finalement rare et peu différent du jeu vidéo. Dans le webfilm interactif, l'internaute semble pouvoir acquérir une certaine part de ce contrôle, comme dans le webfilm *Hypnose* ou celui à 360° *The New Arrival*. Est-ce un contrôle réel ou illusoire ? Nous poursuivrons notre investigation avec le webfilm linéaire puisque, à sa manière, il engage lui aussi la « mise en scène », que ce soit de côté du concepteur ou du côté du récepteur. Faut-il cette fois le distinguer du court métrage de fiction se retrouvant sur le Web sans y avoir été destiné ? Après avoir proposé une solution, nous aborderons la question du contrôle de la mise en scène qui se pose d'autant plus dans ce type webfilm que l'image peut être manipulée, même si elle revendique en surface la prise de vues réelles. La « mise en scène » va d'ailleurs nous permettre de déterminer s'il y a ou non manipulation de

l'image. Après une plongée dans le webfilm linéaire publicitaire, nous finirons par une étude du public avec un webfilm de fiction en prise de vue réelles linéaire dont l'image est manipulée. Ainsi, nous pourrons saisir si la notion de « mise en scène » est encore valide pour apprécier les nouveaux médias, le webfilm de fiction. Pour toutes les questions qu'il pose, pour toutes les réflexions qu'il suscite, le webfilm de fiction en prise de vues réelles, qu'il soit interactif ou linéaire, est à même de provoquer, d'assimiler ou de transformer cette conception de la mise en scène cinématographique.

PREMIÈRE PARTIE :

QU'EST-CE QUE LA MISE EN SCÈNE ?

INTRODUCTION

L'art avait toujours été une mise en scène du monde, c'est-à-dire une chance donnée à la réalité contingente du monde et inachevée de s'accomplir *à coup sûr* selon les désirs de l'homme.

Michel Mourlet²⁹

Dans les nombreux écrits sur le cinéma, la locution *mise en scène* est souvent utilisée ; par le journaliste-critique, par le réalisateur, par tous ceux, cinéphiles ou autres, qui débattent de cinéma. Il est pourtant surprenant de constater que cette notion si répandue dans l'exégèse cinématographique ait autant de visages que de personnes qui en discutent. En effet, chacun semble avoir sa conception de la mise en scène cinématographique : diriger les acteurs ou penser le décor, la lumière, le son. La mise en scène peut aussi désigner la caméra avec les angles de prise de vues, l'échelle des plans etc., comme les étapes en amont ou en aval de celles-ci. Choisir un type de production (l'importance du budget !) est-ce déjà un choix de mise en scène ? Monter un film, est-ce parachever sa mise en scène ?

²⁹ MOURLET Michel. 1987. *Op. cit.*, p. 34.

Alors que la mise en scène est souvent mentionnée, il n'existe pourtant que peu d'études relatives à cette notion au cinéma. Lors d'une recherche par mots-clefs en bibliothèque, en inscrivant la locution *mise en scène*, la base de données propose des pages d'ouvrages sur le théâtre, et quelques rares ouvrages sur le cinéma. En scrutant la Toile, avec un moteur de recherche quelconque (*Google* par exemple), nous pouvons trouver toutes sortes de sites comportant la locution *mise en scène*. Sur la seule première page de *Google*, nous avons des sites concernant l'ameublement intérieur³⁰ ou l'art de recevoir³¹. Sur d'autres pages, nous trouvons aussi plusieurs sites qui utilisent son sens figuré (« La mise en scène de la violence politique à travers les conférences de presse du FLNC »³², « Mise en scène des nouveaux moyens de paiement sur Internet »³³, etc.). Peu de sites concernent le cinéma. La majorité de ces sites sont liés au domaine théâtral (définitions, informations sur des pièces, cours de mise en scène théâtrale, articles de presse, etc.). La locution s'utilise aussi dans des sites anglo-saxons, mais le plus souvent avec des traits d'union (*mise-en-scene*³⁴). Ainsi, à notre grande surprise, nous constatons qu'en bibliothèque il existe extrêmement peu d'ouvrages théoriques traitant en profondeur la question de la mise en scène au cinéma, comme sur le Web il existe peu de sites traitant de la question de la mise en scène au cinéma.

³⁰ <www.miseenscene.net/>. Consulté le 6 juin 2007.

<www.m2-scene.com/>. Consulté le 6 juin 2007.

<www.mise-en-scene.be/>. Consulté le 6 juin 2007.

³¹ <www.miseenscene.fr/>. Consulté le 6 juin 2007.

³² <www.conflicts.org/document.html?id=419>. Consulté le 6 juin 2007.

³³ <www.juriscom.net/pro/1/ce19981101.htm>. Consulté le 6 juin 2007.

³⁴ <www.research.umbc.edu/~landon/Local_Information_Files/Mise-en-Scene.htm>. Consulté le 6 juin 2007.

Pourquoi les théoriciens du cinéma se sont-ils si peu intéressés à une notion d'origine théâtrale pourtant très utilisée au cinéma ? Il peut d'ailleurs paraître contradictoire que cette locution de mise en scène soit autant utilisée au cinéma, dans le discours sur le cinéma, alors que la notion s'adapte a priori mal au cinéma, où il n'y a rien à mettre en scène (ou sur la scène) puisqu'il n'y a pas de scène. Au cinéma, où nous avons plutôt un cadre qu'une scène, beaucoup de termes viennent du théâtre. Il s'ensuit parfois quelques adaptations difficiles et confusions de sens qui auraient pu intéresser les théoriciens. Le terme de *scène*, constitutif de la locution, possède à lui seul de nombreux sens. Le terme de *scénographie*, qui se substitue souvent à celui de *mise en scène*, semble aussi très polysémique, comme nous allons le voir en l'étudiant.

Pour l'écrire simplement, la *mise en scène*, comme ces termes qui la composent, pose des problèmes épistémologiques qui auraient pu susciter des réflexions théoriques. Imprécise, floue, multiforme, polysémique, la mise en scène est difficile à définir, si tant est que nous sachions déjà à quoi elle correspond. La mise en scène détermine-t-elle un champ précis d'activité ou tout un ensemble d'activités nécessaires à la fabrication d'un film ? Il semble exister plusieurs mises en scène, selon le pôle où l'on se situe : création ou réception. La mise en scène peut être considérée sous un angle technique, mais aussi sous un angle plutôt immatériel, disons artistique, si ce n'est spirituel. Le point de vue que l'on adopte pour discuter de mise en scène semble donc primordial : technique/art, créateur/spectateur.

Ainsi, dans une perspective historique (presque archéologique) et philologique, si ce n'est même analytique et heuristique, toute cette première partie de notre étude sera consacrée à la mise en scène, avec dans le premier chapitre un nécessaire retour sur

l'origine théâtrale de la locution, sur le terme même de scénographie souvent employé comme synonyme. Sur la mise en scène théâtrale, il semble exister deux écoles, l'une pour laquelle cette notion est récente, l'autre pour laquelle la mise en scène se pratique depuis que le théâtre existe, avant même que la locution n'existe et qu'il existe même d'autres termes équivalents à celui de mise en scène et de metteur en scène. Un metteur en scène qui semble prendre les devants au XXe siècle, en voulant impliquer plus fortement le spectateur.

Cette nécessaire étude de la mise en scène au théâtre va nous éclairer sur la mise en scène cinématographique, le second chapitre de cette première partie qui débutera par la proposition de quelques termes équivalents à la locution de mise en scène, mais ne contenant pas le mot scène, trop associé au théâtre. Nous verrons dans un même élan que la question des champs concernés par la mise en scène, c'est-à-dire celle du contrôle du profilmique, et/ou du filmographique, se pose différemment selon les pays, entre les Etats-Unis et l'Europe. Nous voulons ainsi aborder différentes conceptions de la mise en scène, dont celle des tenants de la *politique des auteurs* qui ont tenté d'évacuer le théâtre de cette notion. Un mouvement critique qui semble avoir imposé une conception de la mise en scène cinématographique qui perdure aujourd'hui. Une conception qui ressemble plus à une arme pour attaquer la vieille garde qu'à une théorie. Devant de telles difficultés définitionnelles, nous terminerons par un retour sur une double définition de la mise en scène au théâtre qui nous aidera à définir la mise en scène au cinéma.

CHAPITRE PREMIER : SCÉNOGRAPHIE ET MISE EN SCÈNE AU THÉÂTRE

I) LA SCÉNOGRAPHIE

Dans *Vocabulaire d'esthétique*, à l'entrée *scénographie*, Étienne Souriau commence par cette mise en garde : le mot scénographie est « souvent utilisé à tort comme synonyme de mise en scène »³⁵. En quoi la scénographie diffère-t-elle de la mise en scène ? Qu'est-ce que la scénographie ? Saisir l'origine de la scénographie est une manière de comprendre la différence avec la mise en scène, mais aussi, par les diverses notions que nous allons croiser, de jeter les bases de notre future réflexion concernant les webfilms. Étudier la scénographie nous permet de réfléchir sur le rapport production-réception, de prendre en compte le créateur autant que le spectateur, tout en introduisant un aspect technique avec l'arrivée des essais précinématographiques puis du cinéma qui remettent en question la scénographie théâtrale, autant celle de la scène que celle de la salle.

³⁵ SOURIAU, Étienne. 1990. *Op. cit.*

A) L'ORIGINE DU TERME

En grec, *skénographia* se compose de *skénè* (tente, scène) et *graphein* (écrire, dessiner, peindre). Dans son ouvrage *Scénographie, sémiographie*, Jacques Polieri précise :

Skénè (sic) désigne à proprement parler une baraque. Dans le théâtre antique où les acteurs et le chœur jouent dans l'orchestra, c'est la baraque située au fond de l'orchestra et qui, primitivement destinée à abriter le matériel de théâtre, a tout naturellement constitué le décor très simple de la plupart des pièces grecques (palais, temple, maison) où entrent et sortent certains acteurs. Peu à peu, on a orné cette baraque de diverses façons, et par la suite les acteurs sont montés sur son toit plat avec un mur décoré dans le fond, la transformant ainsi en une scène au sens moderne du terme. Le mot scénographia a donc servi à désigner certains embellissements de la baraque par des panneaux de décors peints³⁶.

S'il fait peu de doute que la scène du théâtre antique embellie par des panneaux de décors peints était un travail de scénographie, il existe par contre des doutes quant à la forme de cette scène comme nous le signalent Edwin Wilson et Alvin Goldfarb dans leur ouvrage de référence *Living Theater : A History* :

The difficulty of reconstructing the classical Greek theater building can be easily seen in the debate among historians over whether there was an elevated stage in front of the skene. Many of the arguments have to do with the appearance of the scene building because no skenes from classical era survive³⁷.

³⁶ POLIERI, Jacques. 1971. *Scénographie, sémiographie*. Paris : Denoël, p. 8.

³⁷ Nous traduisons : « La difficulté pour reconstruire le théâtre grec classique est exprimée dans le débat au sein des historiens à savoir s'il y avait une scène élevée devant la skénè. Plusieurs problématiques ont un lien avec l'apparence du bâtiment de la scène parce qu'aucune skénè de l'ère classique n'a survécu ». WILSON, Edwin et Alvin GOLDFARB. 2000. *Living Theater : A History*, New-York : McGraw-Hill, 3^e éd, p. 50.

Aucune skénè de l'ère classique n'a survécu et les premiers textes grecs employant ce terme de scénographie ont été perdus³⁸. Nous retrouvons pourtant cette idée de décors peints dans la *Poétique* d'Aristote (384-322 av. J.C.), lorsqu'il mentionne les décors d'un autre auteur de tragédie grecque : « Avec Sophocle, il y eut trois acteurs et des décors peints sur la scène » (V, 1449)³⁹. Le terme scénographie n'est pas mentionné dans la traduction française de Michel Magnien, mais existe bel et bien dans le texte original grec et correspond au groupe de mots : *des décors peints sur la scène*. Sur cette question de la peinture de scène, sans pour autant parler de scénographie, rappelons que Sophocle (496-406 av. J.C.) a développé et amélioré les techniques théâtrales d'Eschyle (525-456 av. J.C.). Ce dernier faisait déjà peindre des paysages : « He was fond of theatrical spectacle and is sometimes credited with having developed new forms of stage scenery, painted scenery, and elaborate costumes »⁴⁰.

Ce n'est que plus tard, au Ier siècle av. J.C., avec Vitruve, architecte et ingénieur romain d'inspiration hellénique, que nous retrouvons sans ambiguïté le terme *scenographia* dans le texte latin de son ouvrage monumental *De Architectura*⁴¹. Le *Dictionnaire des termes techniques du De architectura de Vitruve* nous confirme qu'en son temps, le mot est « connu seulement par Vitruve »⁴², peut-être justement parce qu'il

³⁸ PANOFSKY, Erwin. 1975. *La Perspective comme forme symbolique*. Paris : Éditions de Minuit, p. 9.

³⁹ ARISTOTE. 1990. *Poétique*. Paris : Le Livre de Poche, p. 91.

⁴⁰ Nous traduisons : « Il [Eschyle] était féru du spectacle théâtral et on lui accorde parfois le crédit d'avoir développé de nouvelles formes de décors, de décors peints et de costumes raffinés ». WILSON, Edwin et Alvin GOLDFARB. *Op. cit.*, p. 34.

⁴¹ Aujourd'hui, nous pouvons même trouver l'intégralité des dix volumes de cet ouvrage sur le Web, comme sur ce site présentant le texte en latin et en français (une traduction en anglais est aussi disponible : <remacle.org/bloodwolf/erudits/Vitruve/index.htm>. Consulté le 4 juin 2007.

⁴² *Dictionnaire des termes techniques du De architectura de Vitruve*. 1995. Hildesheim : Georg Olms AG.

est un des rares textes à nous être parvenu. Dans une traduction en vieux français de la fin du XVIIe siècle de cet ouvrage, il est écrit que Vitruve décrit la *Scénographie* (à côté de l'*Ichonographie*⁴³ et de l'*Orthographie*⁴⁴) comme faisant « voir l'élévation non feulement d'une des faces, mais auffi le retour des coftez par le concours de toutes les lignes qui aboutiffent à un centre »⁴⁵, ou, dans cette autre traduction d'Auguste Choisy, en français cette fois, comme « l'esquisse de la façade et des cotés fuyants, et la convergence de toutes les lignes vers une pointe de compas »⁴⁶.

Mais dans cette dernière version du début du XXe siècle, ce n'est pas le mot scénographie en français qui est ainsi défini, mais celui de *perspective* (un problème de traduction se poserait-il à nouveau, étant donné que nous trouvons le mot *scenographia* dans le texte latin adjacent ?). Que le terme de *perspective* remplace celui de *scenographia* n'a finalement rien d'étonnant, puisque la scénographie traduit un effet de perspective qui correspond à l'effet recherché par l'architecte. Le *Dictionnaire des termes techniques du De architectura de Vitruve* définit bien la scénographie selon Vitruve comme un « dessin de vues en perspective »⁴⁷.

Ainsi, pour resserrer l'idée vitruvienne, nous écrivons que la scénographie permet de définir une notion de profondeur, par l'application des lois de la perspective, dans le dessin architectural, mais pas seulement, car dans la suite de son texte nous constatons

⁴³ Le plan d'un édifice.

⁴⁴ Élévation, à l'échelle, d'une des faces d'un édifice.

⁴⁵ PERRAULT, Claude. [1673] 1979. *Les Dix livres d'architecture de Vitruve*. Paris : Pierre Mardaga, livre I, p.10.

⁴⁶ CHOISY, Auguste. [1909] 1971. *Vitruve*. Paris : F. de Nobele, tome I, livre I-X, p.18.

⁴⁷ *Dictionnaire des termes techniques du De architectura de Vitruve, Op. cit.*

que Vitruve intègre aussi, dans cette conception de la scénographie, l'aménagement intérieur du théâtre et le dessin ou la peinture de scène, en s'inspirant des Grecs comme nous allons le voir.

B) LA PERSPECTIVE EN QUESTION

La perspective est la notion de base définissant la scénographie. Mais de laquelle parle-t-on ? Parle-t-on de la perspective parallèle, dite aussi « perspective cavalière », de la perspective descriptive, anamorphique, aérienne, sentimentale, cornue, etc. ? Lorsqu'il est question de perspective, il est commun de penser aux prétentions réalistes de la « perspective centrale » optico-géométrique, dite aussi *perspectiva artificialis*, développée à la Renaissance. Cette période correspond à un essor intellectuel débutant en Italie aux environs du XVe siècle. La Renaissance, considérée comme le début des « temps modernes », touche tous les domaines, qu'ils soient économiques, politiques, sociaux et artistiques, mais aussi en architecture et en peinture avec l'utilisation de cette perspective centrale. Il est important de noter que durant cette période rompant brutalement avec le Moyen Âge par un retour à l'art antique gréco-latin, les écrits de Vitruve sont exhumés. Ils sont repris par les artistes de la Renaissance, mais quel rôle ont-ils véritablement joué ? Dans quelle proportion ont-ils participé à l'élaboration de la perspective centrale optico-géométrique ?

a) Panofsky et Vitruve

Dans *La Perspective comme forme symbolique*, l'historien d'art Erwin Panofsky se demande effectivement si la perspective existait avant la Renaissance, durant l'Antiquité :

Il nous faut alors nous demander dans quelle mesure et sous quelle forme l'Antiquité a été capable d'élaborer un procédé de perspective géométrique, elle qui, pour autant que nous le sachions, ne s'est jamais écartée du principe selon lequel les grandeurs visuelles sont déterminées, non par les distances, mais par les angles. [...] Resterait tout au plus à examiner si au bout du compte, l'Antiquité a élaboré une construction de rapprochement applicable en matière artistique dont nous pourrions imaginer qu'elle s'appuie sur la notion de sphère de projection, tout en remplaçant les arcs de cercle par les cordes correspondantes. Cela aurait permis de rapprocher d'une certaine façon les grandeurs de l'image de celle des angles, sans que le procédé ait présenté plus de difficultés de construction que celui des modernes. Or, effectivement, on peut - non sans hésitation, bien sûr - avancer l'hypothèse que les peintres de l'Antiquité, du moins ceux de la dernière période romano-hellénistique ont eu un tel procédé à leur disposition⁴⁸.

Pour étayer sa thèse, Erwin Panofsky s'appuie évidemment sur Vitruve, sur sa définition de la scénographie dont nous avons reproduit deux traductions plus haut. Panofsky part du texte original (que l'on retrouve en regard de la traduction d'Auguste Choisy ! - « *Scenographia est frontis et laternum abscedentium adumbratio ad circinique centrum omnium linearum responsus* » -) pour en donner sa traduction : « la scénographie est la reproduction de l'illusion [...] de la façade avant et des façades

⁴⁸ PANOFSKY, Erwin. *Op. cit.*, p. 68.

latérales et la correspondance de toutes les lignes au centre du cercle (à proprement parler 'pointe du compas') »⁴⁹.

Et plus précisément, à propos de la perspective au théâtre tentant de reproduire sur la scène les édifices tels qu'ils nous apparaissent, de les simuler, Panofsky reproduit un extrait, non plus du livre I, mais de la préface du livre VII du *De architectura* de Vitruve où il est question d'Agatharque qui, lors de représentations de tragédies d'Eschyle, peignait une *scena*. Agatharque laissa un traité à ce sujet, exemple dont Démocrite et Anaxagore s'inspirèrent pour écrire un essai sur la perspective des peintures de scène avec un centre supposé en un lieu déterminé⁵⁰. Nous pouvons nous servir de la traduction de Choisy pour reproduire la suite :

Avertis par là, Démocrite et Anaxagore écrivirent sur le même sujet : Comment, un centre étant établi en un lieu déterminé, il faut que les lignes répondent suivant une loi naturelle à la direction du regard et à la propagation des rayons, pour que des images déterminées d'une chose indéterminée rendissent dans les peintures scéniques l'aspect de bâtiments, et que des objets qui sont figurés sur des façades droites et plates paraissent être les uns fuyants, les autres proéminents⁵¹.

Pour Erwin Panofsky, ce passage, comme le précédent de Vitruve (la définition de la scénographie) « sont les deux seuls témoignages qui autorisent à supposer l'existence dans l'Antiquité d'une perspective figurative à construction

⁴⁹ *Ibid.*, p. 71-72.

⁵⁰ *Idem.*

⁵¹ CHOISY, Auguste. *Op. cit.*, p. 4.

mathématique »⁵². Mais tout reste encore à prouver, et Panofsky, qui manque encore d'arguments, relativise son propos.

b) Une vision du monde

Les écrits de Vitruve n'apportent pas pour Panofsky de preuves absolument convaincantes. Il est possible que son interprétation, comme celle des différents traducteurs modernes, soit influencée par la connaissance contemporaine de la perspective centrale. Comme Panofsky l'a déjà signalé, il est seulement possible d'émettre des hypothèses, des éventualités. En étendant la traduction et le sens de certains termes, Panofsky dépasse la simple conception du point de fuite situé sur le tableau pour toucher au centre de projection représentant l'œil de l'observateur.

Or, si on procède à une construction à l'aide d'un tel « cercle de projection », dont on doit, nous l'avons déjà dit, remplacer les sections du cercle par des cordes correspondantes, on obtient à tout le moins un résultat s'accordant sur un point déterminant avec les œuvres conservées : lorsqu'on prolonge les lignes de fuite, elles ne vont pas en un mouvement strictement concurrent se rejoindre en un seul point, mais elles vont, en un mouvement de convergence atténuée (car, si l'on développe le cercle, ses secteurs divergent à leur extrémité dans une certaine mesure), se rencontrer deux à deux en plusieurs points, tous situés sur un axe commun, si bien qu'on a en gros l'impression de voir apparaître une arête de poisson⁵³.

⁵² PANOFSKY, Erwin. *Op. cit.*, p.71.

⁵³ *Ibid.*, p. 75.

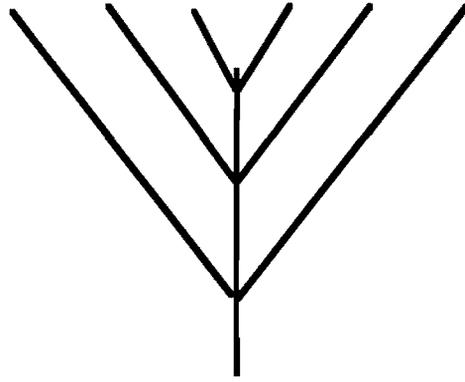


ILLUSTRATION 1

Arête de poisson © Erwin PANOFSKY

Par rapport à la technique moderne, il semble donc exister un manque d'assurance, de cohérence issu de ce cercle de projection. Le point de fuite moderne a l'avantage de maintenir une sorte d'équilibre, d'harmonie dans la perspective centrale de la Renaissance. Mais la perspective antique, tout imprécise dans sa symétrie qu'elle puisse être, reste la vision de l'espace de cette époque. Si elle n'a pas revendiqué l'espace symétrique, selon Panofsky, c'est que la réalité du monde, à cette époque, « demeure une réalité essentiellement discontinue »⁵⁴. Les Anciens disposaient bien d'une perspective qui a pu influencer la perspective centrale de la Renaissance, mais qui était surtout la leur, et qui représentait leur vision du monde, d'où le titre de l'ouvrage de Panofsky, *La perspective comme forme symbolique d'une vision du monde*.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 92.

Il existe effectivement plusieurs perspectives, qui traduisent la vision du monde d'une personne, d'une époque, d'une civilisation, comme le confirme clairement Philippe Comar :

S'il n'existe aucune solution « exacte » pour fixer l'espace sur un plan, c'est que toute image - même fondée géométriquement - transforme les choses ; elle en privilégie certains aspects. Par ce choix, l'auteur de l'image nous révèle sa vision du monde, la place dont il envisage de le faire voir, la place qu'il s'est lui-même attribuée par rapport à cet espace qu'il construit [...]. Une image ne représente pas seulement le monde, elle dévoile la conception qu'on en a⁵⁵.

À la Renaissance, la perspective s'est stabilisée selon une certaine symétrie, avec un point de vue fixe renforçant la place physique et déterminante de l'auteur, qui est aussi celle du spectateur. À cette période, la perspective centrale est le moyen pour l'homme de retrouver une place dans le monde, plutôt centrale, et d'en donner une vision harmonieuse. Ce dispositif pictural, comme tout dispositif pictural, n'est donc pas une simple technique de représentation, mais amène une véritable disposition mentale : la subjectivité. Notion que nous ne devons pas oublier dans les différents dispositifs que nous allons croiser.

C) DÉFINITIONS DU SENS MODERNE

Cette notion de perspective qui définit la scénographie, autant en architecture que pour les décors peints du théâtre, se retrouve dans les dictionnaires et autres ouvrages de référence. À l'entrée « scénographie », le *Dictionnaire historique de la*

⁵⁵ COMAR, Philippe. 1992. *La Perspective en jeu. Les dessous de l'image*. Paris : Gallimard, p. 82-83.

langue française note : « Ce mot didactique s'emploie d'abord comme terme d'architecture, désignant l'art de représenter en perspective des édifices, des sites, etc. [...]. Il reprend au XVIIIe siècle le sens propre du Grec, "art de peindre des décorations scéniques" »⁵⁶. Au théâtre, la scénographie ne se réduit pourtant pas à la peinture scénique. Étienne Souriau, nous avertissant que la scénographie n'est pas la mise en scène, la définit (dans sa deuxième définition, la première étant « l'application particulière des lois de la perspective pour composer un tableau ») comme étant « l'étude descriptive de la scène (de théâtre) et du matériel scénique nécessaire au spectacle ; et les principes d'utilisation rationnelle qui en découlent pour la réalisation de décors obéissant aux lois de la perspective en trompe-l'œil, lois très particulières de la scène »⁵⁷. La définition de la scénographie se modernise. Il est question de l'étude descriptive de la scène de théâtre et du matériel scénique nécessaire au spectacle. Il reste pourtant que les principes de l'utilisation rationnelle en découlant pour la réalisation de décors obéissent aux lois de la perspective en trompe-l'œil.

Un scénographe n'est pas pour autant un simple décorateur, comme Souriau le précise à la suite de sa définition, « mais un architecte de la pièce ». Idée confirmée par l'*Encyclopædia Universalis*, qui définit la scénographie comme « [l'] art et [le] métier de l'architecture scénique »⁵⁸. Cette manière de définir la scénographie, plus ouverte, semble correspondre au sens moderne du terme, comme nous l'apprend la suite de la définition de l'*Encyclopædia Universalis* exposée précédemment : « Au XXe siècle,

⁵⁶ *Dictionnaire historique de la langue française*. 1992. *Op. cit.*, tome II.

⁵⁷ SOURIAU, Étienne. 1990. *Op. cit.*

⁵⁸ *Encyclopædia Universalis*. 1988. Volume thesaurus.

scénographie entre dans le vocabulaire du théâtre pour parler de l'étude des aménagements matériels de la scène (1943), de la partie matérielle de la mise en scène et de sa théorie »⁵⁹. Notons l'apparition de la locution *mise en scène*, qui ne se confond pas ici avec la scénographie.

Sans qu'il soit question de mise en scène, le *Petit Robert*, de la même manière mais plus simplement, définit la scénographie, dans sa seconde définition, comme « l'étude des aménagements matériels du théâtre »⁶⁰. Sur cette base, nous pouvons maintenant comprendre les dernières phrases de la définition que donne une fois encore l'*Encyclopædia Universalis* de la scénographie :

La scénographie désigne aujourd'hui l'invention de formes nouvelles et leur intégration dans le complexe scénique. Ce dernier est plus ouvert, répondant aux exigences d'une scénographie polyvalente dont le rêve serait de créer un lieu théâtral pour chaque spectacle. À des théâtres « en dur », beaucoup de scénographes et de metteurs en scène modernes préfèrent les constructions souples et praticables qui préservent les chances de la dramaturgie à venir⁶¹.

Mais pourquoi une telle évolution ? Pourquoi l'activité scénographique, et par là la définition du terme, a-t-elle si radicalement évolué, faisant exploser la scène à l'italienne ? Que devient cette scène à l'italienne conçue selon des principes de la Renaissance, perçue comme un tableau, et composée pour l'oeil du Prince ? Que devient cette scène institutionnalisée depuis plus de trois cents ans, cette structure où la salle et la scène sont séparées par un rideau et le cadre de la scène, mais où le plus nanti

⁵⁹ *Dictionnaire historique de la langue française*. 1992. *Op. cit.*, Tome II.

⁶⁰ Le nouveau *Petit Robert*. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

⁶¹ *Encyclopædia Universalis*. 1988. Volume thesaurus.

pouvait assister à la représentation sur la scène même, réduisant d'autant l'espace pour le jeu des acteurs⁶² ? Pourquoi la scénographie désigne-t-elle maintenant l'invention de formes nouvelles dans un *complexe scénique* (terme qui semble remplacer celui de *scène*) de plus en plus ouvert ? Quelle en est la cause ? Quels en sont les facteurs ?

Remarquons, que même si les définitions de la scénographie au théâtre n'en font pas clairement mention, celle-ci pense aussi la salle, son aménagement, car décrire une scène à l'italienne comme nous venons de le faire, c'est la considérer par rapport aux spectateurs dans la salle, à la salle. En ce sens, nous comprenons mieux l'expression *complexe scénique* employée par l'*Encyclopædia Universalis*, pouvant intégrer *a priori* autant la salle que la scène.

D) LES FACTEURS D'ÉVOLUTION

Différents facteurs font évoluer ce *complexe scénique*, ou cet *espace global*. Pour Jacques Polieri, la remise en question de la scène à l'italienne débute dès les propositions de Richard Wagner à Bayreuth. Ce dernier « préconisera une salle et une scène qui, tout en gardant une relation frontale, serait conçue dans une relation de continuité (suppression des loges latérales, coulisses symétriquement figurées et répétées dans la salle) (Bayreuth - 1876) »⁶³. Une sorte d'égalité entre tous les spectateurs s'installe (malgré, à l'arrière de la salle, les deux niveaux de balcons avec leurs loges). Mais l'apport le plus important du Palais des festivals de Bayreuth (le

⁶² Cf. PERRIN, Émile. 1883. *Étude sur la mise en scène*. Paris : Typographie de A. Quantin, p. 25.

⁶³ POLIERI, Jacques. [1963] 1990. *Scénographie - Théâtre, cinéma, télévision*. Paris : Jean-Michel Place-Jacques Polieri, p. XIII et XIV.

Bayreuther Festspielhaus) reste sa fosse d'orchestre, qui cache tout l'orchestre au public. Un public qui par ailleurs est plongé dans le noir presque total (ce qui est inhabituel à l'époque). Ainsi Wagner semble manifester le désir d'éviter au spectateur toute distraction, le poussant à se concentrer sur le drame.

Cette remise en question se poursuit avec les théoriciens de la scène moderne comme Edward Gordon Craig :

La scène (mille scènes en une) est composée de panneaux mobiles neutres permettant d'orchestrer les volumes (scène frontale - profondeur, couleur, lumières). Mais le véritable théâtre transformable comporterait un sol et un plafond constitués d'une série de parallélépipèdes à bases carrées, formant damier, permettant de modeler l'espace global (salle et scène à la fois) dans les trois dimensions (Londres - 1907)⁶⁴.

Toujours selon Polieri, la remise en question de la scène classique continue avec les principaux mouvements artistiques du début du siècle dernier. Les futuristes cherchent à éveiller « chez le spectateur-acteur de nouvelles sensations émotives »⁶⁵. Les constructivistes préconisent plusieurs scènes, horizontalement et verticalement, comme d'ailleurs les adeptes du Bauhaus, etc.

Pour Polieri, les facteurs d'évolution sont liés à des personnalités, à des théories, à des mouvements ou à des courants artistiques. Polieri en expose les conséquences, sans répondre au pourquoi de cette évolution. Une des réponses est sans nul doute les essais précinématographiques et l'arrivée du cinéma qui ont poussé le théâtre à se remettre en question, à revoir tout son espace global, à penser différemment la scène et

⁶⁴ *Idem.*

⁶⁵ *Idem.*

la salle, le spectateur dans cette salle. Avant de traiter de ces essais précinématographiques, des débuts du cinéma et des interrogations du théâtre face à ces changements, nous voulons rapprocher ce qui ne se rapproche pas en voyant dans ce qu'a pu apporter Wagner avec son Palais des festivals de Bayreuth (l'orchestre invisible, le public plongé dans le noir) les prémisses de ce qui adviendra, plus tard, à la salle de cinéma.

a) L'illusion des essais précinématographiques et du cinéma naissant

Avant l'arrivée du cinéma en 1895, « les essais d'images animées - pré-cinéma -, ou à 360°, dès la fin du XVIIIe siècle - panorama, diorama, photorama, cinéorama »⁶⁶ ont commencé à remettre en question la scénographie théâtrale. Les essais d'images animées sont très nombreux à la fin du XVIIIe siècle et durant le XIXe. Un des premiers véritables appareils réalisant la synthèse du mouvement est le *phénakistiscope* de Joseph Plateau en 1833, qu'il lance sous le nom de *fantascope*. Très couru à l'époque est le *praxinoscope* d'Emile Raynaud qu'il fait breveter en 1877. Il ne faut surtout pas oublier les chercheurs qui, tout en voulant décomposer le mouvement, en ont permis la synthèse. Durant les années 1870, Eadweard Muybridge réalise plusieurs essais en disposant en batterie une série d'appareils photographiques, « le déclenchement des objectifs étant déterminé par la rupture d'un fil au passage de l'animal »⁶⁷. Étienne-Jules Marey trouve dans les travaux de Muybridge la confirmation de ses idées sur le déplacement des êtres vivants. Au début des années 1880, il fabrique un « fusil

⁶⁶ POLIERI, Jacques. 1971. *Op. cit.*, p. 10.

⁶⁷ MITRY, Jean. 1967. *Histoire du cinéma, Art et Industrie. I (1895-1914)*. Paris : Éditions Universitaires, tome I, p. 40.

photographique » pour rendre compte du vol des oiseaux. Son objectif est d'analyser le mouvement, « la synthèse ne lui servira que comme moyen de vérification »⁶⁸. Quant au précinéma à 360°, nous pouvons préciser qu'il est relatif à l'exposition spectaculaire de toiles peintes, peintures ou photos, ou même de plusieurs films (cinéorama), jouant sur l'effet de perspective et quelquefois agrémentés d'effets de lumière (à partir du diorama) pour créer une plus grande *illusion*.

Ce terme *d'illusion* est primordial dans la remise en question de la scène classique, parce qu'il est à la base même du cinéma. Illusion, du latin *Illusio*, racine *ludere*, signifie « jouer »⁶⁹. L'illusion recouvre en effet un aspect ludique dans le dessein de duper, de tromper, comme le trompe-l'œil. Nous avons vu ce dernier terme avec Souriau lorsqu'il était question au théâtre de perspective en trompe-l'œil, qui correspond à un effet d'illusion. Mais avant, nous avons déjà croisé ce terme avec Panofsky lorsqu'il traduisait la scénographie vitruvienne comme étant « la reproduction de l'illusion [...] de la façade... ». Dans différents domaines (le dessin architectural, la scénographie⁷⁰, les essais d'images animées et l'exposition spectaculaire de toiles peintes, comme bien sûr dans d'autres domaines liés à la peinture), l'effet d'illusion est sans cesse recherché. Il se trouve concrétisé, si ce n'est incarné, avec l'arrivée du cinéma.

Avec, entre autres procédés, le Kinétoscope d'Edison, puis le cinématographe des frères Lumière, cette faculté d'illusion est poussée à son comble à cette époque

⁶⁸ *Ibid.*, p. 42.

⁶⁹ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

⁷⁰ Peindre un décor de théâtre en suivant les règles optico-géométriques de la perspective, c'est bien tenter de donner l'illusion de ce décor au spectateur.

grâce à la reproduction du mouvement. Une illusion d'optique⁷¹ qui donne l'illusion de la vie : « Non, la vie manquait encore à tous ces tableaux photographiques et stéréoscopiques. On a inventé la photographie en mouvement. Nous avons non seulement l'image, mais la scène en mouvement. [...] L'illusion ne dépend que de la succession rapide d'images représentant les phases du mouvement⁷² ». Un effet d'illusion qui est désiré, car selon Bazin le perfectionnement de la photographie réside dans « un fait psychologique : la satisfaction complète de notre appétit d'illusion par une reproduction mécanique [...] »⁷³. Un effet d'illusion qui au début fascine les premiers spectateurs comme le raconte un autre journaliste québécois du quotidien *La Presse* en 1897 :

Mais une vue des plus superbes est la charge des cuirassiers français, n'est-il pas grandiose de voir chevaux et cavaliers, dans une allure effrénée s'avancer dans cette mêlée terrible sabrant de droite à gauche, il semble à un moment qu'ils sortent de cette toile et l'on se retrouve saisi [*sic*] après avoir vu passer dans un nuage de poussière, jusqu'au dernier des cuirassiers, de s'apercevoir qu'à la place du champ de bataille une toile est là...⁷⁴.

⁷¹ Si longtemps ce phénomène a été expliqué par la persistance rétinienne, de Ptolémée à Joseph Plateau, nous savons aujourd'hui que cette explication est insuffisante. Dans *La Vie ou du moins ses apparences*, André Gaudreault et Jean-Pierre Sirois-Trahan précisent qu'aujourd'hui les scientifiques s'accordent à « dire que l'illusion du mouvement au cinéma est causée plutôt par deux phénomènes : la fréquence critique de scintillement et l'effet de mouvement apparent (effet phi) » (2002. Montréal : Cinémathèque Québécoise/Grafics, notes de bas de page p. 47). Complétons avec Jean Mitry dans *Histoire du cinéma. Art et Industrie I. 1895-1914* à propos de cet *effet phi* : « Il s'agit d'un phénomène psychologique, de la persistance des impressions dans le cerveau, d'une sorte de court-circuitage entre les impressions reçues lorsqu'elle se succèdent au-delà d'un certain rythme ; il devient impossible de les distinguer entre elles » (1967. Paris : Éditions Universitaires, tome I, note de bas de page p. 25).

⁷² GAUDREULT, André et Jean-Pierre SIROIS-TRAHAN. 2002. *La Vie ou du moins ses apparences. Émergence du cinéma dans la presse de la belle époque (1894-1910)*. Montréal : Cinémathèque-Grafics, p. 41-42.

⁷³ BAZIN, André. 1958. « Ontologie de l'image photographique ». *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. I, Paris : Éditions Du Cerf, p. 14.

⁷⁴ GAUDREULT, André et Jean-Pierre SIROIS-TRAHAN. *Op. cit.*, p. 54.

Ainsi concurrencée par les essais précinématographiques, et plus violemment encore par l'arrivée du cinéma, dont la reproduction du mouvement visible sur la toile donne l'effet d'illusion le plus saisissant jamais atteint à l'époque, comme nous le montre l'extrait que nous venons de citer, la scénographie théâtrale n'a pas d'autre choix que de remettre en question son utilisation de panneaux de décors peints en perspective, sa structure rigide, c'est-à-dire toute sa scénographie.

b) Les interrogations du théâtre face au cinéma

L'arrivée du cinéma a par exemple favorisé l'utilisation de scènes tournantes. Le décor suivant est préparé alors que le premier occupe encore la scène. Pierre-Aimé Touchard, ancien administrateur général de la Comédie-Française, écrit à ce propos que « la rapidité de succession des tableaux permettait de tenir contre la concurrence du cinéma »⁷⁵. Pour Jean-Jacques Roubine, « tout au long du XXe siècle, le théâtre va avoir à redéfinir, face au cinéma, non plus seulement une orientation esthétique, mais son identité et sa finalité »⁷⁶. Selon ce dernier, la pratique de la scène moderne prend ainsi naissance :

L'une des grandes interrogations du théâtre moderne porte [...] sur l'espace de représentation. Entendons par là que s'épanouit une double réflexion relative, d'une part à l'architecture du lieu théâtral et au rapport que cette architecture détermine entre le public et le spectacle, d'autre part à la

⁷⁵ TOUCHARD, Pierre-Aimé. [1949] 1952. *Dionysos, apologie pour le théâtre. L'amateur de théâtre, ou la règle du jeu*. Paris : Seuil, p. 97.

⁷⁶ ROUBINE, Jean-Jacques. 1980. *Théâtre et mise en scène 1880-1980*. Paris : Presses Universitaires de France, p. 24.

scénographie proprement dite, c'est-à-dire à l'utilisation, par le metteur en scène de l'espace attribué à la représentation⁷⁷.

Selon Roubine, le théâtre moderne s'interroge, d'une part, sur le rapport que l'architecture du lieu théâtral détermine entre le public et le spectacle et, d'autre part, sur l'utilisation par le metteur en scène de l'espace attribué à la représentation. D'un côté, Roubine questionne la place du spectateur face au spectacle et, de l'autre, la scénographie contrôlée par le metteur en scène.

Face au cinéma, pour Roubine, le théâtre moderne remet ainsi en question son système d'émission-réception, c'est-à-dire la scénographie de l'espace global au sens large : « La conception scénographique tend à définir le phénomène physico-psychique reliant émission et réception du spectacle, le rapport géométrique, la « distance » de la salle à la scène puis bientôt la géométrie, la notation de cette distanciation elle-même »⁷⁸. Acteurs et spectateurs sont liés par un phénomène physique (le premier étant sur scène pour donner un spectacle alors que le second est assis dans la salle où se déroule ce spectacle) et psychique (l'acteur, actif, s'adresse au spectateur en tant que sujet psychique et le spectateur, passif - tout au moins physiquement - accepte, comme un contrat tacite, la simulation proposée par l'acteur). Jacques Polieri précise : « Art de l'espace, la scénographie est organisation et orchestration spatiale du spectacle »⁷⁹.

Comme l'arrivée de la photographie a pu libérer la peinture de son devoir de figuration, avec le cinéma qui émerge, la scénographie théâtrale doit se libérer de tout

⁷⁷ *Idem.*

⁷⁸ POLIERI, Jacques. 1971. *Op. cit.*, p. 40-41.

⁷⁹ *Idem.*

cet héritage l'assignant à utiliser la perspective pour créer un effet d'illusion sur le spectateur assis toujours à la même place, toujours à la même distance de la scène. La scénographie théâtrale doit penser autrement, se repenser, inventer de nouvelles formes et les intégrer à la scène et à la salle pour établir un nouveau rapport avec le spectateur, un qui transcende celui maintenant établi par le cinéma, par sa scénographie, autant celle inscrite dans l'image que celle de l'espace global. Mais quel est donc ce nouveau rapport avec le spectateur établi par le cinéma et comment peut-on soutenir que la scénographie cinématographique est inscrite dans son image ?

E) L'IMAGE DE CINÉMA ET LE POINT DE VUE

Nous pouvons avancer le terme de scénographie à propos de l'image cinématographique (une de ses qualités parmi d'autres qui nous intéresse ici), puisque cette dernière est construite, d'après André Gardies et Jean Bessalel, selon les lois de la perspective :

Scénographie - n.f. : art de représenter en perspective. D'usage courant au théâtre, ce terme concerne aussi, bien entendu, le cinéma. Construite selon les lois de la perspective, l'image filmo-photographique est « scénographique »⁸⁰.

Pour ces deux auteurs, d'une part, la scénographie reste bien entendu « l'art de représenter en perspective » et, d'autre part, fait caractéristique, l'image filmo-photographique est scénographique, car construite selon les lois de la perspective, qui

⁸⁰ GARDIES, André et BESSALEL, Jean. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Paris : Du Cerf, 1992, p.184.

semblent toujours être les lois optico-géométriques de la perspective centrale développée à la Renaissance.

a) Binocularité versus monocularité

La perspective, nous devons le préciser, repose en peinture sur la vision d'un seul œil placé à un endroit fixe devant le tableau. C'est le « centre de projection représentant l'œil de l'observateur »⁸¹ que cherchait Panofsky dans les écrits de Vitruve, et qui immerge le « regardeur » dans la représentation. Ce point particulier, qui correspond tout simplement au *point de vue*, sur lequel nous allons bientôt nous arrêter, ne doit pas être confondu avec le ou les points de fuite du tableau comme le mentionne Philippe Comar : « Ce point originel, souvent confondu avec le point de fuite principal, parfois placé en marge de la composition, voire même dédoublé, a été nommé, selon les auteurs, "point du sujet", "point de l'œil", ou encore "point de vue transposé" »⁸².

Ce *point de vue*, s'il fonctionne en peinture, ne fonctionne pas au théâtre selon Polieri. Ce dernier soutient que la perspective italienne, en supposant un œil unique et fixe⁸³ (pas seulement un *regard* unique et fixe, qui serait celui du Roi ou du Prince), ne peut pas fonctionner au théâtre, puisque le spectateur regarde tout simplement un spectacle avec ses deux yeux. Polieri oublie a priori que nous regardons tout de même un tableau avec les deux yeux. Selon lui notre vision binoculaire devant un spectacle en trois dimensions est plus riche :

⁸¹ PANOFSKY, Erwin. *Op. cit.*, p. 75.

⁸² COMAR, Philippe. *Op. cit.*, p. 35.

⁸³ Un chapitre de *La perspective en jeu* de Philippe Comar s'intitule justement « Un œil en trop ».

Les deux yeux par contre embrassent un champ visuel de 200° (au lieu de 150° avec un seul œil)⁸⁴ et nous permettent de distinguer des objets en même temps sur la droite, sur la gauche, et même un peu en arrière de chaque côté. Par la vision binoculaire, nous apprécions également le relief des objets et leurs positions respectives en profondeur. De plus, notre œil est mobile, il fouille sphériquement l'espace visible. Toutes ces conceptions sont incompatibles avec les conceptions des théoriciens de la Renaissance⁸⁵.

Cette binocularité existe par exemple au milieu du XIXe siècle avec la photo stéréoscopique, et aujourd'hui avec l'IMAX 3D qui permet la vision en relief et en profondeur. Comme l'appareil photo stéréoscopique, notons que, soit la caméra de l'IMAX est doublée, deux caméras sont utilisées, soit elle combine deux objectifs (comme deux yeux) pour que deux films soient impressionnés. Les deux objectifs décalent légèrement une image par rapport à l'autre, et des lunettes polarisées, pour le spectateur, permettent de laisser passer alternativement les images pour l'œil gauche puis pour l'œil droit. Les lunettes polarisées permettent de recomposer l'image et de rendre ainsi compte du relief des objets et de leur place en profondeur. L'image de l'IMAX 3D se rapproche cette fois réellement de la vision binoculaire humaine.

Mais cette *perspectiva artificialis*, cette perspective centrale ou optico-géométrique que nous venons juste de qualifier d'italienne avec Polieri, cette perspective développée en peinture durant la Renaissance qui suppose un œil unique et fixe est pour cette raison aussi appelée perspective *monoculaire*⁸⁶, car elle ne rend effectivement pas compte de la binocularité. Une perspective monoculaire, ainsi qu'un

⁸⁴ Ce nombre de degrés pour deux puis un œil varie suivant les auteurs, mais reste tout de même dans cet ordre d'idée.

⁸⁵ POLIERI, Jacques. 1971. *Op. cit.*, p. 34.

⁸⁶ AUMONT, Jacques *et al.* 1983. *Esthétique du film*. Paris : Fernand Nathan, p. 20.

point de vue, qui ne s'adaptent pas au théâtre, mais qui s'adaptent par contre totalement au cinéma, où l'image est effectivement enregistrée par un œil unique, l'objectif de la caméra (« cyclope moderne » selon Alexandre Astruc). En 1977, Marc Vernet écrivait, premier aspect, que : « La mise au point de l'appareil caméra a été subordonnée à la reproduction intégrale des effets du système perspectiviste. C'est ainsi que le cinéma reprend à son compte les principes de la vision monoculaire, spéculaire, telle que l'avaient conçue les peintres de la Renaissance »⁸⁷. Le second aspect concerne le point de vue : « Notons par ailleurs que la vision monoculaire dispose les éléments de figuration à l'intérieur du cadre par rapport à un "rayon central" qui fixe à la fois le point de fuite de la perspective et la position du sujet regardant »⁸⁸.

D'abord, les principes de la vision monoculaire ou spéculaire, que reprend le cinéma, proviennent effectivement de la *camera obscura* utilisée en peinture, comme le souligne Jacques Aumont : « [...] il est important de rappeler que la caméra cinématographique est, en fait, le descendant plus ou moins lointain d'un dispositif fort simple, la chambre obscure (ou *camera obscura*), qui permettait d'obtenir sans le secours d'une "optique" une image obéissant aux lois de la perspective monoculaire »⁸⁹. Ensuite, notons que le point de vue qui existe en peinture devient au cinéma celui de l'objectif de la caméra et correspond autant à celui du cinéaste que du spectateur : « [...] il est non moins important de constater que cette perspective inclut dans l'image, avec le "point de vue", un signe que l'image est organisée par un œil placé devant elle.

⁸⁷ VERNET, Marc. 1977. « Espace (structuration de l') ». *Lectures du film*. Paris : Albatros, p. 86.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 87.

⁸⁹ AUMONT, Jacques *et al.* *Op. cit.*, p. 20.

Symboliquement, cela équivaut à dire que la représentation filmique suppose un sujet qui la regarde, et un œil duquel est assignée une place privilégiée »⁹⁰.

Ainsi, traiter de la perspective de l'image en peinture et au cinéma (une perspective qui procure dans les deux cas à l'image sa qualité scénographique) nous montre clairement qu'il existe une entité productrice, qui réalise cette image, et une entité réceptrice, qui regarde cette image. Entité réceptrice prévue par l'entité productrice à travers le point de vue, donné au spectateur, qui devient, après l'effet d'illusion au cinéma, le second facteur important dans la remise en question de la scénographie théâtrale comme nous allons maintenant le détailler.

b) La place du spectateur

Dans *Le dictionnaire théorique et critique du cinéma*, le point de vue est défini comme :

Un emplacement, réel ou imaginaire, depuis lequel une représentation est produite. C'est le point depuis lequel un peintre qui utilise la perspective linéaire organise son tableau ; c'est aussi, en cinéma, le point imaginaire, éventuellement mobile, depuis lequel chaque plan a été filmé. Ce point de vue est souvent identifié au regard, et dans un film narratif la question est de savoir si ce point de vue appartient à quelqu'un : à un personnage (plan « subjectif »), à la caméra, à l'auteur du film ou à son énonciateur ou au « monstre » (Gaudreault)⁹¹.

Le point de vue, s'il est celui du peintre, est aussi, au cinéma, le point duquel chaque plan est filmé. Il se nomme dans ce cas « point imaginaire ». Il est

⁹⁰ *Ibid.*, p. 21.

⁹¹ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

éventuellement mobile. Les deux auteurs ajoutent qu'au niveau narratif il n'est pas toujours facile de déterminer à qui ce point de vue, souvent identifié au regard, appartient. Il est pourtant difficile de séparer le couple caméra-auteur, de différencier ce couple de l'énonciateur ou du monstateur. En revanche, le plan subjectif, comme il est signalé, nous permet de déterminer le personnage qui endosse le point de vue pendant un moment du film, ou pendant tout le film, comme dans *La femme défendue* (1997) de Philippe Harel. Le cas est intéressant, car le personnage nommé François, à partir duquel nous voyons tout le film, est joué par le réalisateur, Philippe Harel lui-même, que nous verrons subrepticement, une ou deux fois, au détour d'un miroir (dans le rôle de François). Le fish-eye⁹² nous permet aussi de déterminer le personnage qui endosse le point de vue, souvent le meurtrier ou la victime traquée, comme dans certains films d'horreur.

Les deux auteurs oublient pourtant, contrairement à Roubine, que le point de vue est aussi corrélativement celui du spectateur, comme nous l'avons vu plus haut. Dans le même esprit, Philippe Comar écrit d'ailleurs qu'en peinture, la place du peintre est finalement aussi celle du spectateur. Il ajoute : « la place du peintre ou du spectateur est par essence un lieu invisible »⁹³. Invisible ne veut pas dire qu'il soit indéterminable. Ainsi, par extension au cinéma, la place du couple cinéaste-caméra, si elle est bien un lieu invisible pour ce dernier, elle l'est aussi pour le spectateur puisque ce spectateur s'y substitue, la partage.

⁹² Objectif de cinéma proposant un très grand angle, déformant ainsi la réalité filmée.

⁹³ COMAR, Philippe. *Op. cit.*, p. 35.

Le point de vue est surtout, les deux auteurs le notent, mobile, contrairement au théâtre, où « le point de vue sur l'action n'est pas libre, mais déterminé par le dispositif du cube (ou boîte) scénique »⁹⁴. Après quelques années, le cinéma des premiers temps se libère de cette convention théâtrale qui détermine le point de vue. Partant de ce genre d'idées, Jacques Polieri expose les caractéristiques de l'image cinématographique que regarde le spectateur : « L'image cinématographique se caractérise par une variabilité et une complexité spatiales dues au mouvement, en modifiant l'angle et la distance de prise de vues [...]. Elle équivaut à un changement de place permanent du spectateur »⁹⁵. Précisons avant toute confusion qu'en employant le mot « équivaut », de la même manière que Jacques Aumont (« symboliquement, cela équivaut [...] »), Polieri et Aumont sont conscients que ce changement de place du spectateur est virtuel, que c'est bien ce point imaginaire qui est mobile, parce que la caméra est mobile. L'écran sur lequel est projeté le spectacle cinématographique restant toujours à la même distance pour l'ensemble des spectateurs qui eux non plus ne bougent pas de leur siège.

Ce constat sur l'image cinématographique, qui se caractérise par une variabilité et une complexité spatiales dues au mouvement de la caméra, donc par une variabilité et une complexité du point de vue, nous renvoie directement à la question de la place du spectateur, comme Polieri le mentionne dans la seconde partie de sa phrase : « Elle [l'image cinématographique] équivaut à un changement de place permanent du spectateur ». Après l'effet d'illusion, l'autre facteur important dans la remise en question de la scénographie théâtrale est dû à l'ubiquité de cet élément spécifiquement

⁹⁴ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p.28.

⁹⁵ POLIERI, Jacques. 1971. *Op. cit.*, p. 38.

cinématographique, la caméra, qui entraîne une multiplicité des points de vue. La scénographie théâtrale se remet en question pour casser ce rapport frontal que le théâtre a entretenu depuis plus de trois cents ans avec le spectateur. La scénographie théâtrale au sens large, c'est-à-dire son principe d'émission-réception, ne cesse d'évoluer parallèlement à l'évolution permanente du cinéma, de son image, de son langage et du nouveau rapport qu'il installe entre le spectacle et le spectateur.

c) Constat sur le sens commun

Pour en finir avec la scénographie, nous devons consigner que malgré tout, il peut arriver que le terme *scénographie* garde le sens restreint de décors de théâtre, ou de techniques et matériaux nécessaires à la réalisation de ce décor. Ce sens restreint reliant la scénographie au décor et à sa technique semble encore plus commun lorsque employé au cinéma. Dans le *Vocabulaire technique du cinéma*, Vincent Pinel réduit effectivement la scénographie au décor, à sa fabrication, tout en ajoutant que cette technique est aussi un art, ainsi que l'élément proprement cinématographique que constitue la caméra : « scénographie : DÉCOR. Art et technique qui assurent la gestion de l'espace naturel ou construit en tenant compte, en ce qui concerne le cinéma, du point de vue de l'objectif »⁹⁶. Cette définition reste pourtant imprécise : comment, par quels moyens, par qui l'espace naturel ou construit est-il géré ? Nous savons au moins que c'est pour le point de vue de l'objectif.

⁹⁶ PINEL, Vincent. 1996. *Vocabulaire technique du cinéma*. Paris : Nathan, p. 258.

Jacques Aumont et Michel Marie détaillent le sens de ce terme employé au cinéma en divisant ce terme entre un sens restreint, que nous venons de voir, et un sens large. La scénographie peut ainsi se saisir de deux manières différentes :

- Soit en restreignant son sens à l'art de planter les décors (le scénographe coïncide pratiquement avec le décorateur).
- Soit en l'élargissant pour en faire l'art de définir les rapports entre personnages et l'architecture des lieux. C'est ce second sens qui a été adopté implicitement dans plusieurs études du décor et de l'espace au cinéma (Alain Bergala, Pascal Bonitzer - reprenant un usage proposé par Jean-Louis Schefer avec *Scénographie d'un tableau*, 1969). Il a l'inconvénient de faire de la scénographie un quasi-équivalent de la notion de mise en scène, et reste donc en ce sens d'un intérêt terminologique discutable⁹⁷.

Le premier sens réduit, comme la définition de Vincent Pinel, la scénographie cinématographique au décor et à sa technique alors que Souriau nous avait prévenus que le scénographe n'est pas un simple décorateur. Le second sens, plus large, faisant correspondre la scénographie aux rapports entre personnages et architecture des lieux, fait de la scénographie au cinéma, selon les auteurs, un « quasi-équivalent » de la notion de mise en scène, disons, de la conception bien française qu'ils ont de la mise en scène. Ce second sens pose évidemment problème (comme le premier d'ailleurs), surtout lorsque notre objectif est de distinguer au mieux ces deux notions au théâtre comme au cinéma. Nous retrouvons cette idée qu'il est difficile de définir une notion comme la scénographie (ou la mise en scène, nous le verrons bientôt !) d'une manière unidimensionnelle. Plusieurs angles d'attaque sont nécessaires.

⁹⁷ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

Dans notre tentative de comprendre ce qu'est la scénographie, nous avons par exemple traité des panneaux de décors peints sur la scène du théâtre grec, du dessin d'architecture avec Vitruve, puis de l'architecture scénique. Nous avons compris que la perspective est une notion de base définissant cette scénographie et que l'utilisation de cette perspective permet à une civilisation de traduire sa propre vision du monde. Nous avons aussi présenté le sens moderne du terme de « scénographie », traduisant une évolution dont les essais précinématographiques et l'arrivée du cinéma en sont l'origine. Avec cet effet d'illusion amené par les pionniers du cinéma, la scénographie théâtrale cherche de nouvelles voies tout au long du XXe siècle pour ne pas s'ankyloser.

Par la suite, avec Gardies et Bessalel, à propos du cinéma, nous avons découvert une qualité particulière de cette image cinématographique, celle d'être justement scénographique, car construite selon les lois de la perspective. Avec Polieri, nous avons observé que si cette perspective centrale ne fonctionnait pas au théâtre, étant finalement monoculaire, elle s'adapte tout à fait au cinéma. La perspective renvoie dans un même élan au point de vue, au principe d'émission-réception, c'est-à-dire à la place du spectateur qui au cinéma ne cesse de changer « virtuellement » de place. Le spectateur représente l'autre facteur important, après l'effet d'illusion, qui pousse la scénographie théâtrale dans ses derniers retranchements. Effectivement, après l'effet d'illusion, parce que le cinéma instaure un nouveau principe d'émission-réception, le théâtre va ainsi jouer de plus en plus, de manière systématique, concrètement (et non pas virtuellement comme au cinéma) sur son principe d'émission-réception.

Pour le dire autrement, parce que l'image cinématographique change abruptement mais durablement le rapport du spectateur avec le spectacle, le théâtre

remet en question l'ensemble de sa scénographie, élargissant ainsi le sens du terme. C'est l'époque où interviennent les metteurs en scène qui, tout au long du XXe siècle, vont prendre les devants pour faire évoluer le théâtre, tant scénographiquement que dans sa mise en scène pour lui trouver une nouvelle *identité*, et surtout une nouvelle *finalité*, pour reprendre les termes de Roubine⁹⁸, comme nous allons le voir après un petit historique sur les origines de la mise en scène au théâtre.

⁹⁸ ROUBINE, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 24.

II) LA MISE EN SCÈNE AU THÉÂTRE

Après notre étude de la scénographie théâtrale, notre dessein est maintenant de comprendre la signification profonde de cette notion de mise en scène au théâtre pour mieux saisir son emploi au cinéma, pour comprendre en quoi cette notion a nécessité quelques ajustements afin de s'adapter tant bien que mal au domaine cinématographique. Dans cet objectif, il nous faut commencer par circonscrire ce que représente et revendique cette notion avant même que la locution soit employée au théâtre. En nous demandant ce qu'est la mise en scène, nous nous intéressons naturellement au rôle de celui par lequel elle existe : le metteur en scène, même s'il ne s'appelle pas ainsi avant le XIXe siècle. À noter que pour mener à bien notre étude, parmi les divers ouvrages et auteurs alimentant notre réflexion, nous nous appuierons régulièrement sur *La mise en scène théâtrale et sa condition esthétique* d'André Veinstein, qui répond plus que d'autres aux questions que nous nous posons.

A) LES ORIGINES DE LA MISE EN SCÈNE COMME ART AUTONOME

Selon le *Dictionnaire historique de la langue française*, la locution de *mise en scène* apparaît en France au théâtre aux environs de 1835⁹⁹ et celle de *metteur en scène* plus tard, en 1874¹⁰⁰, alors que pour André Veinstein, la locution de *mise en scène* apparaît avant, en 1820, et celle de *metteur en scène* quinze années plus tard, soit en

⁹⁹ *Dictionnaire historique de la langue française*.1992. *Op. cit.*, tome II.

¹⁰⁰ *Idem.*

1835¹⁰¹. Les locutions de *mise en scène* et de *metteur en scène* apparaissent durant le XIXe siècle en France. Il nous paraît pourtant plus instructif de vérifier s'il existe avant cette date une activité correspondant à la mise en scène, et s'il existe un équivalent au metteur en scène.

Il nous faut maintenant préciser, en nous appuyant sur les propos d'André Veinstein, que deux écoles existent. Une école attribue à la mise en scène une origine récente, alors que l'autre lui attribue une origine ancestrale, même lorsque la locution n'existe pas encore. Cette seconde école va nous amener à présenter un petit historique sur la mise en scène théâtrale à travers le temps.

a) Origine récente

Selon les tenants d'une origine récente de la mise en scène, il n'existe pas de mise en scène et de metteur en scène au sens actuel du terme avant le XIXe siècle, avant l'arrivée des termes en fait. Claude Breton, dont les propos sont rapportés par Veinstein, soutient « que le metteur en scène professionnel (qu'il appelle *le Producer*) (sic) est apparu parmi le personnel de théâtre en France au cours des dernières années du XIXe siècle »¹⁰². Bernard Dort, qui fut essayiste, critique, conseiller artistique et professeur, affirme que « le théâtre moderne (qui a commencé vers la fin du XIXe siècle) est né de l'avènement du metteur en scène comme maître de la scène »¹⁰³. Pour le romancier,

¹⁰¹ VEINSTEIN, André. [1955] 1992. *La Mise en scène théâtrale et sa condition esthétique*. Paris : Librairie Théâtrale, p. 11.

¹⁰² *Ibid.*, p. 122.

¹⁰³ DORT, Bernard. 1985. « La représentation émancipée ». Dans Josette FÉRAL, Jeannette LAILLOU SAVONA et Edward A. WALKER (dir.), *Théâtralité, écriture et mise en scène*. LaSalle : Hurtubise, p. 70.

journaliste et scénariste Joseph Kessel ou pour le metteur en scène Georges Pitoëff, le metteur en scène arrive en France avec Antoine¹⁰⁴, comme l'affirme aussi Jean-Jacques Roubine : « Aux yeux de l'historien, la mise en scène ne s'affirme comme art autonome, "à part entière" pourrait-on dire, qu'à une date récente : on s'accorde ordinairement sur l'année 1887 où Antoine fonde le Théâtre-Libre »¹⁰⁵. Pour ces auteurs et d'autres (Henri Beaulieu, Charles Dullin, etc.), il n'existe pas avant le XIXe siècle un spécialiste qui aurait les mêmes responsabilités qu'un metteur en scène moderne¹⁰⁶.

Paul Legband, cité dans l'ouvrage de Veinstein, prétend qu'en France Diderot recommande « l'avènement d'un directeur artistique indépendant des acteurs et capable de décider des problèmes artistiques à résoudre »¹⁰⁷. Selon Legband, « un auteur français, Mercier, préconisait l'avènement d'une autorité intermédiaire, distincte de l'auteur et de l'acteur »¹⁰⁸. Effectivement, l'auteur, comme un des acteurs, pouvait avoir certaines fonctions du metteur en scène d'aujourd'hui, comme d'autres entités : le *meneur de jeu* ou l'*intendant des menus* en France, le *régisseur* en Allemagne et en Autriche, l'*ingénieur* en Russie¹⁰⁹.

Qu'est-ce à dire ? Que ces postes ont certaines fonctions du metteur en scène moderne, mais pas toutes, et que pour cette raison elles ne peuvent pas être considérées comme des metteurs en scène tels que conçus aujourd'hui. Cet argument problématique

¹⁰⁴ VEINSTEIN, André. *Op. cit.*, p. 123.

¹⁰⁵ ROUBINE, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 9.

¹⁰⁶ VEINSTEIN, André. *Op. cit.*, p. 125.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 126.

¹⁰⁸ *Idem.*

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 126-127.

pose plusieurs questions. D'abord, évidemment, qu'est-ce que la mise en scène hier et aujourd'hui ? Mais aussi, quelles sont les fonctions du metteur en scène moderne ? Et quelles sont les fonctions conservées (et celles qui ne le sont pas) par ces entités ?

Veinstein nous avertit d'ailleurs :

Remarquons qu'en énonçant certains de ces faits, quelques-uns des auteurs auxquels nous les empruntons ont conscience de la contradiction qu'ils paraissent contenir et prennent soin de remarquer que les termes de *mise en scène* ou de *metteur en scène*, appliqués par eux à certaines activités ou à certains hommes de théâtre du passé, sont pris en un sens différent de celui qui leur est attribué aujourd'hui¹¹⁰.

Ces propos appellent une définition de la mise en scène et du metteur en scène. Définition que Veinstein donne à la suite, et sur laquelle nous reviendrons bientôt, avec d'autres définitions, plus tard. Pour l'instant, continuons avec les opinions attribuant à la mise en scène une origine ancienne.

b) Origine ancienne

- L'Antiquité

Sans nous attarder sur une période précise de l'histoire comme l'Égypte ancienne, qui vit naître des formes riches et variées de théâtre, avec une mise en scène codifiée et l'intervention d'un *organisateur*¹¹¹, nous retiendrons pour débiter les propos plus généraux d'André-Charles Gervais qui fait remonter l'ancêtre du metteur en scène au mage, au sorcier, au prêtre : « C'est celui, en effet, qui règle l'ordonnance des

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 129.

¹¹¹ SALLÉ, Bernard. 1990. *Histoire du théâtre*. Paris : Librairie Théâtrale, p. 13-14.

funérailles, du culte ou des réjouissances, de toutes ces manifestations au sein desquelles l'art dramatique s'est formé peu à peu »¹¹². L'art dramatique prendrait donc source dans le religieux, le sacré, au milieu de rites dirigés le plus souvent par une seule personne. Cette dernière s'occupe des gestes, rythmes, mots et sons qui concourent à l'aspect dramaturgique pour atteindre le symbolique dans le cœur des fidèles, que ce soit dans le monde occidental ou oriental.

La mystique religieuse japonaise nous fournit par exemple une explication sur la naissance de l'art dramatique : il y a toujours un grand prêtre qui « dirige et ordonne la cérémonie dans le cadre du temple qu'il fait décorer à cette occasion »¹¹³. En plus de diriger et d'ordonner la cérémonie, le prêtre fait aussi décorer le temple selon son dessein de responsable de cette cérémonie. Nous pourrions dire qu'il s'adjoint en quelque sorte les services d'un scénographe. Plus globalement, il faut noter que dans ces rites, cultes, cérémonies, ou célébrations d'inspiration religieuse, le spectacle (que nous pouvons ainsi nommer) possède certaines constantes : unanimité des sentiments, concentration des effets, isolement de l'action par rapport au public, importance de la convention, exagération des effets, unité de direction et centralisation de l'autorité¹¹⁴.

Ces constantes sont bien celles que nous retrouvons dans un théâtre plus connu, le théâtre grec, qui inspirera durablement l'histoire générale du théâtre. Avec Eschyle, Gervais détaille plus précisément la dernière constante : unité de direction et centralisation de l'autorité. Selon Gervais « [...] Eschyle, après avoir étudié avec

¹¹² GERVAIS, André-Charles. 1943. *Propos sur la mise en scène*. Paris : Éditions Françaises Nouvelles, p. 3.

¹¹³ *Ibid.*, p. 5.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 5-6.

l'architecte la construction du théâtre, règle les mouvements des acteurs et du chœur, la musique et tous les détails de la représentation et invente ces accessoires indispensables de la tragédie que sont les masques et les cothurnes »¹¹⁵. De même avec Sophocle, le poète reste le seul responsable de la représentation et de tous ses détails. Dans la traduction plastique de l'œuvre dramatique, il trouve l'équilibre entre le contenu spirituel et la réalisation matérielle. Le poète est le *maître du jeu*, un véritable ancêtre du metteur en scène. Lucien Dubech soutient que le poète « se fit remplacer par un chorodidascale, maître Jacques de la scène, répétiteur, régisseur et metteur en scène qui se faisait d'ailleurs assister par plusieurs sous-verges »¹¹⁶. Malheureusement, Dubech ne précise pas la différence entre toutes ces fonctions.

Sur le théâtre romain, les avis sont partagés. Soit le metteur en scène existe dans le théâtre romain, même s'il est aussi un entrepreneur de spectacle, soit il disparaît parce que le spirituel disparaît. Nous commencerons avec un extrait du *Dictionnaire des Antiquités* cité par Veinstein, où il est écrit que le *dominus-gregis*, ou chef de troupe, qui est un entrepreneur de spectacle recrutant les acteurs, « surveillait en outre les répétitions cumulant ainsi les fonctions de *directeur*, *d'acteur principal*, de *régisseur* (ce dernier terme désignant probablement dans l'esprit de l'auteur le *metteur en scène*) »¹¹⁷. Gustave Michaux nous éclaire sur ce *dominus-gregis* dans une conclusion à laquelle il aboutit dans son ouvrage *Sur les Tréteaux latins* :

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 10.

¹¹⁶ DUBECH, Lucien. 1931-34. *Histoire générale illustrée du théâtre*. Paris : Librairie de France, tome I, p. 144.

¹¹⁷ VEINSTEIN, André. *Op. cit.*, p. 150.

Le dominus gregis était le plus important des personnages auxquels avaient à faire les magistrats, organisateurs de jeux publics. Il ressemble beaucoup aux directeurs actuels de théâtres privés, et plus encore à ces acteurs de renom qui depuis quelques temps, ont entrepris d'avoir un théâtre à eux, qu'ils dirigent tout en y jouant. Comme eux, le dominus-gregis était non seulement principal interprète, mais encore directeur de théâtre et chef de troupe. Comme directeur de théâtre, il lui appartenait d'ordinaire d'accepter ou de refuser les pièces. Sans doute, il n'y a pas là une règle absolue¹¹⁸.

Par cette comparaison avec les directeurs de théâtres privés tenus par un acteur, comme le théâtre de l'Athénée tenu par Louis Jouvet, nous comprenons un peu mieux quels pouvaient être les différents postes occupés par le dominus-gregis dans la Rome antique. Comme Jouvet, ce dernier cumule selon Michaux le poste d'interprète, nous venons de le signaler, mais aussi le poste de directeur de théâtre et de chef de troupe. Avec le *Dictionnaire des Antiquités*, nous trouvons aussi le terme de régisseur, que Veinstein voit comme le terme ancien pour metteur en scène. Quelles sont donc les fonctions de ce régisseur, un des postes du dominus-gregis, entrepreneur de spectacles, certes, mais au service de l'art théâtral ?

Ensuite, nous pouvons exposer l'avis de Gervais, pour qui le spirituel disparaît du théâtre et subséquemment la fonction de metteur en scène, car « le metteur en scène correspond à un besoin de l'art dramatique dans l'équilibre de ses éléments constitutifs : pensée et plastique. Il est essentiellement le lien entre ces deux pôles : la création spirituelle et sa traduction scénique »¹¹⁹. D'après Gervais, le théâtre romain entraîne le metteur en scène dans sa déchéance. Un théâtre qui ne connaîtra qu'une gloire relative

¹¹⁸ MICHAUX, Gustave. 1912. *Sur les Tréteaux latins*. Paris : Fontemoinge & Cie, p. 360-361.

¹¹⁹ GERVAIS, André-Charles. *Op. cit.*, p. 16.

malgré Plaute, Térence ou Sénèque. Selon Paul Blanchart, en se tournant du côté de la farce et du cirque, le théâtre romain dégénère « en pantomime et en mimodrame »¹²⁰, avec un humour, d'après Bernard Sallé, « qui ne sortait guère du pet sonore, de la gifle et du coup de pied au cul »¹²¹. Pour Paul Blanchart et Bernard Sallé cette longue période sombre dure jusqu'au Moyen Âge.

- Le Moyen Âge

Après une série d'invasions, au Moyen Âge, la chrétienté, union de la féodalité et de l'Église, s'installe principalement en Europe. Les quelques théâtres païens encore vivants seront détruits. Ce n'est donc qu'à travers le religieux que le théâtre reprend vie : « De même que le théâtre antique, celui du Moyen Âge est profondément marqué par la paraphrase de certains repons¹²² tirés de rites religieux »¹²³. Léon Moussinac poursuit, en s'attachant plus particulièrement au cas français :

Les tropes fixaient des variations musicales et poétiques en paraphrasant les récits des Évangiles. Destinés à aider la mémoire des récitants, ils se composaient de *strophes chantées* qui formèrent d'abord un dialogue, puis un petit drame. L'Évangile donna naissance à une *liturgie dramatique* : ainsi le trope de l'Ange annonçant aux femmes la Résurrection du Christ où apparaissent successivement les Apôtres, les trois Maries... De là sont sortis

¹²⁰ BLANCHART, Paul. 1948. *Histoire de la mise en scène*. Paris : PUF, p. 39.

¹²¹ SALLÉ, Bernard. *Op. cit.*, p. 48.

¹²² « Liturg. Chant sur des paroles empruntées aux Écritures, exécuté par un soliste et répété en entier ou en partie par le chœur ». Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

¹²³ MOUSSINAC, Léon. 1957. *Le Théâtre des origines à nos jours*. Paris : Le Livre Contemporain - Amiot-Dumont, p. 70.

le *drame liturgique*, puis les *jeux* du XIII^e siècle, les *miracles* suivront au XIV^e siècle et enfin les *mystères* au XV^e siècle¹²⁴.

Durant cette évolution, le théâtre perd assez vite son côté hiératique. De la nef de l'Église, la scène se déplace sur son parvis, sur la place publique, dans les châteaux et même dans les cimetières¹²⁵. Chaque emplacement conditionne la mise en scène. Pourtant, il est assez peu question de mise en scène et de metteur en scène (ou d'autres termes qui pourraient faire penser à l'activité de mise en scène ou au rôle de metteur en scène) durant cette période dans les ouvrages consultés. Il semble que ce soit à la fin du Moyen Âge, avec les « mystères », que le théâtre redevient une forme d'expression achevée où un *maître du jeu* conçoit l'ensemble du spectacle, de l'enrôlement des acteurs à l'utilisation de la musique, en passant par les répétitions :

La réalisation d'un mystère requérait la collaboration de toute la cité, toutes les classes sociales mêlées, autour du clergé, des confréries et des corporations. À l'origine, le "cry", lancé par les rues, annonçait l'entreprise et invitait les acteurs volontaires à s'enrôler. Le travail de construction des décors et accessoires, de confection des costumes et de répétitions durait des mois, conduit par un "maître du jeu" (souvent l'auteur-prêtre qui devenait le metteur en scène) qui dirigeait le travail de chacun, ordonnait les détails, harmonisait l'ensemble (jeu, texte, évolution, musique), présidait aux études et maintenait la discipline indispensable dans la cohorte des collaborateurs¹²⁶.

Le *maître de jeu* est le plus souvent l'auteur-prêtre qui, pour Blanchart, devient le metteur en scène (la locution est employée), parce que ce metteur en scène est l'unique

¹²⁴ *Ibid.*, p. 70-71.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 78.

¹²⁶ BLANCHART, Paul. *Op. cit.*, p. 42.

responsable de la pièce. Il la dirige ainsi que les divers éléments qui la composent, du moindre détail à l'harmonie d'ensemble, de la préparation à l'exécution finale. Pour appuyer cette idée, nous pouvons remarquer qu'à l'instar du théâtre grec, l'existence prépondérante du metteur en scène semble aller de pair avec sa fonction d'auteur. Un cumul des fonctions que nous retrouverons encore à d'autres moments dans l'histoire du théâtre.

- Du renouveau au classicisme

À la Renaissance, les humanistes prennent le relais de l'Église romaine. L'Italie au cœur de cette évolution est en avance sur son temps et devient « le lieu propice pour une nouvelle éclosion du théâtre »¹²⁷. Bernard Sallé, dans un chapitre intitulé *Le théâtre à l'italienne*, nous indique que les troupes de théâtre se professionnalisent à cette époque. Attentives à la qualité de leurs spectacles, elles commencent à définir « la plupart des règles qui régissent la scène et le jeu. En 1556, Leone dei Sommi résuma dans un traité les principes de diction, d'expression, de la présence sur scène et du naturel, des costumes et de l'éclairage ». D'autres suivent, codifiant ainsi en règles simples toutes les composantes du théâtre. Mais nous n'en saurons pas plus sur ces règles. Sallé poursuit : « C'est d'ailleurs cette notion de métier qui inspira aux nouvelles troupes leur nom, car elles pratiquaient une comédie de profession, une *commedia dell'arte* »¹²⁸.

¹²⁷ SALLÉ, Bernard. *Op. cit.*, p. 67.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 72.

La commedia dell'arte est connue pour sa place faite à l'improvisation, mais si les acteurs peuvent improviser, être en quelque sorte les auteurs de leur texte, ce n'est pourtant que dans certaines limites. Premièrement, les comédiens représentaient des personnages prédéfinis (Arlecchino, Pantalone, Pulcinella¹²⁹, etc.) et, deuxièmement, il existait un *corago* qui « plus que d'un maître du chœur faisait office de chef d'orchestre de la partition dramatique »¹³⁰. Nous retrouverons quelquefois ce terme de chef d'orchestre pour caractériser un metteur en scène. Pour Gervais, fidèle à sa thèse, le metteur en scène disparaît à nouveau durant cette période puisque le spirituel disparaît.

L'aura de la commedia dell'arte s'étend en Europe, en Angleterre comme en France. En Angleterre, Élisabeth Tudor, reine éclairée et curieuse, « va contrebalancer les tendances puritaines en affirmant à la fois son goût pour les spectacles populaires, les combats d'animaux, les courses, les chasses et pour les divertissements somptueux qu'elle organise dans le théâtre construit par elle à la cour »¹³¹. Durant cette époque, il existe donc un *théâtre ambulant*, qui allait « provoquer la prestigieuse éclosion de Shakespeare »¹³², et un *théâtre de cour* :

À la Cour et dans certaines riches compagnies privées, on montait des spectacles dont le luxe inouï s'étalait naïvement dans les décors, accessoires et costumes. [...] Le metteur en scène ou maître des revels était tout puissant : "Son premier soin, écrit M. Feuillerat, à qui nous devons des découvertes inestimables sur cette époque, était de convoquer les troupes d'acteurs. Il se faisait jouer leurs pièces, puis, ciseaux et plume en main, il coupait, révisait,

¹²⁹ Personnages dont s'inspirera Molière pour *Sganarelle* ou *Scapin*.

¹³⁰ PIGNARRE, Robert. 1975. *Histoire de la mise en scène*. Paris : P.U.F, p. 52.

¹³¹ MOUSSINAC, Léon. 1957. *Op. cit.*, p. 128.

¹³² TOUCHARD, Pierre-Aimé. *Op. cit.*, p. 91.

modifiait, transformait les œuvres choisies afin de les adapter au public aristocratique devant lequel elles allaient avoir l'honneur d'être représentées". Il va de soi que le texte ainsi trituré ne gardait aucune valeur littéraire ni dramatique. [...] Voilà où devait fatalement échouer la dictature du metteur en scène, c'est-à-dire en fait à la dictature du public¹³³.

D'une certaine manière, par son pouvoir d'adapter les pièces des troupes d'acteurs au public aristocratique devant lequel ces pièces *allaient avoir l'honneur d'être représentées*, le metteur en scène ou maître des revels devient une sorte de co-auteur de pièces qui, selon Pierre-Aimé Touchard, ne gardent pourtant *aucune valeur littéraire ni dramatique*. Peut-être Touchard voit-il dans ce pouvoir d'ajouter ou de supprimer, en un mot de modifier la pièce de la troupe, qu'une fonction de censeur potentiel pour ce metteur en scène, ce maître des revels qui finalement réécrit une pièce dans l'unique dessein de s'adapter aux goûts du public, dans ce cas aristocratique ?

En France, à partir du XVIIe siècle, pour Jean Verdeil, la fonction de *maître des recors*, appelé aussi *maître de jeu*, ou *conduiseur*, est occupée par le chef de troupe, comme pour le théâtre ambulant élisabéthain. Ce dernier est le plus souvent un acteur, l'exemple d'entre tous, Molière, est aussi l'auteur de plus de la moitié des pièces qu'il représentait. Par contre, Racine, son contemporain, s'il écrit, ne joue pas. Il fait répéter les acteurs principaux. Cette fonction de *répétiteur* souvent tenue par un comédien, qui n'est plus spécialement l'auteur de la pièce, se généralise par la suite. En France, jusqu'à la moitié du XVIIIe siècle, le jeu des acteurs, dirigé par un comédien, constitue à peu près le seul travail de mise en scène¹³⁴. Nous retrouvons cette idée dans un ouvrage rare

¹³³ *Idem.*

¹³⁴ VERDEIL, Jean. 1995. *Le Travail du metteur en scène*. Lyon : Aléas, p. 14.

de 1883 écrit par Émile Perrin et intitulé *Étude sur la mise en scène* : « Jusqu'à la moitié du XVIIIe siècle, le jeu des acteurs constitue à peu près la seule mise en scène »¹³⁵, car selon ce dernier, le public admis sur la scène, réduisant l'espace des acteurs et bougeant sans arrêt, rendait impossible l'illusion théâtrale.

À la fin de la Renaissance, le théâtre florissant en Europe s'enferme alors dans des règles immuables. La règle des trois unités (temps, lieu, action) fige le théâtre pour une très longue période. L'imposition de ces règles transforme, nous pouvons l'imaginer, la mise en scène. Prenons, pour l'illustrer, les quelques propos qu'avance Bernard Sallé (qui ne traite pourtant pas, à ce moment-là, spécifiquement de mise en scène) :

Dans l'ensemble, elles [les règles] eurent pour effet d'obliger les meilleurs auteurs à s'astreindre à une dramaturgie plus resserrée et mieux construite, et de conduire les plus mauvais à des procédés assez délirants : récits au premier acte résumant un demi-siècle d'histoire, action confinée dans une alcôve où défilait la moitié du palais, personnages faisant irruption les uns après les autres dans une seule soirée comme par enchantement, événements qui provoquaient très artificiellement des réactions en chaîne, etc.¹³⁶

Si les meilleurs auteurs améliorent leur construction dramatique, ceux que Bernard Sallé traite de « plus mauvais » subissent ces règles et détruisent la crédibilité de la construction dramatique de leur pièce. Ce phénomène, employons le bon terme, de *standardisation* concerne l'auteur, mais nous pouvons imaginer que le metteur en scène était aussi touché. En devant respecter à son niveau ce carcan lors de l'adaptation de ces pièces mal construites, le metteur en scène ne pouvait que difficilement effectuer une

¹³⁵ PERRIN, Émile. *Op. cit.*, p. 25.

¹³⁶ SALLÉ, Bernard. *Op. cit.*, p. 82.

mise en scène crédible. Nous pouvons aussi concevoir que ce metteur en scène pouvait être tenté d'améliorer la construction dramatique de ces pièces mal construites, par l'apport de modifications, tant au niveau du texte et de sa construction, que de sa mise en scène. Mais cela n'est que supposition.

- Le réalisme

Au XVIII^e siècle, en France, les règles classiques commencent à se fissurer. La contrainte des trois unités brime des auteurs comme Voltaire. Avec Diderot, Sedaine, Mercier et d'autres, la dramaturgie a pour « préoccupation dominante de promouvoir un réalisme social sous-tendu par l'idée-force du progrès »¹³⁷. Dans cet esprit, Pierre Augustin Caron de Beaumarchais est l'un des premiers « à assortir la liste des personnages d'une description minutieuse de leurs costumes et à multiplier entre les répliques les indications précisant une intonation, un jeu de physionomie, une attitude, la composition d'un groupe, l'emploi d'un accessoire »¹³⁸. Beaumarchais, pour atteindre ce réalisme social, donne tout simplement ce que nous pouvons appeler des indications de mise en scène¹³⁹.

Pour compléter cette corrélation entre auteur et mise en scène que nous retrouvons chez Beaumarchais, Robert Pignarre signale dans son ouvrage intitulé *Histoire de la mise en scène* que Victor Hugo ou Alexandre Dumas veillaient

¹³⁷ PIGNARRE, Robert. *Op. cit.*, p. 73.

¹³⁸ *Idem.*

¹³⁹ Au passage, demandons-nous si le réalisme social, sous-tendu par l'idée-force du progrès, initie (indirectement) les premiers spectacles d'optique comme le *panorama* de 1801 ou le *diorama* de Daguerre. Taylor et Alaux ont d'ailleurs tenté d'associer spectacle d'optique et théâtre avec le *panorama dramatique* et Daguerre, parallèlement à l'exploitation de son diorama, travaillait sur des décors d'opéra.

personnellement lors de la mise en scène d'une de leurs pièces au réalisme de cette dernière : « Le premier suivait toutes les répétitions, toujours prêt à couper, étoffer, accentuer son texte, à modifier son texte en vue de l'effet scénique ; le second, croquis à l'appui, indiquait la plantation de chaque décor, le détail du mobilier, des costumes, des armes, des moindres accessoires »¹⁴⁰. Si finalement la « conduite des répétitions »¹⁴¹ était assurée par le directeur du théâtre ou un comédien ayant autorité sur ses camarades (même si aucun nom de metteur en scène n'était mentionné sur l'affiche), l'implication que montrent Hugo ou Dumas dans le processus de mise en scène justifie ce lien entre auteur et mise en scène que nous avons plusieurs fois relevé, dans le cas présent pour un plus grand réalisme.

Ce réalisme est poursuivi, avec succès, mais sous une autre forme, au théâtre de Meiningen, petite ville de Thuringe, capitale de l'ancien duché de Saxe-Meiningen. La compagnie théâtrale, fondée et dirigée par le duc régnant est animée d'un esprit de groupe.

Ils multipliaient les répétitions en costumes et dans les décors, réglaiement le jeu de chacun en fonction du rythme de l'ensemble, attentifs à suggérer l'atmosphère d'un lieu, d'un milieu, d'une époque, le climat particulier d'une œuvre. Ils proscrivaient la tirade à la rampe aussi bien que le trompe-l'œil dans le mobilier et les accessoires. Ils furent les premiers à explorer les ressources électriques, se servant des effets de lumière pour intérioriser le réalisme¹⁴².

¹⁴⁰ PIGNARRE, Robert. *Op. cit.*, p. 88.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 80.

¹⁴² *Ibid.*, p. 82.

Les *Meininger* proposent une nouvelle mise en scène, moins artificielle, plus réaliste, explorant les ressources électriques pour proposer *des effets de lumière pour interioriser le réalisme*. Ils exploitent la lumière comme un véritable outil participant de la mise en scène. Les *Meininger* influenceront le théâtre allemand et dynamiseront aussi la révolution naturaliste en France à la fin du XIXe siècle avec André Antoine et son « Théâtre-Libre ». À son tour, le travail avec les acteurs du « Théâtre-Libre » influencera Constantin Stanislavski qui développera progressivement ses théories fondées sur une analyse psychologique du comportement de l'acteur.

Le XXe siècle est celui des grands bouleversements du théâtre moderne. Il est celui du metteur en scène qui a pu, avant d'obtenir ce titre, en posséder bien d'autres : l'organisateur, le mage, le sorcier, le prêtre, le responsable, l'ordonnateur, le chorodidascale, le maître Jacques de la scène, le répétiteur, le régisseur, l'entrepreneur de spectacle, le dominus-gregis ou chef de troupe, le corago, le chef d'orchestre, le maître des revels, le conducteur, le maîtres des recors ou le maître du jeu (un terme aujourd'hui employé dans le domaine du jeu de rôle). Une pléthore de termes qui pourrait avoir tendance à prouver que la fonction existait avant le statut, comme nous le supposons.

B) LE METTEUR EN SCÈNE AU XX^e SIÈCLE ET LE SPECTATEUR

a) Le changement des années 1920

L'effet d'illusion du cinéma et le don d'ubiquité de la caméra ne sont donc pas les deux seuls facteurs responsables de la remise en cause de la scénographie théâtrale. Avec les metteurs en scène, le théâtre ne va plus uniquement chercher à évoluer esthétiquement. Le théâtre va redéfinir son identité, sa finalité, mais d'un point de vue social. Durant les années 1920 le théâtre change, car il cherche à s'inscrire plus fortement dans la réalité sociale. Cette époque d'après guerre est naturellement celle des grands changements politiques et sociaux : effets de la révolution russe, stalinisme et nazisme naissant, contestations sociales. Pour l'écrire en quelques mots, les artistes, quels qu'ils soient, peuvent être récupérés, ou à l'inverse bafoués par leur gouvernement. Ils cherchent alors à prendre la parole, à témoigner avec leur art. Le théâtre permet de traduire les angoisses de l'homme et de communiquer avec le spectateur.

Le metteur en scène va devoir s'exposer, comme il a pu le faire depuis Antoine, en défendant son point de vue sur la pièce qu'il présente. Pour donner de l'impact à cette prise de parole, le plus souvent à travers un classique du théâtre plutôt qu'une création, il transforme naturellement l'espace théâtral. Les moyens qu'il se donne sont d'une part de s'appuyer en grande partie sur des classiques pour illustrer ses idées, ce qui n'est pas aussi paradoxal que nous pourrions le penser. Effectivement, une pièce connue par tous favorise d'abord l'adhésion du spectateur et permet ensuite au metteur en scène de faire ressortir d'autant plus son esprit critique sur l'actualité. Il n'a pas non

plus à justifier ses choix de mise en scène auprès de l'auteur de la pièce et se sent libre de se l'approprier. Les moyens que le metteur en scène se donne sont d'autre part de transformer les structures et l'espace du lieu théâtral, au service de sa mise en scène, dans une interaction toujours plus grande avec le spectateur. Une scénographie ouverte permet d'impliquer plus grandement ce spectateur.

En Allemagne, pays profondément marqué par la défaite de 1918, pour faire réagir, mais aussi pour sensibiliser le spectateur, Erwin Piscator, véritable fondateur du théâtre politique, n'hésite pas à utiliser les ressources de la technique moderne :

Plateaux tournants avec terrasses, escaliers, tapis roulants, marionnettes, scènes hémisphériques, décors à étages. Chaque procédé ne vise qu'à rendre plus claire et plus frappante la leçon politique qui doit se dégager de la pièce. Et quand Piscator monte une pièce classique, il le fait de manière à la mettre en relation directe avec l'actualité¹⁴³.

Piscator adapte au contexte moderne un texte classique à travers l'évolution physique de la scène, et donc le rapport de la scène avec la salle, avec le spectateur. En Allemagne, avec Piscator, nommons aussi Max Reinhardt, qui avec d'autres metteurs en scène contrôlent la création dans son ensemble.

En France, nous pouvons citer Firmin Gémier et son Théâtre National Populaire, Jacques Copeau, Antonin Artaud ou le Cartel (Louis Jouvet, Gaston Baty, Charles Dullin, Georges Pitoëff). En Suisse, il est possible de nommer Adolphe Appia ; en Angleterre, Gordon Craig ; en Russie, Constantin Stanislavski et Vsévolod Meyerhold.

¹⁴³ *Encyclopédie Du Monde Actuel - Le théâtre*. 1976. Paris : Charles-Henri Favrod.

Ce dernier utilise par exemple « les projections pour multiplier les effets scéniques »¹⁴⁴. Notons qu'en 1922 Meyerhold a pour collaborateur un certain Serguei M. Eisenstein. L'année suivante, dans le cadre du Proletkult¹⁴⁵, le futur cinéaste projette un petit film de quelques minutes lors de sa représentation de la pièce intitulée *Un homme sage*¹⁴⁶. Notons encore qu'Antoine, s'il est connu comme homme de théâtre, mettra aussi en scène plusieurs films après la première guerre mondiale¹⁴⁷.

b) Le pouvoir du metteur en scène

Cités entre beaucoup d'autres, ces quelques metteurs en scène-théoriciens-techniciens vont faire évoluer radicalement la scénographie théâtrale, ainsi que la conception de la mise en scène dans la première moitié du XXe siècle. Les metteurs en scène vont à cette époque exposer au spectateur leur interprétation, leur vision artistique et sociale de l'œuvre. Ce pouvoir d'expression qui passe par la scénographie et la mise en scène constitue définitivement le metteur en scène. Pour l'écrire autrement avec Blanchart ou Touchard, le *maître de jeu* des mystères ou le *maître des revels* du théâtre élisabéthain pouvaient porter le titre de metteur en scène parce qu'ils avaient justement un grand pouvoir sur la pièce, sur sa scénographie comme sur sa mise en scène. Ce

¹⁴⁴ POLIERI, Jacques. [1963] 1990. *Op. cit.*, p. XX et XXI.

¹⁴⁵ Le Proletkult (contraction de l'expression proletarskaja kultura : « culture prolétaire ») est un mouvement artistico-littéraire postrévolutionnaire qui débute à l'automne 1917 et s'éteint début des années 20.

¹⁴⁶ Aujourd'hui, un metteur en scène comme le québécois Robert Lepage, par ailleurs cinéaste, peut composer sa scène de théâtre, souvent très ouverte, en fonction de projections d'images, comme avec la pièce *Zulu Time* (2000-2002). Un schéma, et quelques photos de la scénographie telle que pensée par Robert Lepage sont disponibles sur le site suivant : <www.epidemic.net/geo/art/lepage/pr/cabaret.html>. Consulté le 1er août 2007.

¹⁴⁷ *Les Frères corses* (1915), *Le Coupable* (1917), *Les Travailleurs de la mer* (1917), *Israël* (1918), *Mademoiselle de la Seiglière* (1920), *L'Hirondelle et la mésange* (1920/1983), *La Terre* (1921), *L'Arlésienne* (1922).

metteur en scène, pour Blanchart, « dirigeait le travail de chacun » et « harmonisait l'ensemble ». Selon Touchard il était « tout puissant ». Avec Roubine, pour partager sa vision artistique, défendre son point de vue, le metteur en scène devait ainsi être le seul maître à bord, en coordonnant l'ensemble des personnes travaillant pour lui dans une perspective esthétique et idéologique :

Le metteur en scène est le générateur de l'unité, de la cohésion interne et de la dynamique de sa représentation. Il est celui qui détermine et qui montre les liens qui unissent décors et personnages, objets et discours, éclairage et gestuelles... [...] Il faut réaliser l'intégration de ces composantes hétéroclites, les fondre dans une totalité perceptible comme telle. Par voie de conséquence, une volonté souveraine doit s'imposer aux différents techniciens de la représentation¹⁴⁸.

Principalement, cette citation nous indique que le metteur en scène, pour imposer ses idées, sa vision artistique et idéologique, doit être la personne qui d'une manière générale unit, lie, rassemble, étant le ciment de l'édifice en train de se construire. Veinstein ajoute que dans la période contemporaine « le metteur en scène conçoit, élabore ou dirige l'élaboration de la représentation avec une indépendance professionnelle, technique et artistique suffisante pour que la représentation puisse apparaître comme son œuvre »¹⁴⁹. Le metteur en scène « fait œuvre » avec une pièce, parce que tout simplement, son pouvoir lui permet de contrôler autant la scénographie que la mise en scène en toute indépendance. Il peut même aller à l'encontre des courants de l'époque. Au temps d'Antoine, Alfred Jarry préfère un décor abstrait au « vérisme »

¹⁴⁸ TOUCHARD, Pierre-Aimé. *Op. cit.*, p. 40-41.

¹⁴⁹ VEINSTEIN, André. *Op. cit.*, p. 145.

du Théâtre-Libre. Bertolt Brecht cherche à briser la continuité de l'action, le naturel d'une interprétation, l'identification au personnage¹⁵⁰.

Ce pouvoir du metteur en scène semble bien être le critère que les tenants d'une origine récente ne lui reconnaissent pas avant la fin du XIXe siècle (qu'ils ne nomment donc pas ainsi) : « Le vrai metteur en scène, personnage récent et conscient de la nouveauté de son pouvoir, n'apparaît qu'à la fin du XIXe siècle »¹⁵¹. Pour Dort, qui est aussi pour une mise en scène d'origine récente, le régisseur n'est « que le garant d'un certain ordre établi en dehors de lui »¹⁵². Le régisseur n'a pas de réel pouvoir, car il n'opère qu'*après coup*. Il reproduit ce que le metteur en scène ordonne, prévoit et pense des éléments de la représentation, comme le signale aussi Roubine :

On reconnaît le metteur en scène à ceci que son œuvre est autre chose et plus que la simple mise en place d'un cadre scénique, que le simple réglage des entrées et sorties, intonations et mimiques des comédiens. La véritable mise en scène donne un sens global non seulement à la pièce représentée, mais à la pratique du théâtre en général¹⁵³.

Pour les tenants d'une mise en scène d'origine récente comme Dhomme, Dort ou Roubine, elle est sous la responsabilité de plusieurs entités et n'est qu'un ordonnancement objectif des éléments nécessaires au spectacle. Il n'y a pas un responsable unique de la mise en scène. Selon eux, il est donc impossible qu'une vision personnelle, artistique s'exprime, unisse l'ensemble. Pour Roubine, nous l'avons vu plus

¹⁵⁰ ROUBINE, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 69.

¹⁵¹ DHOMME, Sylvain. 1959. *La mise en scène contemporaine. D'André Antoine à Bertolt Brecht*. Paris : Fernand Nathan, p.19.

¹⁵² DORT, Bernard. *Op. cit.*, p. 70.

¹⁵³ ROUBINE, Jean-Jacques. *Op. cit.*, p. 20.

haut, Antoine est « le premier metteur en scène, au sens moderne que le terme a pris », c'est-à-dire qu'il est le premier d'une longue série d'autres à contrôler l'ensemble de la représentation et à exposer sa vision de l'œuvre, à posséder un réel pouvoir. Avant la fin du XIXe siècle, si le metteur en scène existe sporadiquement avec Shakespeare ou Molière, ce ne sont pour Dhomme (qui fait alors plutôt référence à Racine ou à François-Joseph Talma) que des « metteurs en scène d'occasion, auteurs imposant le style de leur œuvre, acteurs prenant la direction de ses camarades »¹⁵⁴.

Que signifie « metteurs en scène d'occasion » ? Cela signifie que dans l'histoire du théâtre certaines circonstances ont pu de temps en temps pousser l'auteur ou l'acteur à prendre en main les rênes de la représentation, à exercer un certain contrôle, à ainsi devenir à l'occasion un metteur en scène, au sens moderne du terme. Un metteur en scène d'occasion : la locution est réductrice et péjorative. Contrairement à Dhomme, il nous paraît pourtant possible de soutenir que, non seulement Shakespeare et Molière, mais bien d'autres, sont à considérer comme de vrais metteurs en scène au sens moderne du terme avant la fin du XIXe siècle.

Premier critère : plus souvent qu'à l'occasion, comment ne peut-il pas y avoir de responsable unique de la mise en scène ? Si avant la fin du XIXe siècle, il pouvait effectivement y avoir plusieurs personnes se partageant les responsabilités de la représentation, nous avons aussi vu qu'assez souvent, indépendamment des circonstances, et pendant de très longues périodes, l'une d'entre elles pouvait prendre le dessus sur les autres (en plus d'une partie de ceux qui sont cités plus hauts, rappelons

¹⁵⁴ DHOMME, Sylvain. *Op. cit.*, p.19.

nous aussi le dominus-gregis). Second critère : peut-on soutenir que le metteur en scène, avant la fin du XIXe siècle, avant qu'il se nomme ainsi, réalisait objectivement, de manière purement opérationnelle la mise en scène ? Pour reprendre Dort à propos du régisseur, ou Roubine, mettre en place le cadre scénique, régler les entrées, les sorties, les intonations ou les mimiques des comédiens procèdent toujours, selon nous, de choix, dont tous ne peuvent pas être simplement fonctionnels. Certains de ces choix vont être subjectifs même lorsque ils sont imposés par le public (comme avec le théâtre de Cour), car le metteur en scène aura toujours sa part de choix, de subjectivité, étant son propre juge.

Sur la question des choix imposés par le public, ou plus généralement de la création conditionnée par l'entité réceptrice, prenons l'exemple d'artistes de l'Allemagne de l'Est avant la chute du Mur de Berlin. Dans ce pays, est-ce qu'un metteur en scène qui répond aux attentes du régime de Erich Honecker ne peut plus être considéré comme un metteur en scène, au sens moderne du terme ? Le film de Florian Henckel von Donnersmark, *Das Leben der Anderen* (La vie des autres – 2006) pose la question. D'un côté, un vieux metteur en scène, Albert Jerska (Volkmar Kleinert) est écarté de la scène culturelle par le ministre à la sécurité d'État. Jerska ne pouvant plus travailler finit par se suicider. Est-ce justement par ce qu'il se sent dépossédé de son pouvoir de metteur en scène ? D'un autre côté, Georg Dreyman (Sebastian Koch), le jeune auteur et metteur en scène a priori loyal au régime, écrit et met en scène des pièces jouées devant la nomenklatura du pays. Georg peut travailler parce qu'il répond aux attentes du bureau politique, qu'il s'autocensure ou par pure utopie sociale-démocrate. Pour lui, la question ne semble même pas se poser, contrairement au

capitaine Gerd Wiesler, joué par Ulrich Mühe, qui cherche à connaître l'orientation politique de Dreyman. Ainsi, nous soutenons que dans les deux cas de figure (pour répondre aux attentes du régime, ou par conviction, peu importe), Georg reste un metteur en scène à part entière. Sa seule orientation est artistique. Pour preuve, il finit par être metteur en scène à l'Ouest, malgré les différences idéologiques des deux systèmes (qui tentent évidemment à s'estomper avec la réunification de l'Allemagne).

Plus généralement, nous soutenons que le metteur en scène et sa fonction, existait bien avant la fin du XIXe siècle, au sens moderne du terme, et nous pouvons ajouter (avec un brin de provocation), et cela, même si la mise en scène était partagée entre plusieurs entités, ou si le metteur en scène réalisait exclusivement d'une manière fonctionnelle la mise en scène, ou même s'il répondait à certaines attentes du public. D'ailleurs aujourd'hui, quel metteur en scène n'est finalement pas tributaire, et du goût du public, et des attentes de son ou ses commanditaires, financiers, qu'ils soient privés ou institutionnels ? Simplement, il semble qu'au XIXe siècle le metteur en scène est enfin reconnu, son statut, son titre, sa place. La fonction de metteur en scène est reconnue, parce que son pouvoir est reconnu, et parce que la mise en scène est finalement considérée comme un art autonome, c'est-à-dire avec ses propres lois (évolutives).

En face du metteur en scène, ou plus exactement en face de l'œuvre mise en scène se trouve un public, avec ses attentes. Nous avons vu que la scénographie a tenté d'intégrer physiquement le spectateur dans le spectacle, ou tout au moins de l'en rapprocher. Les différents éléments de la représentation s'émancipent et « s'ouvrent sur

une activation du spectateur »¹⁵⁵. Un spectateur que le metteur en scène cherche à prendre en compte plus qu'avant au XXe siècle. Un spectateur qui reste malgré tout et paradoxalement invisible. Nous l'avons à peine croisé dans notre historique sur la mise en scène au théâtre. Pour trouver une conception de la mise en scène qui intègre le spectateur, il nous faut pourtant effectuer un rapide retour aux ouvrages sur le théâtre.

C) DÉFINITION BIPOLAIRE DE LA MISE EN SCÈNE

Nous pouvons classer les ouvrages traitant de la mise en scène en deux catégories. D'un côté, les ouvrages qui annoncent dès leur introduction la difficulté à définir la notion de mise en scène et procèdent par accumulation pour dégager, après réflexion, un système de principes servant de base à l'étude de la mise en scène. Ils tentent parfois d'en donner une définition à la toute fin. Dans l'autre catégorie, sur laquelle nous allons nous arrêter un peu plus, les auteurs commencent directement par donner une définition de la mise en scène au théâtre. Définition soit personnelle, soit issue de grands metteurs en scène, qu'ils confrontent ensuite aux diverses conceptions et théories existantes.

Dans *Propos sur la mise en scène*, Gervais commence ainsi : « [...] il n'y a pas, à proprement parler, de définition de la mise en scène, car une telle définition serait basée sur les résultats d'une expérience, qui au théâtre, est par essence personnelle, c'est-à-

¹⁵⁵ DORT, Bernard. *Op. cit.*, p. 78.

dire intransmissible, incommunicable »¹⁵⁶. Avec cet extrait, Gervais, qui ne donne pas de définition à la fin de son ouvrage, mais plutôt une série d'aphorismes, invoque le caractère instable de cette notion de mise en scène, car liée à l'individu qui en fait l'expérience. Il est évidemment ici question du metteur en scène, de l'artiste qui va sciemment organiser les éléments scéniques pour la représentation. Pourtant, ne pourrait-on pas aussi imaginer que le spectateur qui assiste à la mise en scène vit aussi une expérience personnelle ? Le spectateur ne conçoit pas la mise en scène, mais la perçoit et tous les deux (metteur en scène et spectateur) sont confrontés à son caractère éphémère.

Dans *Histoire de la mise en scène*, Paul Blanchard tente d'abord d'en donner une définition. Il consulte à cet effet les dictionnaires, mais n'est pas satisfait. Blanchard reprend alors la définition d'un technicien pour finalement donner, au bout de quelques lignes, sa propre définition : « la mise en scène est l'art d'animer, d'éclairer et de vivifier par tous les moyens un texte écrit pour la scène »¹⁵⁷. Définition, il est aisé d'en convenir, assez vague qui ne fait que confirmer simplement le fait qu'une mise en scène théâtrale s'appuie sur un texte écrit à cet effet. Le seul élément intéressant de l'ouvrage concerne sa conception de la mise en scène : « Chaque pièce appelle un style de mise en scène, et l'impose presque. Il tient à la forme même de l'œuvre plus qu'à son sujet et à sa substance »¹⁵⁸. Le style est apporté par le metteur en scène qui doit comprendre l'œuvre, sa « forme ». La meilleure mise en scène étant pour lui la plus discrète.

¹⁵⁶ GERVAIS, André-Charles. *Op. cit.*, p. 1.

¹⁵⁷ BLANCHART, Paul. *Op. cit.*, p. 6.

¹⁵⁸ *Ibid.*, p.7.

À la même époque, Léon Moussinac dans *Traité de la mise en scène* nous donne des informations plus intéressantes. Il s'appuie sur la conception d'un homme de théâtre, celle du metteur en scène français Jacques Copeau, pour donner sa propre définition : « [...] la mise en scène est la mise en action spirituelle et matérielle d'un texte par les moyens d'éléments artistiques et techniques (dits *éléments scéniques*), qui concourent spécifiquement à la création théâtrale »¹⁵⁹. Dans cette création théâtrale, nous avons bien un axe technique, matériel, comme un axe artistique, spirituel. Si dans notre historique, comme nous le disions plus haut, nous avons rencontré l'aspect matériel et artistique de la mise en scène, nous avons aussi croisé le côté spirituel avec A.-C. Gervais qui parlait de création spirituelle et de traduction scénique, le metteur en scène faisant le lien entre ces deux pôles. Un spirituel qui semble plus de l'ordre de la pensée esthétique, que ce soit avec Gervais ou Copeau, que de l'ordre du religieux.

À l'instar de Blanchard ou de Gervais, Moussinac nous informe par la suite que les « styles » et « procédés » de la mise en scène varient suivant la personnalité de l'artiste, c'est-à-dire du metteur en scène. Plus généralement, la mise en scène varie aussi suivant la période de l'art théâtral dans laquelle le metteur en scène s'inscrit. Léon Moussinac ajoute que la mise en scène doit être considérée comme un « moyen » et non comme une « fin ». Le but étant d'atteindre le spectateur (nous pouvons ajouter, en lui faisant croire quelque chose). Nous citons Moussinac essentiellement pour retrouver ce spectateur, dont nous parlions plus haut, et qui est trop souvent oublié dans les ouvrages qui se concentrent sur le metteur en scène et son activité. Un spectateur qui est pourtant

¹⁵⁹ MOUSSINAC, Léon. 1948. *Traité de la mise en scène*. Paris : Charles Massin & Cie/Librairie centrale des Beaux-Arts, p. 17.

l'entité à atteindre par la mise en scène théâtrale dirigée par le metteur en scène. Un spectateur que nous voulons réintégrer dans la notion de mise en scène, car il vit aussi une expérience personnelle en assistant à un spectacle théâtral. Il reçoit à sa façon la mise en scène orchestrée par le metteur en scène et possède lui aussi une conception de la mise en scène, dont il faut tenir compte.

a) Pour une définition éclairante

La mise en scène, si elle est réalisée par une personne, le metteur en scène, est aussi reçue et perçue par une autre, le spectateur. Dans cet esprit, nous pouvons nous arrêter sur une des rares définitions réunissant justement ces deux pôles. Dans la troisième édition revue et augmentée de *La mise en scène théâtrale et sa condition esthétique*, André Veinstein expose deux acceptions de la mise en scène dont l'une est employée par le public de théâtre et l'autre par les spécialistes :

Dans une acception large, le terme de *mise en scène* désigne l'ensemble des moyens d'interprétation scénique : décoration, éclairage, musique, et jeu d'acteur. Cette signification est couramment employée par le grand public et par certains érudits, notamment les historiens de théâtre.

Dans une acception étroite, le terme de *mise en scène* désigne l'activité qui consiste dans l'agencement, en un certain temps et en un certain espace de jeu, de différents éléments d'interprétation scénique d'une œuvre dramatique. Cette signification est celle adoptée par les spécialistes, les techniciens¹⁶⁰.

Dans le précédent chapitre, de la même façon, nous nous étions aussi aperçu que la scénographie pouvait se définir selon un sens restreint et selon un sens élargi. Plus

¹⁶⁰ VEINSTEIN, André. *Op. cit.*, p. 9.

récemment, nous venons d'exposer différents aspects de la mise en scène théâtrale. En donnant maintenant deux acceptions de cette dernière, André Veinstein illustre encore une fois combien il est délicat de définir la mise en scène de manière unilatérale en instituant une bipolarité majeure dans son approche, car la définition du terme varie effectivement suivant le point de vue que l'on adopte.

Ainsi, Veinstein nous signale clairement que la mise en scène se définit dans une acception large du point de vue du grand public ou des historiens de théâtre en plus de se définir du point de vue du spécialiste. Veinstein sépare les éléments de mise en scène perçus par le public ou par les historiens de théâtre, de l'activité du metteur en scène et de ses collaborateurs agençant les différents éléments d'interprétation scéniques. Le spectateur a effectivement une conception de la mise en scène par rapport à la pièce terminée, alors que pour le metteur en scène et son équipe la mise en scène constitue leur activité. Nous pourrions alors conclure avec Veinstein que la mise en scène peut être définie différemment si l'on est en état de réception ou de création, selon le point de vue que l'on adopte, l'angle d'attaque que l'on choisit. Une distinction (réception-création) qui nous a permis de mieux comprendre la notion de perspective et de point de vue, et sur laquelle nous allons maintenant insister.

Si cette dichotomie va nous permettre de prendre en compte le spectateur, sa place dans le spectacle, il nous faut quand même saisir que cette définition, pour éclairante qu'elle soit, surtout appliquée au cinéma, ne regroupe pas tous les aspects de la mise en scène théâtrale que nous avons croisés jusqu'à présent dans notre étude. Outre l'aspect technique et artistique, voire spirituel de la mise en scène, il ne nous faut pas oublier un de ses éléments primordiaux comme le texte, que le metteur en scène

interprète. Notre recherche nous a aussi appris que la conception de la mise en scène, si elle varie suivant les époques, les pays, varie aussi suivant les personnalités, de ceux qui la font autant que de ceux qui y assistent, comme nous allons maintenant le voir au cinéma, en commençant par les difficultés définitionnelles qu'engendre cette expression appliquée au domaine cinématographique.

CHAPITRE SECOND : LA MISE EN SCÈNE AU CINÉMA

I) DIFFICULTÉS DÉFINITOIRES

Force est de constater que l'arrivée du cinéma, par son dispositif spécifique de l'écran et de la salle, c'est-à-dire de l'espace global, transforme celui de la scène et de la salle au théâtre. Une sorte de glissement s'opère par rapport à l'espace global théâtral ; la scène du théâtre basse et horizontale (quoique toujours plus haute que les spectateurs du parterre !) devient au cinéma une toile verticale qui se dresse (sur laquelle est projetée l'image), et inversement, les balcons du théâtre disposés sur un axe vertical de chaque côté de la salle, ou les galeries supérieures en fond de salle, disparaissent pour rejoindre les fauteuils du parterre dans une unité horizontale. Cette évolution n'est pourtant pas aussi profonde ou radicale qu'elle paraît. D'abord, plus que la scène horizontale, l'écran de cinéma vertical remplace le « *cadre* de scène ou l'utilisation du rideau matérialisant la surface de ce cadre »¹⁶¹. Ensuite, dans une moindre mesure, nous pouvons remarquer que les fauteuils du parterre au cinéma s'incurvent autour de l'écran, mais surtout remontent graduellement en s'éloignant de cet écran (deux phénomènes déjà présents dans les théâtres grecs). La gradation est encore plus marquée avec le cinéma IMAX, la dernière rangée rejoignant quelque part le *paradis* du théâtre.

Par ce constat, nous voulons simplement souligner que le théâtre transpire encore et toujours à travers les pores du cinéma (qui pourtant s'en défend) tant au niveau

¹⁶¹ AUMONT, Jacques. 1990. *L'Image*. Paris : Nathan, p. 176.

de la scénographie de l'espace global, comme nous venons de le voir, qu'au niveau des termes ou notions d'origines théâtrales employés par ce dernier. Si le mot *scénario* semble avoir été bien assimilé dans le domaine cinématographique (parler aujourd'hui de *scénario cinématographique* tient du pléonasma !), il en va tout autrement de la locution qui nous intéresse : la *mise en scène*. Franck Kessler écrit que « pour d'aucun le terme [mise en scène] est maladroit, inadéquat, trop marqué par le théâtral »¹⁶², comme l'auteur et journaliste australien Barrett Hodsdon, dans un chapitre à juste titre intitulé « Definitional Difficulties » : « Because the term *mise en scene* was borrowed from the theatre, there was a danger that its theatrical invocation might confine its application »¹⁶³. Comment éviter que la racine théâtrale de la locution n'en réduise l'application ?

A) TERMES DE REMPLACEMENT

Par sa racine latine (elle-même empruntée au grec), le mot *scène* renvoie directement au théâtre. Dans la toute première définition du *Dictionnaire historique de la langue française*, une *scène* est la représentation théâtrale de l'Antiquité¹⁶⁴. Dans le *Dictionnaire de la langue française* une scène est l'emplacement d'un théâtre où jouent

¹⁶² KESSLER, Franck. 2000. « "Les Américains ne connaissent pas le mot *schreiten*..." : la mise en scène du corps de l'étranger ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck Université, p. 48.

¹⁶³ Nous traduisons : « Parce que le terme de mise en scène a été emprunté au théâtre, il y a un danger que l'évocation de cette théâtralité puisse réduire son application » : HODSDON, Barrett. 1990. *Op. cit.* <www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/5.2/Hodsdon.html>. Consulté le 27 août 2007.

¹⁶⁴ *Dictionnaire historique de la langue française*. 1992. *Op. cit.*, tome II.

les acteurs devant un public¹⁶⁵ (les deux définitions peuvent se suivre comme dans le *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*¹⁶⁶). Jacques Aumont complète et résume les principaux sens que peut prendre ce terme :

Le mot scène est d'ailleurs ambigu à souhait, puisqu'il désigne à la fois un espace réel, l'aire de jeu, par extension métonymique, le lieu imaginaire où se déroule l'action, puis un fragment d'action dramatique qui se déroule sur une même scène (donc un morceau unitaire de l'action), donc une certaine unité de durée¹⁶⁷.

Il existe encore de nombreuses définitions du mot *scène* qui concernent toujours le théâtre (avec tout ce qui peut exister comme sens par analogie, par extension, familier ou figuré), mais aussi la peinture (« composition représentée en peinture, lorsqu'elle comprend des personnages et suggère une action »¹⁶⁸) ou la psychanalyse (« *Scène originare* ou *scène primitive* »¹⁶⁹). Ces autres définitions ou sens que peut prendre le mot scène renforcent l'ambiguïté qu'avance Aumont.

Ainsi, des termes de remplacement où le mot *scène* disparaît au profit d'un autre spécifiquement cinématographique ont pu être proposés. En nous arrêtant sur l'existence de ces termes, nous allons découvrir par la même occasion des conceptions particulières de la mise en scène cinématographique et établir les premières définitions dans ce domaine. Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein propose par exemple le terme de *mise en cadre*, qui peut faire penser au cadrage qu'effectue un réalisateur. Il existe aussi une

¹⁶⁵ *Dictionnaire de la langue française*. 1965. Paris : Gallimard-Hachette, tome VI.

¹⁶⁶ *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, 1985. *Op. cit.*, tome VIII.

¹⁶⁷ AUMONT, Jacques. 1990. *Op. cit.*, p. 176.

¹⁶⁸ *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, 1985. *Op. cit.*, tome VIII.

¹⁶⁹ *Idem.*

mise en film, proposée par Marcel L'Herbier, et qu'étudie aussi André Gaudreault, même si cette *mise en film* correspond plus à sa *mise sur film*. Que des termes finalement délicats à utiliser comme dans les pays anglo-saxons où nous allons découvrir des termes équivalents à ceux de mise en scène et de metteur en scène.

a) Mise en cadre

Entre 1928 et 1933, l'étudiant Vladimir Nijny prend en notes les cours de son professeur Eisenstein. Dans le recueil intitulé *Leçons de mise en scène*, Nijny cite son professeur : « "Alors qu'on désignera par *mise en scène* la mise en place, spatiale et temporelle, des éléments sur la scène de théâtre, nous appellerons *mise en cadre* la mise en place de ces éléments dans le plan" »¹⁷⁰. Ainsi, après avoir utilisé durant tout l'ouvrage (tous les cours) le terme de *mise en scène* au théâtre comme au cinéma (ou plutôt « *mizancen*, par adaptation phonétique du terme français »¹⁷¹ -comme s'il n'y avait pas de traduction possible !-), Eisenstein décide finalement, en conclusion de ce dernier cours, de le remplacer par celui de *mise en cadre*. Cette citation, son aspect définitoire, comme ce nouveau terme qui arrive à la fin de l'ouvrage méritent quelques explications.

Commençons avec la mise en scène théâtrale, qui est donc la mise en place, dans l'espace et le temps, des éléments sur la scène de théâtre. Pour cette mise en scène, selon Eisenstein, en premier lieu doivent être déterminés les personnages, leurs relations entre eux et leurs caractéristiques sociales. Ces personnages sont motivés par l'action

¹⁷⁰ EISENSTEIN, Serguei Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. *Op. cit.*, p. 186.

¹⁷¹ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p.140.

dramatique « concrétisée par l'acteur, dans le temps et dans l'espace »¹⁷² et issue du sujet à mettre en scène (dans le cadre de ses cours, Eisenstein les tirait de la littérature classique). Le metteur en scène doit ensuite déterminer le plan de la composition d'ensemble, qu'Eisenstein appelle le plan dramaturgique des actions qui est en fait la planification de l'action en fonction du développement des thèmes, de leur modification, tout en tenant compte en même temps des espaces correspondants à ces actions en attribuant un lieu particulier de la scène à chacune de ces actions¹⁷³. Le décor, provisoire au début, en découle, et ainsi se transforme comme la structure originelle de la scène en tant que lieu où se passe l'action.

Au cinéma, pour Eisenstein, le découpage est réalisé en fonction et dans le respect de cette mise en scène précédemment établie. Le découpage fragmente cette mise en scène en une série d'unités événementielles (chaque fragment obéissant à une logique d'ensemble)¹⁷⁴. Si au théâtre cette scène se fragmente en différents lieux, lors de la mise en scène, au cinéma, cette fragmentation va effectivement plus loin, selon Eisenstein cité par son élève : « chaque unité de la mise en scène se divise en un complexe de plans (ou unités de montage), et chacun de ceux-ci en plans »¹⁷⁵. Chaque unité de montage détermine une position de la caméra et pour chaque plan il reste « la possibilité de s'approcher ou de s'éloigner de l'objet filmé [...]. La détermination des mouvements d'appareil, enfin, est la dernière phase du découpage »¹⁷⁶. Vient ensuite la

¹⁷² EISENSTEIN, Sergueï Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. *Op. cit.*, p. 36.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 54.

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 94.

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 111.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 94.

mise en cadre, c'est-à-dire qu'à chaque plan doit se construire un espace particulier. Au cinéma, la mise en cadre est fonction de la prise de vue et des données optiques, mais surtout de la mise en scène, matériau de base du découpage. « Ce qui veut dire que, au cinéma, la scène dramatique et l'action elle-même ne sont pas construites seulement *devant* la caméra, mais aussi que c'est *au moyen* de la caméra qu'elles vont se réaliser »¹⁷⁷.

C'est au moyen de la caméra (nouvel élément, spécifique au cinéma), de son angle choisi, de son optique utilisée, et dans le respect du découpage découlant de la mise en scène, qu'il va être possible de faire surgir ce qui est essentiel dans la composition du plan. Le montage, essentiel chez Eisenstein, permet d'assembler tous ces plans, donnant style et rythme au film. Dans son mémoire de maîtrise portant sur la mise en scène, Léopoldo Gutierrez synthétise bien le processus de mise en scène cinématographique développée par Eisenstein. Après avoir résumé la première étape, c'est-à-dire la mise en scène théâtrale, puis la seconde, le découpage, il décrit la troisième étape :

3. *La composition dans le plan*, radicalement différente de la composition sur la scène, et devant inclure les personnages et leurs mouvements à l'intérieur d'un cadre vertical, en accord avec la proportion et la profondeur de l'image.

L'interrelation de ces étapes et le passage de l'une à l'autre constituent la mise en scène dans son sens cinématographique, ce qu'Eisenstein appelle la

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 139.

mise en cadre et qui désigne la mise en place spatio-temporelle des éléments se trouvant sur la scène de théâtre, dans le plan cinématographique¹⁷⁸.

Si la mise en cadre eisensteinienne désigne la mise en place spatio-temporelle des éléments se trouvant sur la scène de théâtre, mais dans le plan cinématographique, nous pouvons questionner la pertinence de ce terme de cadre, remplaçant celui de scène. Malgré le terme employé, la mise en cadre ne correspond pas exactement au cadrage. Eisenstein traite en fait de plan, de composition dans le plan, il aurait donc été compréhensible qu'il utilise plutôt le terme de plan comme terme de remplacement pour donner une nouvelle locution : la mise en plan. Ou mise en plans puisqu'il n'y a jamais, sauf exception, qu'un seul plan.

D'origine pratique, le plan est peut-être un concept théorique flou (il existe aussi plusieurs définitions du terme), mais il possède l'avantage de pouvoir exprimer, outre une idée de surface ou d'espace, une certaine idée de temps, plus proche de l'idée revendiquée par la mise en scène cinématographique (pour laquelle il est question de mise en place spatio-temporelle d'éléments). Même dans le *Petit Robert* il est écrit à propos du plan, dans son dernier sens il est vrai, qui est le sens donné au cinéma, et de plus par extension : « Prise de vue effectuée sans interruption ; les images qui en résultent (et ce qui en reste après les coupures techniques) »¹⁷⁹. Le cadre, au contraire, s'il peut parfois se confondre avec le plan, exprime exclusivement une idée d'espace et même seulement le contour de cet espace, même si pour Eisenstein il semble correspondre à la composition de l'image.

¹⁷⁸ GUTIERREZ, Leopoldo. 1993. « Stratégie de mise en scène dans un film de Kubrick : Paths of Glory ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, p. 12.

¹⁷⁹ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

Eisenstein préfère, semble-t-il, utiliser ce dernier terme, car au cinéma, comme nous l'avons déjà signalé, lors de la mise en cadre proprement dite, « la première tâche, la plus urgente, c'est de construire pour chaque partie de l'action son "espace" propre »¹⁸⁰, parce qu'aussi « les personnages et leurs mouvements doivent rentrer à l'intérieur du cadre, compte tenu des proportions de l'image »¹⁸¹, parce qu'encore il faut « tenir compte de la verticalité de l'écran de cinéma, au moment du travail de mise en scène »¹⁸². La scène de théâtre devenant au cinéma pour Eisenstein un cadre vertical. Mais est-ce suffisant pour utiliser ce concept de mise en cadre qui ne possède aucune dimension temporelle ?

À la toute fin de *Leçon de mise en scène*, juste après avoir cité Eisenstein exposant son nouveau *terminus technicus*, l'étudiant Vladimir Nijny ajoute :

Ainsi fut produit ce concept, auquel, par la suite, Eisenstein devait donner toute une série d'autres significations. Par exemple, il utilisa également le terme de *mise en cadre* pour désigner le découpage en plans. Puis le même terme désigna le découpage en plans *et* en unités de montage. En 1947 - lorsqu'il travailla à sa série de conférences sur *la composition du film* -, Eisenstein décida de ne plus utiliser ce terme que dans le sens de *mise en scène à l'intérieur du plan*¹⁸³.

Nous terminerons ce petit passage sur Eisenstein en écrivant que remplacer un terme inadapté ou polysémique par un autre reste plutôt délicat. Celui de *mise en cadre* et de *mise en plans* ne sont peut-être pas les plus appropriés, comme finalement celui de

¹⁸⁰ EISENSTEIN, Sergueï Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. *Op. cit.*, p. 139.

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 132.

¹⁸² *Ibid.*, p. 132.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 186.

mise en scène, puisque le premier peut se confondre avec le cadrage et que le second, en plus de rester tout aussi ouvert que le mot scène, détruit par sa multitude l'idée d'unité scénique qui semble coller à la notion de mise en scène. Sans confondre le technique avec l'esthétique, qu'en est-il maintenant de la *mise en film* ?

b) Mise en film

Un peu plus tard, en 1943, en France, dans un court article traitant de l'auteur du film, Marcel L'Herbier utilise préférentiellement la locution de *mise en film*¹⁸⁴ à celle de mise en scène (comme le terme de *réalisateur* à celui de metteur en scène). Cette locution de *mise en film* est aussi aujourd'hui proposée par d'autres comme Vincent Pinel dans son *Vocabulaire technique du cinéma* édité en 1996 : « le mot mise en film serait plus approprié en ce qui concerne le cinéma »¹⁸⁵. L'Herbier, comme Pinel, veulent clairement prendre leurs distances avec la mise en scène théâtrale. D'après L'Herbier, cette *mise en film* correspond à un travail spécifiquement cinématographique lié à la caméra (prise en compte par Eisenstein) et au micro :

Sous quel degré d'incidence la caméra va-t-elle frapper le visage de la jeune femme ? Plongée ? Contre-plongée ? Incidence normale ? [...] De quel foyer sera l'objectif ? [...] De quel degré sera la diffusion ? [...] - Comment cadrer le tableau décrit ? [...] - Comment éclairer l'image, la douer d'une vie propre ? [...] - Comment situer, orienter, le microphone ? [...] ¹⁸⁶?

¹⁸⁴ L'HERBIER, Marcel. [1943] 1946. « Le Rôle essentiel de l'auteur du film ». Dans Marcel LAPIERRE (dir.), *Anthologie du cinéma*. Paris : La Nouvelle Édition, p. 305.

¹⁸⁵ PINEL, Vincent. *Op. cit.*, p. 253.

¹⁸⁶ L'HERBIER, Marcel. [1943] 1946. *Op. cit.*, p. 303-307.

Cette *mise en film*, telle que décrite par L'Herbier, correspond à ce qu'André Gaudreault appelle la *mise sur film* dans son étude narratologique du récit filmique¹⁸⁷. Dans le tableau ci-dessous (illustration 2), nous pouvons constater qu'André Gaudreault emploie aussi le même terme de *mise en film* que L'Herbier, mais ce champ d'activité plus vaste chez Gaudreault est effectué par le méga-narrateur filmique (le grand imagier d'Albert Laffay, c'est-à-dire l'instance fondamentale de la communication du récit filmique selon Gaudreault) et comprend la *mise sur film* et la *mise en chaîne* du narrateur filmographique, car « c'est par le montage que le narrateur peut se permettre d'exercer son pouvoir sur le narré »¹⁸⁸ (encore une question de pouvoir !).

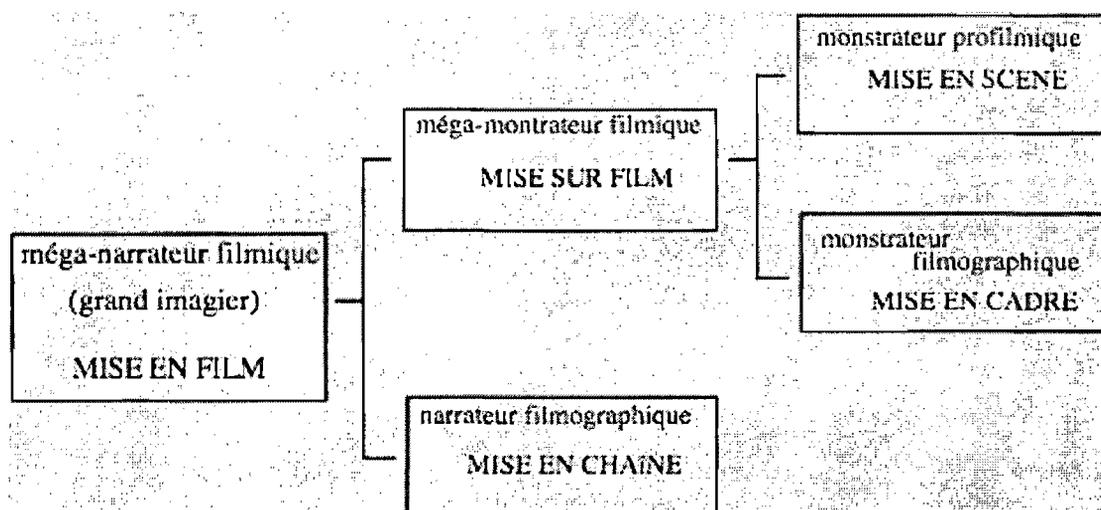


ILLUSTRATION 2

Tableau énonciatif du dispositif du récit filmique¹⁸⁹. © André Gaudreault

¹⁸⁷ GAUDREULT, André. 1999. *Du Littéraire au filmique*, Québec : Nota Bene. 193 pages.

¹⁸⁸ *Ibid.*, p.104.

¹⁸⁹ *Ibid.*, p. 113.

Compte tenu de ce que nous connaissons de la *mise en film* de L'Herbier, cette dernière semble donc plutôt correspondre à la *mise sur film* de Gaudreault, champ d'activité du méga-monstrateur filmique qui se divise en deux avec la *mise en scène* du monstrateur profilmique et la *mise en cadre* du monstrateur filmographique, car le réalisateur de L'Herbier ne traite *a priori* pas du montage, c'est-à-dire de la *mise en chaîne* du narrateur filmographique, mais effectivement plus du *profilmique* et du *filmographique* au moment du tournage. Termes que nous devons maintenant expliciter pour la suite de notre réflexion.

Pour jouer un peu au « filmologue », disons que le terme de profilmique fut énoncé par Étienne Souriau dans sa *Revue internationale de filmologie*¹⁹⁰ : « À dire de toute réalité objective offerte à la prise de vues, et particulièrement de ce qui est spécialement créé ou aménagé en vue de cette prise de vues »¹⁹¹. Au profilmique nous ne devons pas opposer le *filmique* (comme peut le faire Pierre Maillot dans *L'Écriture cinématographique*¹⁹²) qui possède selon Souriau un sens trop étendu¹⁹³, mais bien ce terme de *filmographique*, dont le réalisateur s'occupe au moment du tournage (et du montage aussi, pour l'instant, contrairement à ce que nous présente le tableau !) et que

¹⁹⁰ La filmologie (qui se veut être une science) est un mouvement d'études cinématographiques né peu après la libération, sous l'impulsion de Gilbert Cohen-Séat, et qui donna lieu à un Institut, à cette revue et à un ouvrage coordonné par Étienne Souriau intitulé *L'univers filmique*. Cf. GARDIES, André et Jean BESSALEL. *Op. cit.*, p. 90.

¹⁹¹ SOURIAU, Étienne. 1951. « La structure de l'univers filmique », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, tome II, p. 240.

¹⁹² MAILLOT, Pierre. 1989. *L'Écriture cinématographique*. Paris : Méridiens Klincksieck, p. 15.

¹⁹³ SOURIAU, Étienne. 1951. *Op. cit.*, p. 236.

Souriau définit comme un « terme spécial pour désigner tout ce qui existe et s'observe (pour ainsi parler) au niveau de la pellicule »¹⁹⁴.

Pour utiliser ce dernier terme, André Gaudreault en détourne un peu le sens. Selon Gaudreault, le filmographique relève « de tout effet, quel qu'il soit, résultant de l'appareillage cinématographique et qui, sans affecter de manière concrète le profilmique lors du tournage, transforme la perception que le spectateur en aura lors de la projection »¹⁹⁵. Mais à cette étape, le filmographique comprend autant l'étape du tournage (« d'un côté, toutes les activités reliées à l'opération globale du *tournage* : les mouvements d'appareils, le cadrage, le filmage, etc. »¹⁹⁶) que celle du montage (« de l'autre, toutes celles que l'on peut associer à l'opération globale du *montage* : raccords, mise en syntagme, synchronisation, trucages, etc. »¹⁹⁷).

Sur les conseils de Tom Gunning qui « a proposé une nouvelle distinction de manière à mettre en évidence le réseau d'activités proprement filmographiques du monstreur filmique et qui sont refusées au monstreur de théâtre »¹⁹⁸, Gaudreault sépare catégoriquement le filmographique en deux parties distinctes en laissant intact le profilmique (au moment du tournage). Il avance alors que le discours filmique implique l'interaction de trois champs d'intervention cinéastique. Ces champs se traduisent par la possibilité de manipulation de trois dispositifs qu'il décrit ainsi : 1) le dispositif profilmique ; 2) le dispositif de prise de vues ; 3) le dispositif de traitement des images

¹⁹⁴ *Idem.*

¹⁹⁵ GAUDREULT, André. *Op. cit.*, p. 109.

¹⁹⁶ *Idem.*

¹⁹⁷ *Idem.*

¹⁹⁸ *Idem.*

(déjà tournées)¹⁹⁹. Pour lui, ces trois dispositifs correspondent chacun à un champ d'activité relié à la production d'un film. Ainsi, si le troisième niveau s'identifie à la *mise en chaîne*, le second à la *mise en cadre*, le premier, le dispositif profilmique, s'identifie à la *mise en scène*. Ou pour le dire plus simplement, en s'inspirant de Tom Gunning, Gaudreault laisse intact le profilmique (au moment du tournage) mais sépare le filmographique en deux (le filmographique-tournage et le filmographique-montage), que nous retrouvons ainsi séparés dans le tableau ci-dessus avec la *mise en cadre* du monstreur filmographique et la *mise en chaîne* du narrateur filmographique.

Après toutes ces précisions, nous comprenons que remplacer la *mise en scène* par la *mise en film* est tout aussi délicat qu'utiliser les termes de *mise en cadre* ou de *mise en plan*. Notons aussi qu'il n'est pas évident de bien distinguer la *mise sur film* de la *mise en film*. Ces termes de remplacement nous confirment la difficile adaptation, au cinéma, de ce terme d'origine théâtrale ! Comme si ces cinéastes ou ces chercheurs ne voulaient pas de cette locution au cinéma. Pourtant, toujours dans l'objectif de s'adapter au cinéma, d'autres propositions existent, comme celle d'Aumont qui préfère utiliser le même terme, mais avec des tirets pour distinguer la *mise-en-scène* (cinématographique) de la *mise en scène* (théâtrale)²⁰⁰. Aumont nous signale aussi que le terme est passé tel quel dans le vocabulaire anglo-saxon²⁰¹, le plus souvent avec les tirets. Nous avons vu qu'il est employé tel quel (en français et sans les tirets) dans *Leçons de mise en scène* de

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 110.

²⁰⁰ AUMONT, Jacques. 2000. « La mise en scène : de la correspondance des arts à la recherche d'une spécificité ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 8.

²⁰¹ *Ibid.*, p. 9.

Vladimir Nijny et Eisenstein (dont la première version *Mettre en scène* fut d'ailleurs traduite du russe par Jacques Aumont fin 1973).

c) Autres propositions

Pour les autres pays que la France qui n'utilisent pas la locution de *mise en scène* en français (dans les autres pays, le terme surtout employé par la critique revendique une notion d'auteur), nous pouvons remarquer que les termes sont malgré tout d'origine théâtrale. En Italie, nous avons celui de *regia*, en Allemagne celui de *Regie*²⁰². Dans les pays de langue anglaise, nous avons le plus souvent celui de *direction*, qui fait penser à la direction d'acteurs au théâtre. Ce dernier s'utilise aussi en français comme celui de *réalisation* qui par contre possède une connotation moins théâtrale. Dans l'*Encyclopædia Universalis* (édition 1988), le philosophe, historien de l'art et poète Gérard Legrand, qui collabore dès 1964 à la revue *Positif*, distingue d'ailleurs la « réalisation », terme qu'il trouve « vague et étrange »²⁰³, de la « direction » qui selon lui « marque une intention plus exacte et plus précise »²⁰⁴. Dans une plus récente édition de l'*Encyclopædia Universalis* Joël Magny trouve aussi le terme de réalisation ambigu²⁰⁵. Mais au fait, qu'est-ce qui est réalisé et par qui ?

²⁰² MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 856.

²⁰³ LEGRAND, Gérard. 1988. « CINÉMA – Réalisation d'un film – A. Mise en scène ». Dans *Encyclopædia Universalis*, éd. 1988, vol. 4, p. 1095.

²⁰⁴ LEGRAND, Gérard. 1988. *Op. cit.*, p. 1095.

²⁰⁵ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 857.

Pour Aumont, « le réalisateur est un homme du concret, du visible et de l'audible, celui qui sait traduire un récit écrit en actions et en gestes »²⁰⁶. Il semble lui manquer une sorte de talent par rapport au metteur en scène. Jean Douchet trouve d'ailleurs que la catégorie de réalisateur ne « s'applique qu'aux faiseurs de films, aux gens de métier »²⁰⁷. Un terme qui concurrence finalement celui de metteur en scène sans que nous sachions vraiment pourquoi. Le *Dictionnaire historique de la langue française* signale effectivement que le terme de *metteur en scène*, employé au théâtre, l'est abusivement au cinéma, « en concurrence avec *réalisateur* »²⁰⁸. Selon Joël Magny, « Riccioto Canudo avait proposé celui, peu agréable à l'oreille, d'*écraniste*. Marcel L'Herbier forgea ceux de *metteur en film* et de *visualisateur*, guère plus aimables. Louis Delluc inventa le mot *cinéaste*, qui s'imposa »²⁰⁹. Toujours selon Magny, « aujourd'hui le langage courant ne fait aucune distinction entre réalisateur, cinéaste ou metteur en scène, malgré les connotations diverses de chaque terme »²¹⁰.

Dans les dictionnaires anglais-français le terme de *director* est traduit par *metteur en scène* pour le théâtre et par *réalisateur* pour le cinéma²¹¹. Dans les pays anglo-saxons, comme il ne semble pas vraiment exister de terme pour les autres champs d'intervention cinéastique, celui de *director* en est devenu un générique. Il existe aussi le

²⁰⁶ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p. 15.

²⁰⁷ DOUCHET, Jean. 1992. *La Nouvelle Vague*. Paris : Cinémathèque française-Éditions Hazan, p. 105.

²⁰⁸ *Dictionnaire historique de la langue française. Op. cit.*, tome II.

²⁰⁹ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 857.

²¹⁰ *Idem.*

²¹¹ *Le Robert & Collins Super Senior*. 2000. Glasgow-Paris : Harper Collins Publishers-Dictionnaires Le Robert, p. 242 // *Harrap's Shorter-Dictionnaire*. 1998. Edinburgh : Chambers Harrap Publishers Ltd, p. 253 // *Dictionnaire général*. 1994. Paris : Larousse, p. 215.

terme de *producer*, mais s'il peut être traduit au théâtre par *metteur en scène*, il l'est par *producteur* au cinéma²¹². Le terme de *film-maker* serait plutôt, dans son emploi, l'équivalent français du *cinéaste* (comme le confirment les dictionnaires²¹³). Pour preuve que celui de *director* est devenu générique, il n'y a qu'à penser au terme de *director's cut* faisant remonter l'activité du *director* jusqu'au montage, comme employé aux États-Unis.

Cette recherche de termes équivalents à la mise en scène et au metteur en scène en France et dans les autres pays nous montre toute la complexité inhérente à une tentative de définition de cette notion de mise en scène d'origine théâtrale au cinéma. Parce que cette dernière, comme nous l'écrivions, recouvre plusieurs sens et ne semble pas appropriée au domaine dans lequel elle est utilisée, cette notion reste récalcitrante à toute tentative de définition globalisante. Malgré tout, il en existe bien évidemment plusieurs avec les manques intrinsèques qu'elles véhiculent, et dont certaines que nous pouvons maintenant consigner.

B) LE CONTRÔLE DE LA MISE EN SCÈNE CINÉMATOGRAPHIQUE

Nous retiendrons les définitions d'auteurs majoritairement français les plus significatives et les plus récentes pour nous éclairer sur la question du contrôle de la mise en scène cinématographique. Nous ne replongerons pas comme nous l'avons fait

²¹² *Le Robert & Collins Super Senior. Op. cit.*, p. 745 // *Harrap's Shorter-Dictionnaire.1998. Op. cit.*, p. 730.

²¹³ *Le Robert & Collins Super Senior. Op. cit.*, p. 332 // *Dictionnaire général. Op. cit.*, p. 294.

pour définir la mise en scène au théâtre dans les ouvrages de référence généraux pouvant contenir une approche de la mise en scène, sauf si cette approche concerne exclusivement et précisément le cinéma ou si nous y trouvons une définition pertinente et relativement complète. Nous consulterons de préférence les ouvrages spécialisés, comme les dictionnaires de cinéma, mais aussi quelques thèses dont la mise en scène est le sujet d'étude, ainsi que les ouvrages traitant d'une thématique cinématographique particulière, mais abordant aussi la mise en scène. Il nous est aussi impossible de passer à côté de l'ouvrage écrit par Jacques Aumont en 2006.

Rapidement, dans cet ensemble de définitions, nous devrions voir surgir quelques récurrences théoriques. D'une manière générale, nous pouvons déjà supposer que la mise en scène cinématographique peut concerner seulement le tournage ou bien plus que le tournage (de l'écriture au montage), si ce n'est encore autre chose, comme le suppose justement Aumont dans son ouvrage en question :

Doit-on la limiter au moment du tournage, à ce qui se passe sur le plateau [...] ? doit-on l'étendre, fût-ce métaphoriquement à tout le filmique, et y voir un principe général, l'art de régler la prise de vues de manière à obtenir un certain résultat en image ? ou s'agit-il encore d'autre chose, de plus vague et de plus prégnant, une sorte de qualité qui ferait la différence entre les films avec mise en scène et les films sans mise en scène²¹⁴?

En attendant de toucher cette autre chose, ce plus vague et plus prégnant, cette qualité qui ferait la différence entre les films avec mise en scène et les films sans mise en scène (comme si c'était possible) nous organiserons pour l'instant les définitions (ou les points de vue sur la mise en scène cinématographique) en deux sections. Dans la

²¹⁴AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p. 8.

première, on trouve les définitions qui lient la mise en scène au tournage, en insistant sur la direction d'acteur, et dans la seconde, celles qui ont une vision plus large de la mise en scène cinématographique et qui correspondent à une vision relativement française. Entre ces deux sections, nous voulons réfléchir sur les champs précisément concernés par la mise en scène.

a) La mise en scène-tournage : la direction d'acteur au cinéma

Parce que tel est l'objectif de son ouvrage *Vocabulaire technique du cinéma*, Vincent Pinel donne une courte définition de la mise en scène cinématographique : « Mise en scène : TOURNAGE. Art d'inscrire le récit, les personnages et le cadre de leurs activités dans le temps et dans l'espace du film [*direction*] »²¹⁵. Nous le citons plus haut aux côtés de L'Herbier, car Pinel revendiquait le même terme de remplacement (*mise en film*). Remarquons surtout (parce que L'Herbier traitait aussi beaucoup du filmographique-tournage et du profilmique) qu'ils revendiquent ainsi tous les deux la même conception de la mise en scène liée au tournage, mais alors tout le tournage, c'est-à-dire ce qui se trouve devant et derrière la caméra, la caméra elle-même, sans oublier la direction d'acteur.

Pinel, en plus du terme entre crochets [*direction*], complète sa définition (dans une typographie plus réduite, comme une précision à cette définition) en nous exposant les trois données essentielles de la mise en scène cinématographique, dont l'une est la direction d'acteur (à côté de l'organisation du temps et de l'organisation de l'espace)²¹⁶.

²¹⁵ PINEL, Vincent. *Op. cit.*, p. 253.

²¹⁶ *Idem.*

La définition de L'Herbier possède aussi un complément concernant la direction d'acteur :

Par quels mots, quels arguments, par quelle voix, quel silence, de quelle âme mettre les interprètes en état d'inspiration, en état de réfléchir le courant dramatique de la scène, de le répandre comme venant d'eux-mêmes, de l'imposer comme une fatalité de leur vie propre²¹⁷ ?

En plus de commander la prise de vues et l'organisation plastique de l'image, le réalisateur dont traite L'Herbier doit *mettre les interprètes en état d'inspiration*, ou dans un autre passage, « susciter les drames latents des interprètes, déchaîner leur psychisme obscur. Les faire, du fond de leur conscience lointaine, s'affleurer, s'aligner avec eux-mêmes »²¹⁸. Pour Pinel et L'Herbier, la direction d'acteur est une composante de la mise en scène-tournage, mais nous pouvons nous demander, en fin de compte, ce que cette activité a de spécifiquement cinématographique. La réponse à cette question semble délicate. Une ambivalence qui commence dès les débuts du cinéma, comme nous pouvons l'illustrer avec l'hypothèse du *passage de la barre* avancée par un jeune chercheur.

Jean-Pierre Sirois-Trahan pose d'abord dans sa thèse les bases de sa réflexion. Il commence en expliquant que le cinéma de fiction des premiers temps se caractérise par le « Mode de Représentation Primitif », qui selon Noël Burch se définit selon plusieurs points : un éclairage vertical et égal, la fixité de l'objectif, son placement horizontal et frontal, l'utilisation de la toile de fond peinte, et enfin une scénographie disposant les

²¹⁷ L'HERBIER, Marcel. [1943] 1946. *Op. cit.*, p. 307.

²¹⁸ *Idem.*

comédiens loin de la caméra²¹⁹. C'est un mode de représentation qui s'oppose « presque radicalement à celui qui aura cours dans le cinéma institutionnel »²²⁰, que Jean-Pierre Sirois-Trahan définit en cinq points (répondant aux cinq points de Burch) :

1. un éclairage expressif; 2. la mobilité de la caméra (douée d'ubiquité); 3. le placement de celle-ci selon des règles de continuité du montage; 4. relation entre le champ et le hors-champ; 5. différentes échelles de plan et liberté pour les comédiens de bouger dans l'axe de la caméra²²¹.

Trouvant que la réception spectatorielle n'est pas prise en compte, Sirois-Trahan reprend son autre hypothèse selon laquelle le dispositif scénique développé par Méliès et ses contemporains doit être « envisagé comme la représentation en trompe-l'œil d'un spectacle scénique s'adressant au *regard propre* du spectateur »²²². C'est d'ailleurs ce *regard propre* qui est convoqué dans le cinéorama et autres photoramas qui tentent finalement de construire un espace et un temps identique entre le *représenté* et le spectateur, pour une illusion en direct grâce à la présentation d'une image grandeur nature.

Ainsi, ces bases étant posées, Sirois-Trahan se demande comment Méliès et ses acolytes respectaient cette règle de la grandeur nature : « on ne dit pas pour autant comment ils la mettaient en place, notamment au niveau de la direction des acteurs (et donc, de la mise en scène) »²²³. Sirois-Trahan, qui rapproche aussi la mise en scène de

²¹⁹ SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre. 2006. « Découpage, automate et réception. Aspects du cinéma et de ses débuts (1886-1915) ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, p. 255.

²²⁰ *Idem*.

²²¹ *Ibid.*, p. 256.

²²² *Ibid.*, p. 257.

²²³ *Ibid.*, p. 294.

la direction d'acteur, soutient que les *cinématographistes* de l'époque plaçaient physiquement au sol devant la caméra « une *barre* qui empêchait les acteurs de franchir le cadre, préservant ainsi la grandeur naturelle du trompe-l'œil ».

Nous pouvons évidemment voir cette barre comme la représentation virtuelle de la limite de la scène de théâtre au-delà de laquelle l'acteur tombe dans le néant, tel Calvero dans *Limelight (Les feux de la rampe - 1952)* tombant dans la fosse d'orchestre, accident fatal qui le tue. D'ailleurs, passer la barre équivaut sur l'écran à se faire couper les chevilles, les genoux, ou la tête, si ce n'est le côté droit ou le côté gauche, selon la manière dont on s'approche de cette caméra. Sous peine de mort, ou « d'équarrissage », l'acteur ne doit pas s'approcher de la caméra, comme d'ailleurs la caméra ne doit pas s'approcher de l'acteur²²⁴. En assumant le passage de la barre, pour Sirois-Trahan, le cinéma des premiers temps disparaît, ainsi qu'une partie de son héritage théâtral, au profit du cinéma institutionnel :

Le passage vers le cinéma institutionnel s'est produit, justement, lorsque l'on a passé cette *barre* qui assurait la grandeur naturelle pour s'approcher des acteurs (lors d'un raccord dans l'axe, entre autres) et créer ainsi un regard autre, médiatisant autrement la mise en scène. Le regard autre étant l'identification du spectateur à la caméra, ce qui deviendra le dispositif de réception du cinéma institutionnel²²⁵.

²²⁴ Plus largement, cette relation morbide entre la caméra et le sujet filmé est physiquement illustrée dans un film comme *Peeping Tom (Le Voyeur - 1960)* de Michael Powell. Le protagoniste principal, Mark Lewis, se sert de la caméra comme d'une véritable arme, tuant les jeunes femmes qui acceptent de se laisser filmer. Un miroir sous l'objectif pervertit encore le dispositif sadique du tueur en série, puisque les victimes voient leur propre visage horrifié. Kathryn Bigelow reprend dans *Strange Days* (1995) ce dispositif en pervertissant l'utilisation du « Squid » (sorte d'araignée d'électrodes) qui se place sur la tête et permet, les yeux ouverts, de filmer ce qui est vu. Nous reviendrons sur le dispositif de ce film à propos des webfilms interactifs.

²²⁵ SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre. *Op. cit.*, p. 299.

Ainsi, avec l'hypothèse de Sirois-Trahan, nous pouvons avancer que, d'un côté, la direction d'acteur est une activité d'abord théâtrale puisque la caméra ne fait que prendre la place du spectateur de théâtre qui se trouve derrière cette barre, devant la scène de théâtre (représentée virtuellement par cette barre). D'un autre côté, nous ne pouvons pas oublier cette caméra. Nous ne pouvons pas oublier que la direction d'acteur dépend quand même de cette caméra via cette barre au sol qui pourtant représente virtuellement les limites d'une scène de théâtre. Nous avons affaire dans ce cas à un cinéma qui n'est pas seulement théâtral, mais qui reste même, comme le dit Legrand, « en deçà du théâtre »²²⁶, parce qu'il se cherche, se construit. Qu'en est-il lorsque le cinéma finalement, à l'opposé, se « déthéâtralise », quand la barre disparaît ?

De la même manière, il nous faut commencer par énoncer que, d'un côté, la direction d'acteur peut être considérée comme non spécifique au cinéma, car de manière intrinsèque, elle n'est pas obligatoirement dépendante de la caméra. Par exemple, même si ce travail de direction est visible pendant le tournage, il commence de préférence en amont, durant les semaines ou même les mois précédant le tournage. Un réalisateur anglais comme Mike Leigh peut faire répéter ses acteurs hors caméra de quatre à six mois avant le tournage. Dans cette perspective, la direction d'acteur n'est pas une activité spécifiquement cinématographique (puisque'elle peut s'effectuer sans caméra), gardant ainsi son atavisme théâtral.

D'un autre côté pourtant, nous pouvons penser que cette caméra (que place le réalisateur et devant laquelle l'acteur joue) ne peut être que prise en compte au cinéma.

²²⁶ LEGRAND, Gérard. 1988. *Op. cit.*, p. 1095.

Qu'il ait répété hors caméra des semaines avant le tournage, ou qu'il joue devant une caméra, un acteur ne jouera de toute manière pas de la même manière si la caméra est placée de l'autre côté de la colline ou si elle se trouve à trente centimètres de son visage, comme le précisent David Bordwell et Kristin Thompson :

L'acteur doit donc savoir adapter son jeu en fonction de sa distance avec la caméra : loin d'elle, ses mouvements devront être plus amples, son jeu, passer par un plus grand nombre de déplacements ; proche, la moindre contraction d'un muscle du visage devient sensible. Il y a, entre ces deux extrêmes, toute une gamme de variations possibles²²⁷.

Le débat reste ouvert, même si avec nos réflexions nous penchons pour une direction d'acteur qui ne peut qu'être spécifiquement cinématographique, car il ne nous semble pas possible pour mettre en scène, peu importe les configurations, de ne pas prendre en compte la caméra dans la direction d'acteur au cinéma. Ce n'est pas parce qu'un acteur, ou un réalisateur travaillent hors caméra, qu'ils n'ont pas conscience qu'ils répètent pour jouer à un moment donné devant une caméra.

Maintenant que nous savons qu'en plus de la direction d'acteur, le metteur en scène s'occupe à priori de l'organisation plastique de l'image (le profilmique) ainsi que de la prise de vues (le filmographique-tournage), nous voulons savoir si toutes ces activités font partie de la mise en scène. Une question qui n'est pas aussi évidente qu'il y paraît, et qui pose en fait la problématique des champs concernés par la mise en scène, qui peuvent évoluer d'une époque à l'autre, d'un pays à l'autre, d'un metteur en scène à l'autre. D'une manière plus générale, jusqu'où s'étendent les compétences du metteur

²²⁷ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Le Film d'art : une introduction*. Paris : De Boeck, p. 230.

en scène dans son activité de mise en scène ? Quelle est l'amplitude de son contrôle sur la mise en scène ?

b) Champs concernés et termes employés

Commençons par exemple avec la conception exposée par David Bordwell et Kristin Thompson dans leur ouvrage intitulé *Film Art, An Introduction*, traduit en français (*L'Art du film : une introduction*) et comprenant un long chapitre sur la mise en scène (« Le plan : la mise en scène »²²⁸) :

Les spécialistes du cinéma ont étendu l'application de cette expression au contrôle, par le réalisateur d'un film, de ce qui apparaît dans le cadre. L'origine théâtrale de la mise en scène est encore présente dans un certain nombre de ses caractéristiques : les décors, l'éclairage, les costumes et le jeu des acteurs - à cette différence près que c'est toujours pour une caméra que se fait une mise en scène de cinéma²²⁹.

La mise en scène correspond ici au *contrôle, par le réalisateur d'un film, de ce qui apparaît dans le cadre*, ou comme il est clairement écrit dans la version originale : « Film scholars, extending the term to film direction as well, use the term to signify the director's control over what appears in the film frame »²³⁰.

²²⁸ À noter que la locution mise en scène est utilisée telle quelle dans la version originale, mais avec des traits d'union : « The shot : Mise-en-scene ». BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. 1979. *Film Art : An introduction*. New-York : The McGraw-Hill. 576 pages.

²²⁹ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 208.

²³⁰ Nous traduisons : « Les théoriciens du cinéma, en appliquant aussi le terme à la réalisation cinématographique, utilisent ce terme pour signifier le contrôle du réalisateur sur ce qui apparaît dans le cadre du film ». BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. 1979. *Op. cit.*, p. 119.

Même si le terme anglais *frame* possède plusieurs sens²³¹, il ne semble pas, cette fois, y avoir un problème de traduction. La mise en scène selon Bordwell et Thompson concerne clairement le profilmique (défini laconiquement comme « tout ce qui s'est trouvé devant la caméra et a impressionné la pellicule »²³²). Bordwell et Thompson ajoutent que c'est toujours *pour* une caméra, donc selon un certain point de vue (que prend en charge cette caméra pendant le tournage), que se fait une mise en scène au cinéma, direction d'acteur incluse. Nos deux chercheurs se sont a priori inspirés de la mise en scène au théâtre pour essentiellement ajouter cet élément clef qu'est la caméra, qui constitue le point de vue à partir duquel le film se déroule.

Une question reste pourtant en suspens avec cette « conception première » de la mise en scène cinématographique ainsi exposée. Si pour ces deux chercheurs le réalisateur contrôle clairement le profilmique, ce qui se trouve dans le cadre, contrôle-t-il aussi la caméra comme chez L'Herbier, c'est-à-dire le filmographique-tournage, qui pour Gaudreault correspond aux mouvements d'appareil, au cadrage, au filmage, etc.²³³ ? David Bordwell et Kristin Thompson parlent seulement du *contrôle par le réalisateur du film de ce qui apparaît dans le cadre*. Ils ajoutent que *c'est toujours pour une caméra que se fait une mise en scène*. À aucun moment ne nous est signalé que le point de vue de l'objectif est choisi par le réalisateur, et que ce choix est un choix de mise en scène.

²³¹ Ce nom anglais de « frame » désigne entre autres choses le cadre (autant d'une porte, d'une fenêtre, d'une paire de lunettes, que le cadre au cinéma). Il peut aussi être utilisé pour parler d'un plan de cinéma ou d'un photogramme. Il est enfin un verbe transitif : « he had the photo framed ».

²³² SOURIAU, Étienne. 1953. *L'Univers filmique*. Paris : Flammarion, p. 9.

²³³ GAUDREULT, André. *Op. cit.*, p. 109.

Durant tout leur long chapitre sur la mise en scène, Bordwell et Thompson restent dans ce paradigme de l'organisation du profilmique comme activité principale, et semble-t-il unique, de la mise en scène, avançant par exemple que pour Méliès, premier grand maître de la mise en scène, il « fallait contrôler tous les éléments apparaissant dans le cadre »²³⁴. À un autre moment ils se demandent ce qu'un réalisateur peut choisir et contrôler à travers la mise en scène, et les éléments de réponse ne sont que des éléments appartenant au profilmique : décors et accessoires, costumes et maquillages, éclairage, expressions et mouvements des figures²³⁵.

Si pour ces deux auteurs le filmographique-tournage concernait la mise en scène, au lieu d'écrire que *c'est toujours pour une caméra que se fait une mise en scène* ils auraient ajouté que c'est aussi *par* une caméra qu'elle se fait (comme Eisenstein écrit que c'est *au moyen* d'une caméra que se fait une mise en scène). Bordwell et Thompson l'auraient aussi expliqué dans la suite de leur chapitre sur la mise en scène, ce qui n'est pas le cas, bien au contraire. Cette petite distinction aurait permis d'étendre avec certitude l'activité de mise en scène au filmographique-tournage sans la cantonner au seul contrôle du profilmique et donc principalement à la direction d'acteur pendant le tournage comme il semble que ce soit le cas dans leur pays, aux États-Unis... Activité dont s'occupe dans ce pays le bien nommé *director*.

Joël Magny confirme d'ailleurs qu'aux États-Unis ce terme de *director* « désigne avant tout la direction d'acteur qui constituait une part essentielle de l'art

²³⁴ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 210.

²³⁵ Les figures représentent pour David Bordwell et Kristin Thompson autant un être humain, un animal, un robot ou un objet.

cinématographique primitif. [...] Plus tard, la division du travail instaurée par les grands studios hollywoodiens limitera en effets le nombre de directors à cette fonction »²³⁶. Le *Cambridge Dictionary of American English* continue sur la même voie : « A director is also a person who tells actors in a movie or play how to play their parts »²³⁷. Ainsi que le *Compact American* qui à l'entrée *director* écrit très clairement : « One who supervises or guides the performers in play, film, or musical performance »²³⁸.

C'est à se demander qui contrôle la prise de vues aux Etats-Unis. Ou alors, devons-nous comprendre que même si le réalisateur s'occupe aussi du filmographique-tournage (en plus du profilmique) cette activité ne concerne pas la mise en scène, ce qui ne semble pas être le cas en Europe, en France particulièrement. Lorsque le Québécois André Gaudreault avance que la *mise en scène* permet de contrôler le dispositif profilmique, il reste dans une conception américaine de la mise en scène. Mais devant l'ambiguïté du terme, ou disons son élasticité sémantique, Gaudreault ne peut s'empêcher de donner quelques précisions en avançant ce terme de *mise en scène*. Il semble contraint d'adjoindre à ce terme une note en bas de page particulièrement explicite : « L'expression peut peut-être porter à confusion puisque, en France du moins (ce n'est pas le cas au Québec), elle [la mise en scène] évoque souvent l'ensemble des activités nécessaires à la réalisation d'un film »²³⁹. Gaudreault argumente en faveur de

²³⁶ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 857.

²³⁷ Nous traduisons : « Un "réalisateur" est également une personne qui dit aux acteurs d'un film ou d'une pièce de théâtre comment jouer leur rôle ». *Cambridge Dictionary of American English*. 2000. Cambridge : Cambridge University, p. 246.

²³⁸ Nous traduisons : « Celui qui dirige ou guide les interprètes dans la pièce, le film ou la performance musicale ». *Dictionary - A Concise Dictionary of American English*. 1998. Boston : Houghton Mifflin, p. 242.

²³⁹ GAUDREULT, André. *Op. cit.*, p. 110.

la thèse voulant qu'en Amérique du Nord l'activité de mise en scène ne concerne que le profilmique, principalement à travers la direction d'acteur, contrairement en Europe et particulièrement en France où l'activité de mise en scène *évoque souvent l'ensemble des activités nécessaires à la réalisation d'un film.*

c) La mise en scène au sens large : une conception française

À l'entrée *mise en scène* de leur *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Jacques Aumont et Michel Marie nous résumant en quelques phrases le processus par lequel s'est développée la notion de mise en scène, surtout en France. Ils nous exposent évidemment un premier sens de la mise en scène lié au théâtre et qui concerne les acteurs²⁴⁰, sens qui semble perdurer aux États-Unis, comme nous venons de le voir. Aumont et Marie nous expliquent ensuite que, dans le contexte différent de l'après-guerre, la notion de mise en scène devait revenir « pour désigner cette fois non plus le théâtre dans les films, mais tout le contraire : ce qui au cinéma échappe à toute référence artistique préformée, ce qui n'appartient qu'à lui (et donc - vieille obsession de la critique, ce qui en définit sa spécificité) »²⁴¹.

La notion de mise en scène est transformée en une notion spécifiquement cinématographique. Une transformation qui résulte de la critique, et plus précisément des critiques des *Cahiers du Cinéma* au milieu des années cinquante :

"Mise en scène", en ce second sens, fut le corollaire d'un certain nombre d'idées de la critique surtout française des années cinquante : l'idée d'auteur

²⁴⁰ « Le fait de faire dire un texte par des acteurs dans un décor, en réglant leurs entrées, leurs sorties et leurs dialogues ». AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

²⁴¹ *Ibid.*, p. 129.

de films ; l'idée du cinéma comme art des corps figurés dans leur "vrai" milieu, un art paradoxal de la mise en évidence de la beauté du monde réel ; une certaine idée du cinéma comme art de la captation de moments de grâce et de vérité, à travers des comportements et des gestes reproduits "tels quels", grâce à la vertu de véridicité de la caméra²⁴².

Cette transformation aurait ainsi pour origine la notion d'auteur de films et celle du cinéma comme art. La suite de leur définition sur les *corps figurés dans leur "vrai" milieu*, etc., reste finalement assez floue pour expliquer avec précision la notion de mise en scène. Dans cette définition, retenons que les auteurs intègrent évidemment la caméra, qui permet une certaine *véridicité*. Le vocabulaire employé est d'ailleurs clairement orienté en ce sens : *corps figurés dans leur « vrai » milieu, mise en évidence de la beauté du monde réel, captation de moments de grâce et de vérité, gestes reproduits tels quels*. Ce point précis de la *vertu de véridicité de la caméra* est une idée bazinienne du cinéma permise avec la caméra. Selon Bazin, le dispositif cinématographique permet d'obtenir « une image sur laquelle ne pèserait pas l'hypothèque de la liberté d'interprétation de l'artiste, ni l'irréversibilité du temps »²⁴³. La vérité du monde capté passe d'après ce dernier par l'automatisme de son enregistrement par la caméra.

Sans nous arrêter sur cette notion très discutable de réalisme amenée par Bazin, remarquons qu'Aumont et Marie, en tentant, non sans difficulté, de définir la mise en scène cinématographique, ne font justement que récupérer les idées de Bazin ou des tenants de la *politique des auteurs*. Ainsi, nous restons dans un flou théorique entretenu.

²⁴² *Ibid.*, p. 129.

²⁴³ BAZIN, André. 1958. *Op. cit.*, p. 25.

Par exemple, que les critiques des *Cahiers* avancent, sous la plume d'Aumont et Marie, que la mise en scène est « une notion centrale de l'art du film »²⁴⁴, nous explique simplement que la mise en scène d'un film devient le sujet principal du film et que d'elle seule le critique doit parler, mais ne nous explique pas ce qu'est la mise en scène au cinéma.

En fait, il nous semble que depuis cette époque la mise en scène en France n'a plus éprouvé le besoin d'être définie, puisqu'elle le fut, a priori, durant cette période. Est-ce la raison pour laquelle il n'existe quasiment pas d'ouvrage théorique traitant de front cette question de la mise en scène cinématographique ? Il faut attendre 2006, avec l'ouvrage d'Aumont consacré exclusivement à la mise en scène pour avoir d'abord une tentative d'explication plus approfondie, et un questionnement critique envers le mouvement créé par les « jeunes-Turcs ».

Un questionnement qui entraîne une réflexion de base : est-ce que les critiques des *Cahiers du cinéma* ont vraiment défini avec précision cette notion de mise en scène cinématographique, ou ont-ils transformé arbitrairement cette locution d'origine théâtrale en un concept spécifiquement cinématographique sans en définir réellement la nature ? C'est ce que nous allons vérifier dans la suite de notre recherche consacrée à l'auteur, à sa politique et à la mise en scène telle que conçue à cette époque.

²⁴⁴ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

II) AUTEUR, *POLITIQUE DES AUTEURS* ET MISE EN SCÈNE

À la base, l'auteur, « du latin *auctor* (de *augere*, accroître, augmenter) »²⁴⁵, qui peut donc n'avoir aucun rapport avec la création artistique²⁴⁶, est avant toute chose la « personne qui est la première cause (d'une chose), qui est à l'origine (d'une chose) »²⁴⁷. L'auteur est le *créateur*, le *principe*, l'*artisan*, le *fondateur*, l'*inventeur*, l'*initiateur*, le *responsable*²⁴⁸. Selon le *Petit Robert*, en construction absolue, l'auteur c'est bien sûr l'*écrivain*²⁴⁹. Ce terme d'écrivain qui apparaît au XVIIe siècle ne s'est pas imposé d'emblée selon Steven Bernas, nous signalant « qu'on préférera, en effet, auteur à écrivain parce qu'il définit moins l'exercice d'une activité que la responsabilité effective d'une production. L'auteur est le garant de l'authenticité de l'œuvre »²⁵⁰.

Plus généralement, avec Souriau : « toute personne qui invente et crée une œuvre d'art quelconque est un *auteur* »²⁵¹. Sous cette forme, large, l'auteur devient un symbole d'indépendance, d'autonomie et de liberté. En art, lorsque les droits d'un créateur sont bafoués, la notion d'auteur resurgit d'autant plus fort, identifiant le sujet créateur et défendant sa liberté créatrice. La notion d'auteur est une manière d'identifier et de protéger l'entité créatrice tout en la mythifiant. L'auteur devient alors une entité inatteignable, mystérieuse. L'auteur, s'il est une personne reconnaissable, un mortel

²⁴⁵ SOURIAU, Étienne. 1990. *Op. cit.*

²⁴⁶ *Idem.*

²⁴⁷ Le nouveau *Petit Robert*. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

²⁴⁸ *Idem.*

²⁴⁹ *Idem.*

²⁵⁰ BERNAS, Steven. 2001. *Archéologie et évolution de la notion d'auteur*. Paris : L'Harmattan, p. 40.

²⁵¹ SOURIAU, Étienne. 1990. *Op. cit.*

parmi les mortels, est en même temps le créateur unique d'une œuvre unique dont le processus créatif échappe autant au critique qu'au spectateur : « dans le latin chrétien, *autor* sert également à désigner Dieu »²⁵². Difficile alors de prendre l'auteur en défaut.

Notons pourtant au passage que la conception classique (confirmée par Beaumarchais à la fin du XVIIIe) qui identifie l'auteur à l'entité productrice et responsable de ses textes, est remise en cause au XXe siècle entre autres par Roland Barthes qui entend retirer à l'auteur l'illusion de maîtriser le langage : « c'est le langage qui parle, ce n'est pas l'auteur »²⁵³ ; par Michel Foucault aussi : « je voudrais qu'un livre ne soit rien d'autre que les phrases dont il est fait. [...] Je voudrais que cet objet-événement, presque imperceptible parmi tant d'autres, se recopie, se fragmente, se répète, se simule, se dédouble, disparaisse finalement sans que celui à qui il est arrivé de le produire, puisse jamais revendiquer le droit d'en être le maître »²⁵⁴.

Ainsi, nous comprenons que la notion d'auteur qui évolue sans cesse (jusqu'à être niée) est riche, polymorphe, que ce soit en littérature ou dans les autres arts ; alors, comment imaginer qu'elle soit stable dans un art comme le cinéma, dans un domaine où elle est d'entrée incertaine (à l'image de la notion de mise en scène) et où surtout il existe d'innombrables collaborateurs ? Pour cette raison, au cinéma, la notion d'auteur fut organisée au milieu des années cinquante en une politique par les jeunes critiques des *Cahiers*, qui eux-mêmes attachaient une grande importance aux livres : « L'amour

²⁵² BERNAS, Steven. 2001. *Op. cit.*, p. 39.

²⁵³ BARTHES, Roland. [1968] 1984. *Essais critiques IV – Le bruissement de la langue*. Paris : Seuil, p. 62.

²⁵⁴ Foucault aurait-il anticipé l'écriture sur le Web, l'hypertexte en particulier ? FOUCAULT, Michel. 1971. *L'Ordre du Discours*. Paris : Flammarion, p. 10.

que ces jeunes gens portent aux livres les pousse, naturellement, à la notion d'auteur, comme on l'enseigne en classe dans les leçons de littérature »²⁵⁵. Et si la *politique des auteurs*, qui concerne alors le domaine cinématographique, nous intéresse, c'est parce qu'elle s'appuie essentiellement sur la notion de mise en scène cinématographique, qu'elle la revendique haut et fort.

A) L'AUTEUR ET LA *POLITIQUE DES AUTEURS*

Comment appliquer cette notion d'auteur au domaine cinématographique ? A-t-il au cinéma *la responsabilité effective d'une production, est-il le garant de l'authenticité de l'œuvre* pour reprendre les termes de Bernas à propos de l'auteur en littérature ? Si un livre peut s'écrire dans la solitude d'une chambre, un film exige, dans un processus souvent d'ordre industriel, le concours de plusieurs collaborateurs, qui chacun à son niveau peut être considéré comme un auteur (scénariste, réalisateur, compositeur, monteur, etc.). Aujourd'hui, le plus souvent le réalisateur prime sur les autres, ce qui est peut-être contestable.

Ainsi, aux Etats-Unis, où l'activité du *director* (d'ailleurs interchangeable avec celle de producteur²⁵⁶) est plus réduite (il s'occupe du tournage, si ce n'est seulement de la direction d'acteur, comme nous avons pu le voir), l'auteur du film est le producteur :

²⁵⁵ DOUCHET, Jean. *Op. cit.*, p. 22.

²⁵⁶ *Gone With The Wind* (Autant en emporte le vent – 1939) connu deux réalisateurs (Sam Wood et Georges Cukor) avant que Victor Fleming en prenne la paternité. Fleming gagnera l'Oscar du meilleur réalisateur. *Gone With The Wind* reste pourtant un film de David O. Selznick, qui remportera aussi un Oscar, celui du meilleur film de l'année 1939.

« C'est lui qui choisit les caractéristiques de l'œuvre en fonction des attentes du marché : le réalisateur, le rédacteur, le compositeur ne font que mettre en œuvre le projet »²⁵⁷. Selon les deux auteurs de cette citation, pour tous les pays dans la première moitié du siècle dernier, le producteur de cinéma était aussi considéré comme l'auteur du film. Même en France, dans les années 30, cette logique était inscrite dans les textes, tels les contrats type de la SACD²⁵⁸ :

Un film cinématographique sonore et parlant est le produit d'un plus ou moins grand nombre de personnes (scénaristes, découpeurs, dialoguistes, metteur en scène, opérateurs, sonoristes ou autres) qui, sous la direction du producteur, participent à l'élaboration de l'œuvre commune, dont le film constitue la réalisation unique. Le producteur, qui prend l'initiative de la création du film dont il choisit le sujet, qui réunit ses collaborateurs et coordonne leurs efforts, qui exerce son contrôle sur le dialogue, le découpage, la mise en scène et les prises de vue, qui d'une manière générale, surveille et dirige, apparaît comme l'un des créateurs du film et doit en conséquence être considéré comme un des auteurs²⁵⁹.

Progressivement pourtant, avec une certaine division du travail, la situation change en Europe, et le producteur perd son pouvoir artistique. Après la Seconde Guerre mondiale, la France ne reconnaît plus le statut d'auteur au producteur. Dans ce pays, le producteur (aussi interchangeable que le réalisateur aux Etats-Unis²⁶⁰) récupère

²⁵⁷ MOUREAU Nathalie et Dominique SAGOT-DUVAUROIX. 2002. « Quels auteurs pour quels droits ? Les enjeux économique de la définition de l'auteur ». En ligne. *Revue d'économie industrielle*, n° 99 (second semestre). Dans *Revue d'économie industrielle*. <rei.revues.org/document4.html>. Consulté le 2 juin 2007.

²⁵⁸ Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques.

²⁵⁹ BERTRAND, André. 1991. *Le droit d'auteur et les droits voisins*. Paris : Masson, p. 748.

²⁶⁰ *Les amants du Pont-Neuf* (1990) de Léos Carax reçu durant toute l'aventure que fut sa réalisation le financement successif de trois producteurs avant que Christian Fechner permette finalement au film de sortir.

finalement le contrôle de l'aspect économique du film, et des risques financiers associés. Le réalisateur est inversement de plus en plus mis en avant sur cette œuvre faite en collaboration qu'est le film. Mais ce sont les « jeunes-Turcs » des *Cahiers* qui au milieu des années cinquante assumeront haut et fort cette idée d'auteur de film, comme nous l'avons vu avec Aumont et Marie. Un auteur qui pourtant au départ est celui qui écrit. Comment cette notion d'auteur littéraire a-t-elle été récupérée au cinéma ?

a) L'auteur au cinéma : du stylo à la caméra

En 1908, la société Le Film d'Art fait appel aux comédiens, aux metteurs en scène et auteurs de théâtre pour donner au cinéma une dimension moins populaire. Au début des années 1930, Marcel Pagnol veut de son côté ressusciter le théâtre avec le cinéma parlant, « ignorant superbement ce passé glorieux où des pionniers s'étaient efforcés de conférer à l'image son autonomie »²⁶¹. À cette époque, René Clair, son principal détracteur, pense à l'inverse l'existence du cinéma parlant enfin dégagée de toute influence théâtrale, mais aussi littéraire. Clair condamne alors au cinéma les dramaturges et les écrivains. Ces propos font écrire à Jeanne-Marie Clerc que « pour la première fois se voyait ainsi affirmée la nécessité d'"auteurs de cinéma" qui ne soient pas des écrivains »²⁶². La chercheuse poursuit : « Désormais, la question de savoir "qui est l'auteur du film" polarise une grande partie de la critique et, progressivement, se fait jour l'idée qu'il y faut des qualités spécifiques dont sont dépourvus les auteurs

²⁶¹ CLERC, Jeanne-Marie.1993. *Littérature et cinéma*. Paris : Nathan, p. 31.

²⁶² *Idem*.

"littéraires" »²⁶³. Bien avant pourtant, selon Jean-Pierre Esquenazi, la question du réalisateur s'est posée : « Le critique américain Frank Woods dès avant la première guerre, le poète italien Ricciotto Canudo, le journaliste et romancier Louis Delluc dans l'immédiat après-guerre ont promu l'idée qu'un film dépend essentiellement de son réalisateur, ce qui assure au cinéma, selon eux, le statut d'art »²⁶⁴.

Sans le considérer comme un écrivain, après la Seconde Guerre mondiale, Jean George Auriol souhaite tout de même que l'auteur, pour être libre et complet, écrive le scénario. Dans *D'abord les écrire*, la seconde partie d'un long article publié en six épisodes entre 1946 et 1947 dans *La Revue du cinéma*, que d'ailleurs il dirigeait à cette période, il est écrit : « Et ce SCRIPT, nul ne le réalisera plus brillamment que vous, auteur ; nul ne l'écrira plus facilement que vous, réalisateur ; et vous en tirerez en tout cas plus de gloire et de profit qu'à conserver votre projet en tête, ou à essayer de le vendre à l'état de graine [...] »²⁶⁵. Comme l'écrit aussi Alexandre Astruc à propos du scénariste qui devrait faire ses films, qu'il faudrait encore « mieux, qu'il n'y ait plus de scénariste, car dans un tel cinéma cette distinction de l'auteur du réalisateur n'a plus aucun sens »²⁶⁶. Notons que le mot *auteur* tel qu'utilisé dans cette citation se substitue, pour éviter la répétition, à celui de *scénariste*. Ce n'est pas l'auteur tel que nous l'entendons depuis plusieurs paragraphes. Avec Auriol, et maintenant avec Astruc, nous

²⁶³ *Ibid.*, p. 31-32.

²⁶⁴ ESQUENAZI, Jean-Pierre. 2002. « L'Auteur, un cri de révolte ». Dans Jean-Pierre ESQUENAZI (dir.), *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Paris : L'Harmattan, p. 66.

²⁶⁵ AURIOL Jean George. [1946-1947] 1992. « Faire des films (Les origines de la mise en scène - D'abord les écrire - Avec la technique et du génie - Pour qui ? - Avec qui ? - Comment ?) ». *La Revue du cinéma, Anthologie*. Paris : Tel-Gallimard, p. 54.

²⁶⁶ ASTRUC, Alexandre. [1948] 1992. *Du stylo à la caméra... et de la caméra au stylo - Écrits (1942 - 1984)*. Paris : L'archipel, p. 327.

pouvons remarquer que l'auteur reste aussi, et malgré tout, celui qui écrit (ici le scénario), celui qui a une réelle activité scripturale.

Astruc dépasse pourtant ce simple paradigme de l'auteur qui écrit avec un stylo. Sa citation nous informe surtout que la distinction entre scénariste et réalisateur n'a plus lieu d'être puisque seule la figure de l'auteur compte. Tout littéraire qu'il est, il décontextualise la notion d'auteur littéraire en avançant que le réalisateur est un auteur s'il écrit, non pas avec un stylo plume, mais avec une caméra. Nous pouvons le constater dans son célèbre article 1948 au titre explicite *Naissance d'une nouvelle avant-garde : la caméra stylo*. Dans cet article Alexandre Astruc pense effectivement le cinéma comme un nouveau moyen d'expression, comme un langage :

[...] c'est-à-dire une forme dans laquelle et par laquelle un artiste peut exprimer sa pensée, aussi abstraite soit-elle, ou traduire ses obsessions exactement comme il en est aujourd'hui de l'essai ou du roman. C'est pourquoi j'appelle ce nouvel âge du cinéma celui de la *Caméra-stylo*. Cette image a un sens bien précis. Elle veut dire que le cinéma s'arrachera peu à peu à cette tyrannie du visuel, de l'image pour l'image, de l'anecdote immédiate, du concret, pour devenir un moyen d'écriture aussi souple et aussi subtil que celui du langage écrit²⁶⁷.

Astruc compare le « cinéma à une écriture et le réalisateur à un auteur à part entière »²⁶⁸, en reprenant pourtant l'image de l'écrivain d'essais ou de romans, mais ce n'est qu'une comparaison, puisque l'auteur-réalisateur écrit, c'est-à-dire qu'il exprime sa pensée, mais cette fois avec la caméra. Pour être plus précis, nous devons ajouter que

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 325.

²⁶⁸ DE BAECQUE, Antoine. 1991. *Les Cahiers du cinéma : histoire d'une revue, tome I : À l'assaut du cinéma, 1951-1959*. Paris : Cahiers du cinéma, p. 147.

l'auteur-réalisateur écrit *pour* et *au moyen* d'une caméra, par la mise en scène puisque pour Astruc cette dernière « n'est plus un moyen d'illustrer ou de présenter une scène, mais une véritable écriture »²⁶⁹. Selon Astruc, l'expression de la pensée, problème fondamental du cinéma, ne doit plus être un problème pour le cinéma, car ce dernier renferme toutes les possibilités, comme la littérature. « Aucun domaine ne doit lui être interdit »²⁷⁰. Il faut faire du cinéma le « langage le plus vaste et le plus transparent qui soit »²⁷¹. Astruc continue : « Dès lors il n'est déjà plus permis de parler d'un cinéma. Il y aura *des* cinémas comme il y a aujourd'hui des littératures [...] »²⁷². Le réalisateur n'est plus alors en compétition avec l'écrivain, il est son égal, et la mise en scène est l'écriture, la caméra, le stylo.

Déjà Giraudoux (qui n'est pourtant pas un cinéaste, même s'il a travaillé avec Jacques de Baroncelli sur le scénario de *La Duchesse de Langeais* en 1942), ou Marcel L'Herbier avaient, quelques années auparavant, pensé le réalisateur comme un auteur, qu'il ait ou pas, comme le supposera Astruc, écrit le scénario. Pour Giraudoux, l'auteur n'est plus simplement celui qui l'écrit²⁷³. Pour L'Herbier aussi l'auteur du film n'est pas l'écrivain qui rédige le scénario, mais bien le *réalisateur* (pour reprendre le terme qu'il emploie). L'Herbier compare le vrai réalisateur à un capitaine de navire ou à un « chef d'orchestre qui n'exécuterait sur studio (sic !) que ses propres œuvres auxquelles il aurait effectivement collaboré ». Et son rôle, en studio, est d'inscrire sur l'écran « sa

²⁶⁹ ASTRUC, Alexandre. *Op. cit.*, p. 325.

²⁷⁰ *Idem.*

²⁷¹ *Ibid.*, p. 328.

²⁷² *Ibid.*, p. 325-326.

²⁷³ GIRAUDOUX, Jean. [1942] 1946. « Théâtre et film ». Dans Marcel Lapierre (dir.), *Anthologie du cinéma*. Paris : La Nouvelle Édition, p. 301.

propre vision du film. De le créer »²⁷⁴. Le réalisateur n'a donc pas besoin d'avoir écrit le scénario pour être l'auteur du film, mais il doit surtout le mettre en scène.

En 1960, André S. Labarthe, collaborateur aux *Cahiers du cinéma* de 1955 à 1965, enfonce le clou sur ce statut déjà moderne du réalisateur mettant en scène un film en son nom propre : « être l'auteur d'un film, c'était reconnaître, sinon revendiquer celui-ci comme sien, comme appartenant à une individualité précise, unique, *nommable* »²⁷⁵. Jean-Claude Biette, un autre collaborateur pendant plus de vingt ans aux *Cahiers*, complète :

[...] auteur de film indique tout de suite cette conscience indiscutée que le tenant du titre occupe une place précise dans la production cinématographique, assume une position moderne de responsabilité, revendiquée par soi, reconnue par les autres, et suggère aussi un mode individualiste de brusquer les choses et faire un film en reléguant la recherche de la beauté ou de l'efficacité, vertus plus effacées, nettement derrière l'urgence de formuler une vérité ou un ensemble de vérités personnelles²⁷⁶.

L'auteur, cette individualité unique et nommable, est surtout celui qui *assume une position moderne de responsabilités* dont l'objectif primordial est de *formuler une vérité ou un ensemble de vérités personnelles*, c'est-à-dire de parler en son nom propre, au « je », ou comme le dit L'Herbier d'inscrire sur l'écran sa *propre vision du film*.

Par rapport à la bande des *Cahiers du cinéma*, comme le mentionne Jean-Louis Comolli, « il s'agissait pour les critiques et futurs cinéastes des *Cahiers* d'affirmer que

²⁷⁴ L'HERBIER, Marcel. [1943] 1946. *Op. cit.*, p. 303.

²⁷⁵ LABARTHE, André S. 1960. *Essai sur le jeune cinéma français*. Paris : Le Terrain Vague, p. 14.

²⁷⁶ BIETTE, Jean-Claude. 2000. *Qu'est-ce qu'un cinéaste?*. Paris : P.O.L, p. 15.

dans le cinéma, "art collectif", il y avait la possibilité pour des artistes de proposer leur propre "vision du monde", d'exprimer leurs préoccupations personnelles, voire intimes... »²⁷⁷ (une phrase en grande partie reprise quelques années plus tard par René Prédal²⁷⁸). À l'instar d'Auriol qui pense que « la séparation dans le travail, au cinéma, signifie presque toujours opposition, conflit, débat [...] »²⁷⁹, les tenants de la *politique des auteurs* tenteront naturellement de refuser la division des tâches hollywoodiennes, c'est-à-dire la multiplication, la dispersion de l'auteur sur un même film, car à l'inverse ils cherchent à « établir la compétence et la responsabilité du réalisateur sur le film »²⁸⁰. Le réalisateur, pour être l'auteur du film, devant contrôler l'essentiel des étapes de sa réalisation, mais surtout contrôler la mise en scène.

b) Le contrôle de la mise en scène et les images de synthèse

Comme le capitaine d'un navire ou un chef d'orchestre, pour exprimer sa pensée au cinéma, écrire son film, pour inscrire sa propre vision du film, du monde, pour formuler une vérité ou un ensemble de vérités personnelles, peu importe qu'il ait ou pas écrit le scénario, le réalisateur est un auteur s'il contrôle l'écriture du film, s'il contrôle sa mise en scène. À ce propos, David Bordwell et Kristin Thompson nous entretiennent d'ailleurs sur : « Les films d'animation ou les films abstraits [qui] permettent d'exercer sur la mise en scène un très grand contrôle, sans équivalent dans les tournages en temps

²⁷⁷ COMOLLI Jean-Louis *et al. Op. cit.*, p. 23

²⁷⁸ « L'idée était de démontrer que dans l'industrie du cinéma, celle des producteurs, des genres et des équipes de techniciens, reste quand même la place pour d'authentiques artistes imposant leur regard, proposant leur propre vision du monde, exprimant leurs préoccupations personnelles et même intimes ». PRÉDAL, René. 2001. *Le cinéma d'auteur, une vieille lune?*. Paris : Éditions Du Cerf, p. 52.

²⁷⁹ AURIOL Jean George. *Op. cit.*, p. 47.

²⁸⁰ BERNAS Steven. 2002. *L'Auteur au cinéma*. Paris : L'Harmattan, p. 65.

réel avec des acteurs »²⁸¹. Un contrôle de la mise en scène correspondant pour ces derniers à l'organisation de tout ce qui apparaît dans l'image, c'est-à-dire du profilmique. Une idée de contrôle déjà exprimée par Auriol il y a plus de cinquante ans, lorsque dans son long article il écrit que le cinéaste absolu, celui qui « peut montrer son film tel que lui l'a personnellement vu et créé dans son esprit, c'est peut-être le réalisateur de dessins animés²⁸² ». Auriol ajoute une note en bas de page indiquant qu'il prend « le mot inventé par Louis Delluc faute d'autre terme qui désigne le rôle idéal, inacceptable ou inoccupé, du créateur cinématographique complet, à la fois poète, peintre, architecte, romancier, musicien, mage et guerrier »²⁸³, en un mot, l'auteur.

Dans ces films d'animation ou abstraits, dans les dessins animés, comme le signalent aussi Bordwell et Thompson, qui ajoutent à leur citation les films de marionnettes et les films en images de synthèse, tout ce qui se trouve dans l'image est effectivement en totalité contrôlé par le cinéaste (ajoutons que ces propos sont moins vrais dans les méga-productions où le contrôle se trouve fragmenté). Dans le film d'auteur, le profilmique n'est pas seulement contrôlé, il est même créé par le cinéaste, que ce profilmique soit d'animation ou abstrait. Pensons au grattage sur pellicule de Norman McLaren, aux dessins de Frédéric Back, aux marionnettes en trois dimensions de Co Hoedeman (connu pour l'ourson *Ludovic*) ou de Nick Park (la série des *Wallace & Gromit*). Le contrôle est même plus large, voire total, car ce cinéaste peut en outre contrôler, seul s'il le désire, le filmographique-tournage, c'est-à-dire tout l'appareillage

²⁸¹ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 208.

²⁸² AURIOL Jean George. *Op. cit.*, p. 15.

²⁸³ *Idem.*

lié à la prise de vues, qui ressemble, dans les cas cités, le plus souvent à un simple banc-titre. Dans les films de marionnettes en trois dimensions, le banc-titre peut être mobile, pour effectuer des mouvements de caméra (des travellings ou des panoramiques).

Avec les films en images de synthèse, ce contrôle du filmographique-tournage est encore d'une autre nature. Il n'est d'ailleurs même plus possible de parler d'un contrôle du filmographique-tournage puisque tout l'appareillage lié à la prise de vues, ou plus simplement la caméra²⁸⁴, n'existe plus. Dans *Toy Story* (John Lasseter - 1995), premier film en images de synthèse réalisé sans caméra, l'ordinateur a pris le relais, permettant, grâce à des logiciels adaptés, de modéliser, c'est-à-dire imaginer, choisir, créer et contrôler chaque élément de l'image, mais en plus, comme nous voulons le souligner, de créer aussi entièrement les positions et mouvements (maintenant virtuels) de la supposée caméra. En fait cette recreation virtuelle d'un filmographique-tournage supposé devient une simple création du profilmique. Avec les images de synthèse créées par ordinateur, le profilmique semble digérer le filmographique-tournage. Pour le dire autrement, le filmographique-tournage ne concerne plus un champ particulier d'intervention cinéastique, tout devient du profilmique, ou inversement, plus rien n'est du profilmique. Étant donné qu'il n'y a plus de prise de vues, ni évidemment de réalité objective offerte, peut-on même encore parler de profilmique ?

Ce contrôle incroyable, que permet l'arrivée du numérique, devient de plus accessible à tout un chacun et répond ainsi aux attentes d'expression de la pensée (*aussi abstraite soit-elle*) ou de souplesse d'écriture visuelle revendiquées par Astruc. Prenons

²⁸⁴ Notons que Norman McLaren, avec sa technique consistant à gratter ou dessiner directement sur la pellicule, réalisait déjà des films sans utiliser de caméra pour l'enregistrement.

l'exemple de ces petits films réalisés avec la technologie Flash²⁸⁵ qui a révolutionné la conception des animations et de l'interactivité sur le Web (et donc aussi des petits jeux en ligne). Il existe même un Web Flash Festival (« fictions » était le thème de 2007)²⁸⁶. Sur d'autres sites il existe des sections consacrées aux films réalisés exclusivement avec la technologie Flash²⁸⁷. Sur d'autres sites encore nous trouvons des artistes en animation spécialisés dans cette technologie²⁸⁸. Quand il est demandé à David Lynch de réaliser des films d'animation en Flash, il choisit d'abord d'apprendre cette technologie pour ensuite, seul, réaliser ses petits films destinés au Web²⁸⁹. Le numérique permet donc une nouvelle écriture cinématographique, certes encore balbutiante et à découvrir. Les technologies numériques dans leur ensemble favorisent une chaîne de fabrication domestique de l'image et permettent ainsi qu'il existe *des* cinémas et Internet permet leur diffusion domestique, comme nous le verrons plus tard.

Retenons d'une manière générale que le pouvoir de l'auteur-cinéaste correspond à un contrôle de la mise en scène, accentué par le numérique et son outil, l'ordinateur. La mise en scène est un véritable pouvoir que le cinéaste doit conquérir, puis contrôler pour réaliser son film, pour faire œuvre. Les autres personnes de la production n'ont pas ce pouvoir, ces dernières étant au service de l'œuvre, donc au service du metteur en scène et de sa mise en scène. Si le cinéma est un art de collaboration, et aussi un art

²⁸⁵ La technologie Flash, du nom du logiciel Adobe Flash, qui est utilisée pour produire des animations et de l'interactivité sur les pages du Web, est un format fermé de données d'animations vectorielles interactives.

²⁸⁶ <www.flashfestival.net/2007>. Consulté le 25 juin 2007.

²⁸⁷ <www.lois-ir.org/animations-flash/humour.html>. Consulté le 25 juin 2007.

²⁸⁸ <www.bechamel.com/>. Consulté le 25 juin 2007.

²⁸⁹ <www.atomfilms.com/>, puis taper *Lynch* dans le moteur de recherche intégré.

technique, collaborateurs et moyens techniques doivent contribuer à enrichir la vision de l'auteur-metteur en scène, ce dernier restant le *maître du jeu*, pour employer un terme utilisé lors des *mystères* au Moyen Âge. Un auteur-metteur en scène qui n'est pas tant au cinéma la personne qui est *la première cause, à l'origine*²⁹⁰ du film (puisque'il n'est pas tenu, entre autres choses, d'écrire le scénario, comme il n'est pas obligatoirement l'initiateur du film²⁹¹), même s'il contrôle tout ce qui existe dans le film. L'auteur-metteur en scène serait plutôt, comme nous l'écrivions au tout début, celui qui accroît ou augmente de sa pensée, de sa propre vision, de ses propres vérités. Nous allons d'ailleurs revenir sur cette question de l'écriture du scénario versus l'auteur avec les tenants de la *politique des auteurs* pour ensuite comprendre comment est née cette politique et pourquoi elle a suscité autant d'amour que de haine.

B) LA POLITIQUE DES AUTEURS

Avec les jeunes critiques des *Cahiers*²⁹² nous comprenons maintenant que l'auteur possède au cinéma une caméra pour stylo et la mise en scène comme écriture. Cette récupération d'une notion d'origine littéraire au cinéma permet d'orchestrer le processus de légitimation intellectuelle du cinéma, en parallèle avec la transformation de la notion de mise en scène d'origine théâtrale en une notion spécifiquement cinématographique, parce que justement la mise en scène au cinéma suppose cette autorité qu'est l'auteur. Le cinéma est peut-être né au milieu des autres arts, il a surtout

²⁹⁰ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

²⁹¹ Un cinéaste comme Claude Chabrol jouit depuis ses premiers films du statut d'auteur même s'il tourne beaucoup de « films de commande » (dont il n'a d'ailleurs jamais écrit le scénario).

une matrice autant littéraire que théâtrale (qui en outre lui apporte toujours d'innombrables récits dans lesquels il puise).

Pourtant, durant les années cinquante, subsiste malgré tout l'idée que le réalisateur, pour être considéré comme un auteur de cinéma, doit préférablement écrire le scénario. Comme si le fait d'écrire le scénario légitimait définitivement ce statut d'auteur, au même titre que celui d'auteur en littérature. Les tenants de la *politique des auteurs*, des littéraires eux-mêmes, ont semble-t-il perpétré, par atavisme inconscient peut-être, ce que nous pourrions appeler un amalgame. Il y a amalgame entre le réalisateur de cinéma qui écrit pour et au moyen d'une caméra par la mise en scène, ce qui fait de lui un auteur à part entière, et cette ancienne conception, a priori très prégnante, de l'auteur en littérature. Amalgame que dénonçait René Clair, et que nous pouvons illustrer avec le célèbre article de François Truffaut de 1954 intitulé « Une certaine tendance du cinéma français ».

Dans cet article Truffaut avance l'idée qu'au cinéma il faut des « qualités spécifiques dont sont dépourvus les auteurs "littéraires" »²⁹³. L'article de Truffaut est une violente dénonciation des scénaristes, principalement Aurenche et Bost, qui écrivent des scénarios sans connaître le langage cinématographique. Ce ne sont pour Truffaut que des *littérateurs*, contrairement à « Jean Renoir, Robert Bresson, Jean Cocteau, Jacques Becker, Abel Gance, Max Ophuls, Jacques Tati, Roger Leenhardt » qui, tout en

²⁹² Ils prennent lentement, mais sûrement les rênes de la revue à partir de 1953, deux ans après sa fondation par Jean-Marie Lo Duca, Jacques Doniol-Volcroze et André Bazin.

²⁹³ CLERC, Jeanne-Marie. 1993. *Op. cit.*, p. 31-32.

étant des cinéastes, selon Truffaut, sont aussi des « auteurs qui écrivent souvent leur dialogue et quelques-uns inventent eux-mêmes les histoires qu'ils mettent en scène »²⁹⁴.

D'un côté, donc, nous pouvons remarquer cet amalgame par l'utilisation de l'adverbe *souvent* concernant le dialogue et l'utilisation de pronom *quelques-uns* concernant le scénario. Par l'utilisation de ces termes, il est possible de comprendre que ces cinéastes sont plus qu'avant légitimement considérés comme des auteurs, même si ce n'est pas obligatoire, quand ils écrivent leur dialogue ou inventent et écrivent leur histoire. Un constat qui amène Jean Douchet à préciser que la notion d'auteur « sera vite récupérée par des réalisateurs plus ou moins capables qui vont la tirer et la ramener au fait d'écrire eux-mêmes sous prétexte que les cinéastes de la Nouvelle Vague procédaient ainsi »²⁹⁵.

D'un autre côté, en prenant un peu de recul, il est possible de considérer que Truffaut, malgré cet atavisme latent, nous signale simplement qu'un scénario doit être écrit par un homme de cinéma, ce qui ne veut finalement pas dire que l'écriture du scénario par le réalisateur est une condition *sine qua non* au statut d'auteur. Dans ce processus, le plus important reste le contrôle du scénario, plus que son écriture, par le réalisateur. Alfred Hitchcock ou Howard Hawks étaient, par exemple, assez peu souvent crédités en tant que scénaristes sur les génériques de leurs films, mais nous savons que les deux participaient, ou au moins surveillaient activement leur écriture. Ils en avaient le contrôle. Les jeunes critiques devenus cinéastes vont faire de même, comme nous le

²⁹⁴ TRUFFAUT, François. 1954. « Une certaine tendance du cinéma français ». *Cahiers du cinéma*, n° 31 (janvier), p. 26.

²⁹⁵ DOUCHET, Jean. *Op. cit.*, p. 105.

confirme Jean Douchet à propos de l'écriture du scénario par le metteur en scène. Dans une partie sur la *politique des auteurs*, Douchet écrit qu'au moment de la Nouvelle Vague « ce n'était pas une obligation ni une règle »²⁹⁶. Pour ce dernier, tous les cas de figure existent à cette époque ; il y a le cinéaste qui écrit seul son scénario, qui adapte une œuvre littéraire, qui écrit en collaboration. Jacques Becker pratiquera cette méthode d'écriture à plusieurs en 1954, cinq ans avant les débuts de la Nouvelle Vague, pour l'écriture de son film *Ali Baba et les quarante voleurs*, film pourtant au centre de l'article de Truffaut qui lancera ainsi sa *politique des auteurs* (dont les prémisses sont clairement énoncées dans « Une certaine tendance du cinéma français »).

a) Naissance : scénario et mise en scène

« Si ce que l'on définit alors ressemble bien à un *auteur*, cela n'a pas encore la cohérence d'une *Politique* »²⁹⁷. La réponse à cette citation d'Antoine de Baecque se trouve dans l'article de François Truffaut de février 1955, intitulé « Ali Baba et la "Politique des Auteurs" ». Truffaut tente dans cet article, où il utilise pour la première fois l'expression de *politique des auteurs*, de nous convaincre de la qualité du film de Jacques Becker, qu'il considère évidemment comme un auteur de cinéma, même si à la première vision le film l'a « déçu, à la seconde ennuyé et à la troisième passionné et ravi »²⁹⁸. Un article, nous allons le voir, où le scénario est une fois de plus un élément récurrent dans l'argumentation de Truffaut.

²⁹⁶ *Idem.*

²⁹⁷ DE BAECQUE, Antoine. *Op. cit.*, p. 148.

²⁹⁸ TRUFFAUT, François. 1955. « Ali Baba et la "Politique des Auteurs" ». *Cahiers du cinéma*, n°44 (février), p. 45.

Truffaut commence par décrire une scène où Fernandel marche rapidement au début, puis casse soudain le rythme en se déplaçant « majestueusement, d'un pas onctueux et feutré »²⁹⁹. Pour Truffaut, cette scène marquée aussi par la musique, « amène inmanquablement le rire sans que le scénario intervienne, sans qu'il y ait à proprement parler de gag »³⁰⁰. Avec un peu de provocation, nous pouvons d'abord nous demander si Truffaut a lu le scénario pour avancer que cette scène amène le rire *sans que le scénario intervienne*. Plus sérieusement, nous comprenons que Truffaut commence ici à installer sa *politique des auteurs* qu'il dévoile petit à petit.

Avec cette rupture de rythme amenant le rire, c'est-à-dire cette mise en scène (a priori ici liée à l'acteur, à sa direction) qui ne semble pas avoir été prévue dans le scénario, le réalisateur fait pour Truffaut sa marque, accédant ainsi au rang d'auteur. Pour déterminer si un cinéaste est un auteur, il faut donc exclure les marques venant du scénario écrit par le scénariste, comme le mentionne clairement Rohmer à propos du *Faust* de Murnau : « Que Murnau, précisément, se soit passé, cette fois-ci, de la collaboration de Mayer [le scénariste de ses films précédents] devrait nous permettre de mieux saisir, à l'état pur, l'art de la mise en scène »³⁰¹.

Même si on doit l'exclure pour repérer les marques de l'auteur, le scénario ne doit pas pour autant être trop *faible*. Truffaut catégorise de cette manière le scénario du film de Becker (au même titre que la musique de Paul Misraki et la performance de l'acteur

²⁹⁹ *Ibid.*, p. 46.

³⁰⁰ *Idem.*

³⁰¹ ROHMER, Éric. 1977. *L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris : Union générale d'édition, p. 10.

Henri Vilbert), trop « comédie-bouffe dans un Orient Canebière »³⁰². Truffaut nous signale que le scénario n'est effectivement pas à négliger, puisque, trop faible, il devient un handicap. En quelques mots, si la matière première est de faible qualité, l'auteur ne peut avoir que du mal à imposer sa propre vision. Dans cette manière de parler du scénario presque par préterition, nous pouvons nous demander si Truffaut en parle autant parce que Becker est un des co-auteurs (il a écrit en partie le scénario), ce qui aurait tendance à bonifier son statut d'auteur, ou à l'inverse parce que Becker n'est justement qu'un des co-auteurs (il n'a écrit qu'en partie le scénario), ce qui n'en fait pas moins, selon Truffaut, un auteur.

Ce n'est que dans les derniers paragraphes d'*Ali Baba* que Truffaut nous dévoile un peu plus cette politique en parlant d'abord, mais rapidement, de mise en scène cinématographique. Effectivement, Truffaut n'emploie que peu souvent la locution, même si finalement il en parle constamment à travers cette recherche d'une signature de l'auteur (préparant aussi le terrain pour qu'on les remarque lorsqu'ils deviendront eux-mêmes cinéastes). L'importance de cette mise en scène est surtout exposée dans les écrits concernant la *politique des auteurs*. Ainsi Marie résume tous ces points sur le sujet avec ces quelques mots : « Cette politique est donc volontiers provocatrice et paradoxale. Elle nie le caractère collectif de tout processus de création cinématographique. Elle considère comme secondaire le niveau scénaristique. Seule **la mise en scène**³⁰³, définie comme regard de l'auteur, est prise en compte »³⁰⁴. Antoine de

³⁰² TRUFFAUT, François. 1955. *Op. cit.*, p. 46.

³⁰³ En caractères gras dans le texte.

³⁰⁴ MARIE, Michel. 1997. *La Nouvelle Vague. Une école artistique*. Paris : Nathan Université, p. 39.

Baecque note aussi l'importance de la mise en scène dans son résumé en trois éléments de la *politique des auteurs* :

Premier élément, le *volontarisme de l'amour* (sic). Second : le contenu du film n'est pas une valeur absolue, car le sujet d'une œuvre c'est sa *mise en scène*. D'elle seule la critique doit parler. Troisième : on suit une *œuvre en train de se faire*, ce qui implique certes un jugement film après film mais surtout une proximité, une intimité avec l'auteur. La politique des auteurs se construit donc sur la volonté d'intimité avec un créateur dont on défend tous les films, même ceux méprisés pour leur genre ou leurs défauts : lorsqu'il aime un auteur, le critique voit partout sa griffe³⁰⁵.

Cette griffe correspond bien à la mise en scène, qui selon Antoine de Baecque passe avant le contenu du film pour les tenants de la *politique des auteurs*, car le sujet d'une œuvre c'est sa mise en scène. D'elle seule la critique doit parler.

Truffaut conclut son article en revenant encore une fois sur ce rapport entre écriture du scénario et auteur, tout en défendant très péremptoirement sa politique : « En dépit de son scénario trituré par dix ou douze personnes, dix ou douze personnes de trop excepté Becker, *Ali Baba* est le film d'un *auteur*, un auteur parvenu à une maîtrise exceptionnelle, un *auteur de films*. Ainsi la réussite technique d'*Ali Baba* confirme le bien-fondé de notre politique, la *Politique des Auteurs* »³⁰⁶.

À ce que nous venons d'écrire, trois constatations s'imposent. D'abord, première constatation, en discutant autant de l'écriture du scénario, Truffaut reste encore un peu dans cet amalgame voulant malgré tout lier auteur et écriture, même si paradoxalement

³⁰⁵ DE BAECQUE, Antoine. *Op. cit.*, p. 149.

³⁰⁶ TRUFFAUT, François. 1955. *Op. cit.*, p. 47.

celui qui ne fait qu'écrire ne peut pas être considéré comme un auteur, car l'auteur est exclusivement celui qui met en scène. Michel Marie le mentionne dans son premier point exposant les thèses de la *politique des auteurs* : « Il n'y a qu'un seul auteur de film et celui-ci est le metteur en scène. Toute paternité créatrice est niée au scénariste qui ne fait que fournir la matière première à l'auteur »³⁰⁷.

Seconde constatation issue de la première, la *politique des auteurs* intègre donc quelques tensions internes. Mais peu importe son aspect rudimentaire, son manque de rigueur théorique, car la *politique des auteurs* est surtout une arme dont se sert Truffaut pour attaquer la vieille garde, comme le constate René Prédal dans son ouvrage sur le cinéma d'auteur : « Truffaut a moins cherché à donner de l'auteur de film une définition précise qu'utilisé la notion dans sa violente querelle menée contre la qualité française »³⁰⁸. Marie nous dit aussi, dans son second point, que la *politique des auteurs* est « très sélective, fondée sur des partis pris et des jugements de valeur »³⁰⁹. Un état d'esprit que nous retrouvons dans « Une certaine tendance du cinéma français » comme dans « Ali Baba ».

Enfin, dernière constatation, pour élargir le débat, nous pouvons écrire que François Truffaut et les « jeunes-Turcs » que sont Claude Chabrol, Jacques Rivette, Éric Rohmer et Jean-Luc Godard proposent surtout avec cette *politique des auteurs* un changement d'optique dans la critique cinématographique ; il est question de l'auteur plus que de l'œuvre, et si on aime cet auteur, quel qu'il soit, on le suit, on voit son œuvre

³⁰⁷ MARIE, Michel. *Op. cit.*, p. 38.

³⁰⁸ PRÉDAL, René. 2001. *Op. cit.*, p. 56.

³⁰⁹ MARIE Michel. *Op. cit.*, p. 38.

se construire, on le défend, car on voit sa *griffe* partout, c'est-à-dire sa mise en scène, même dans les films moins réussis. Truffaut écrit d'ailleurs, toujours dans son article sur le film de Becker : « *Ali Baba* eût-il été raté que je l'eusse quand même défendu en vertu de la *Politique des Auteurs* que mes congénères en critique et moi-même pratiquons »³¹⁰. Et pour défendre un film, il faut aller le voir au cinéma, une, deux, si ce n'est trois fois, comme Truffaut l'écrit au début de son article. Un tel changement dans la pratique de la critique cinématographique ne peut que susciter de vives réactions.

b) Contestation : du style de l'œuvre au spectateur oublié

La politique des auteurs gêne les autres critiques, comme nous pouvons le lire dans l'extrait de la lettre que Barthélémy Amengual envoie en tant que lecteur aux *Cahiers* en 1956 (Éric Rohmer est en charge de cette rubrique) :

Ils encensent une poignée de cinéastes auxquels ils attribuent, sans sourciller et sans aucune restriction, l'absolue paternité du moindre détail, de la plus chétive allusion, du plus fugace accent des films produits par ces metteurs en scène et ce, bien qu'ils n'ignorent évidemment pas qu'il y a fort loin de la coupe des producteurs aux lèvres des réalisateurs, à Hollywood au moins autant qu'ailleurs³¹¹.

À l'époque, la contestation provient aussi et surtout du père spirituel de François Truffaut : André Bazin. Nous retrouvons ses réserves à l'égard de la *politique des auteurs* dans divers articles dont celui de 1957 dans les *Cahiers du cinéma* intitulé simplement *De la politique des auteurs*. Bazin, qui d'ailleurs trouve la lettre

³¹⁰ TRUFFAUT, François. 1955. *Op. cit.*, p. 47.

³¹¹ ROHMER, Eric. 1956. « Les lecteurs des "Cahiers" et la "politique des auteurs" ». *Cahiers du cinéma*, n°63 (octobre), p. 54-55.

d'Amengual « fort astucieuse » et « pas hors de propos »³¹², tente tout au long de son article de montrer les impasses qui pourraient exister à ne concevoir la critique cinématographique que du point de vue de la *politique des auteurs*. D'une part, pour Bazin, les tenants de la *politique des auteurs* veulent ignorer « l'apparition d'une discordance entre l'inspiration subjective du créateur et la conjoncture objective du cinéma »³¹³. Difficile ainsi de suivre réellement l'évolution d'un genre, de saisir le rajeunissement d'un certain cinéma comme de son vieillissement dans un certain contexte socioculturel. Antoine de Baecque parle à ce propos de « faiblesse structurelle »³¹⁴. Plus loin, Bazin écrit que d'autre part la *politique des auteurs* est aussi « la plus périlleuse, car ses critères sont difficiles à formuler »³¹⁵. Ce point correspond à l'autre faiblesse de la *politique des auteurs* que relève à sa manière de Baecque, « la faiblesse théorique »³¹⁶, dont nous avons déjà parlé et dont traite aussi René Prédal qui trouve l'argumentation de la *politique des auteurs* relativement peu « rigoureuse pour qu'on ne puisse vraiment pas l'inverser et prendre les causes pour les conséquences »³¹⁷.

Mais le plus grand péril de cette politique reste pour Bazin « la négation de l'œuvre au profit de l'exaltation de son auteur »³¹⁸. Presque à la fin de son article Bazin nous indique qu'il serait plutôt pour une *politique des œuvres*, comme le résume bien

Antoine de Baecque :

³¹² BAZIN, André. 1957. « De la politique des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°70 (avril), p. 2.

³¹³ BAZIN, André. 1957. *Op. cit.*, p. 9.

³¹⁴ DE BAECQUE, Antoine. *Op. cit.*, p. 163.

³¹⁵ BAZIN, André. 1957. *Op. cit.*, p. 10.

³¹⁶ DE BAECQUE, Antoine. *Op. cit.*, p. 163.

³¹⁷ PRÉDAL, René. *Op. cit.*, p. 57.

³¹⁸ BAZIN, André. 1957. *Op. cit.*, p. 11.

Chaque film d'auteur, en définitive, devient ainsi le récit d'un ratage, du sacrifice de la perfection, et *ce n'est que le tout*, la globalité des films qui, en retraçant un trajet personnel, permet de comprendre le génie de l'auteur. C'est cela, ce que l'on pourrait désigner sous le terme du *paradoxe du film mineur*, qui justifie, après l'*éloge de la mise en scène* pratiquée à propos des jeunes cinéastes américains, la politique des auteurs³¹⁹.

Cette *globalité* qui permet de comprendre le *génie de l'auteur* aurait été inspirée à Truffaut, qui l'emploie à la fin de *Ali Baba*, par la formule de Giraudoux « il n'y a pas d'œuvres, il n'y a que des auteurs ». Formule que Bazin trouve d'ailleurs limitée et de plus réversible³²⁰. Cette formule provient de la pièce de Giraudoux en un acte intitulée *L'impromptu de Paris* : « Tu as raison, Jovet, le mal vient de ce qu'ils croient qu'il y a des pièces, alors qu'il n'y a que des auteurs »³²¹. Cette idée est vraisemblablement reprise ailleurs par Giraudoux, car Truffaut, dans un entretien accordé au début des années 1980, cite différemment la phrase de Giraudoux qui l'aurait inspirée : « Il n'y a pas de bonnes pièces, il n'y a pas de mauvaises pièces, il n'y a que des auteurs »³²². Une phrase relative au domaine théâtral qui signifie pour Truffaut, si nous en croyons François Guérif, « que n'importe quelle pièce de Claudel était intéressante et que peut-être le théâtre de Porto-Riche ne l'était pas. Que le théâtre n'avait pas besoin d'histoire mais d'un style »³²³. C'est bien au style, à côté de la vision du monde, du regard (auquel Marie associe la mise en scène) que Truffaut s'intéresse dans les films, et qui s'expriment par la mise en scène.

³¹⁹ DE BAECQUE, Antoine. *Op. cit.*, p. 156.

³²⁰ BAZIN, André. 1957. *Op. cit.*, p. 3.

³²¹ GIRAUDOUX, Jean. [1937] 1988. *L'Impromptu de Paris*. Paris : Bernard Grasset, p. 71.

³²² GUÉRIF, François. [1983] 1996. *Panthéon Noir I*. Paris : Nouvelles Éditions Séguier, p. 8.

³²³ *Idem*.

Plus tard, en 1965, et toujours dans les pages des *Cahiers du cinéma*, la *politique des auteurs* est à nouveau contestée avec l'article à six voix intitulé « Vingt ans après : le cinéma américain et la politique des auteurs ». Pour Jacques Fieschi, il est temps de reconnaître les mauvais films dans la cinématographie d'un réalisateur, comme il est temps de « louer tel film de Gordon Douglas, Hathaway ou Stuart Heisler [ce qui] n'indique pas que leur œuvre soit globalement à prendre en considération »³²⁴. Fieschi dénonce à sa manière ce paradoxe du film mineur : « Aujourd'hui, il nous faut redevenir sensibles au film *en soi*, ce qui n'implique nullement, du reste, un abandon de nos options fondamentales concernant des gens comme Hawks, Hitchcock, Ford ou Kazan »³²⁵. Sans remettre en cause l'apport de la *politique des auteurs*, Fieschi veut en relativiser le principe fondateur, comme plus tard Thierry Jousse, alors rédacteur en chef des *Cahiers*, qui dans deux courts articles intitulés « Politique du cinéma »³²⁶ et « Discretion des auteurs »³²⁷ revendique une *politique des œuvres* à la Bazin. Jousse parle aussi de discrétion des auteurs, et non de disparition, car « c'est une conception de l'auteur qui s'avance masqué, derrière un genre, un livre, un matériau impur, non par modestie, mais simplement, pour mieux transmettre une vision du monde qui prend souvent une dimension morale, politique voire métaphysique »³²⁸. Une discrétion des auteurs qui passe maintenant par un effacement du style de l'auteur pour *pour mieux transmettre une vision du monde* qui se veut cette fois plus collective et partageable.

³²⁴ COMOLLI Jean-Louis *et al. Op. cit.*, p. 27.

³²⁵ COMOLLI Jean-Louis *et al. Op. cit.*, p. 27-28.

³²⁶ JOUSSE, Thierry. 1995. « Politique du cinéma ». *Cahiers du cinéma*, n°489 (mars), p. 5.

³²⁷ *Idem.*

³²⁸ *Idem.*

Truffaut lui-même relativisera plusieurs fois la *politique des auteurs*, dont une dernière fois en 1983, un an avant sa mort. Dans l'entretien avec Guérif, Truffaut atténue la portée de cette politique qui ne pouvait que tomber en déliquescence à force de banalisation : « Je trouve que l'appellation "auteur" n'a plus aucun sens. Elle en avait un peu quand nous l'avons inventée aux *Cahiers du Cinéma* »³²⁹, mais pour lui, au début des années 1980, est auteur un réalisateur comme Claude Zidi, « car ce sont ses idées qui servent du début à la fin »³³⁰. Claude Chabrol de son côté s'est moqué de cette politique en utilisant l'expression *politique des hauteurs*, un peu comme Serge Toubiana avec sa *politique des peintures*³³¹.

Mais cette politique n'est pas seulement contestée d'un point de vue esthétique dans les pages des *Cahiers* ou par ses tenants. Aujourd'hui, un jeune chercheur comme Richard Bégin trouve que la *politique des auteurs* néglige surtout le spectateur. En s'appuyant aussi sur la phrase de Giraudoux voulant qu'il n'y ait pas d'œuvres, mais uniquement des auteurs, Bégin constate que, si l'œuvre n'existe pas, il ne reste que le nom, un statut. Cela signifie aussi que l'autorité narrative est la « propriété exclusive du cinéaste »³³². Mais puisque la fiction fait sens pour le spectateur, c'est la preuve qu'il dispose aussi d'une « capacité narrative équivalente à celle de l'auteur »³³³. Le génie narratif est-il une propriété exclusive ? « Cette seule interrogation entraîne un

³²⁹ GUÉRIFF, François. *Op. cit.*, p. 8.

³³⁰ *Ibid.*, p. 9

³³¹ TOUBIANA, Serge. 1996. « De la "politique des peintures" ». *Cahiers du cinéma*, n°502 (mai), p. 30-31.

³³² BÉGIN, Richard. 2002. « Politique des auteurs et narrativité ». *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Paris : L'Harmattan, p. 97.

³³³ *Ibid.*, p. 96.

affaiblissement du pouvoir créatif et une consolidation de l'autorité réceptive. [...] la *politique des auteurs*, à ne vouloir saisir que le geste de l'artiste, a négligé la compréhension narrative ou, simplement, la réception même du film »³³⁴.

Un spectateur négligé comme a pu l'être le lecteur en littérature. À la fin des années 1960, Roland Barthes explique dans son célèbre essai intitulé « La mort de l'auteur » : « Le lecteur, la critique classique ne s'en est jamais occupée ; pour elle, il n'y a pas d'autre homme dans la littérature que celui qui écrit »³³⁵. En reprenant la notion d'auteur en littérature pour légitimer leur *politique des auteurs* au cinéma, Truffaut et ses acolytes en ont aussi récupéré et perpétué sinon les faiblesses, du moins les conséquences. Eux, critiques de cinéma, ont comme la critique classique en littérature négligé le spectateur, même si dès le début des années 1960, puis dans les années 1970, avec Barthes d'abord, puis Umberto Eco et Hans Robert Jauss, l'entité lectrice fut, comme son rôle collaboratif, remise en valeur.

La *politique des auteurs* délaisse le film en soi, mais aussi sa réception par le spectateur. Un film et un spectateur *in absentia* dans la *politique des auteurs* qui laisse toute la place, tout le contrôle, à l'auteur. Avec Becker ou Zidi, c'est bien de contrôle dont il est question. Avec le film de Jacques Becker, *Ali Baba et les quarante voleurs*, ou les films de Claude Zidi³³⁶, nous sommes en présence de comédies commerciales, avec les têtes d'affiche de l'humour franchouillard (Fernandel dans le premier cas,

³³⁴ *Ibid.*, p. 99-100.

³³⁵ BARTHES, Roland. [1968] 1984. *Op. cit.*, p. 66.

³³⁶ En 1984, Zidi réalise le premier de la série *Les Ripoux*. En 1983, il va tourner *Bonzaï* (1983), avec l'humoriste Coluche, *Les Sous-doués en vacances* (1982), *Inspecteur la bavure* (1980) toujours avec Coluche, *Les Sous-doués* (1980), *Bête mais discipliné* (1979), *La Zizanie* (1978) avec Louis de Funès, etc.

Coluche, Louis de Funès et bien d'autres dans le second). Ces deux cinéastes cités à vingt-huit ans d'intervalle restent pourtant pour Truffaut de parfaits exemples d'auteurs de films. Ils illustrent parfaitement sa *politique des auteurs*, car ils possèdent tout simplement le contrôle sur leurs films. En parlant de Zidi, Truffaut nous disait bien que ce sont ses propres idées qui servent du début à la fin.

Tout en négligeant le film, ainsi que l'entité réceptrice de ce film, c'est-à-dire le spectateur, la *politique des auteurs* est surtout, et finalement, une politique sur le contrôle du réalisateur qui passe par la mise en scène. Hitchcock, qui est aussi l'auteur de cinéma par excellence pour Truffaut, ne le démentirait pas lui-même puisqu'il écrit « en novembre 1927 dans l'*Evening News* un ensemble de considérations sur la fabrication des films qui vise à faire valoir l'importance du réalisateur »³³⁷. Hitchcock « s'est en effet toujours soucié, longtemps avant sa première rencontre avec Chabrol et Truffaut, de son statut professionnel, prenant grand soin d'affirmer le poids déterminant de sa mise en scène dans ses films »³³⁸. Encore une fois l'expression mise en scène est utilisée, mais quelle définition en donneraient ceux qui sont à l'origine de cette *politique des auteurs* ?

C) LA MISE EN SCÈNE SELON LA POLITIQUE DES AUTEURS

Nous pouvons constater que, malgré les abus, les faiblesses structurelles et théoriques de cette politique, malgré son esprit partisan, la *politique des auteurs* a

³³⁷ ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Op. cit.*, p. 70.

³³⁸ *Ibid.*, p. 68.

profondément marqué la critique, en France, en Europe, et dans les pays anglo-saxons, mais plus à titre de curiosité, selon Serge Daney, et « sous l'appellation plus décente d'"*author theory*" »³³⁹. Une *politique des auteurs*, qui parce qu'ancrée profondément dans les esprits, semble difficile à remettre en question, comme les notions qu'elle intègre, en particulier celle de mise en scène, dont nous allons maintenant traiter.

Pour bien comprendre leur conception de la mise en scène nous devons commencer par exposer quelques influences principales, dont Bazin, ou peut-être plus encore Astruc. Ensuite, il nous faut pénétrer au cœur de la question en donnant les définitions que les tenants de la *politique des auteurs* peuvent avoir de la mise en scène. Nous allons principalement voir comment la notion de *temps* ne s'y intègre pas autant que celle d'*espace*, et comment le spectateur s'y trouve oblitéré.

a) Influences principales

Même si Bazin conteste cette nouvelle approche critique, il reste dans le temps et dans l'espace, ainsi qu'au niveau esthétique, la plus proche influence pour Truffaut et les "jeunes-Turcs". Bien avant que n'apparaisse la *politique des auteurs*, dans un article de 1949 de *L'Écran Français*, Bazin écrit : « [...] la mise en scène c'est tout ce qui ne peut être dit que visuellement par l'image, au-delà des moyens dramatiques et littéraires des scénaristes »³⁴⁰. Dans la suite de cette citation, Bazin ajoute que la mise en scène

³³⁹ DANÉY, Serge. 2001. « Après tout », *La politique des auteurs - Les Entretiens*. Paris : Cahiers du cinéma, p. 10.

³⁴⁰ BAZIN, André. [1949] 1960. « Une symbolique de l'image ». Dans Pierre Lherminier, *L'Art du cinéma*. Paris : Pierre Seghers, p. 154.

proprement cinématographique est liée à une symbolique de l'image dépassant le scénario et la mise en valeur dramatique, mais que seule l'image est capable d'exprimer.

A priori, cette conception a du sens pour un Truffaut qui dans son article sur le film de Becker tente de séparer les marques visuelles de l'auteur de celles qui sont inhérentes au scénario. Cette conception a du sens pour un groupe de critiques qui veut identifier la mise en scène proprement cinématographique, comme pour un mouvement qui voit dans la mise en scène un nouveau mode d'écriture, un nouveau langage.

Pourtant, ne nous y trompons pas, Bazin, pour qui le réalisme brut de l'image prime, ne considère pas le geste du metteur en scène comme les tenants de la *politique des auteurs*. Disons qu'il ne lui donne pas autant de puissance. Ainsi la conception du cinéma, et donc de la mise en scène chez Bazin est finalement différente de celle des jeunes critiques, comme l'explique Jean-Pierre Esquenazi. Effectivement, pour Bazin, « l'objet est dans la réalité ; le dispositif cinématographique n'est valorisé que parce qu'il est capable de saisir l'être de cet objet dans toutes ses dimensions. La mise en scène est l'art de capter ces "êtres" »³⁴¹. Alors que, selon Esquenazi, pour les jeunes critiques : « l'objet est, comme nous l'avons vu, une Idée dont le lieu est l'esprit du cinéaste ; le réalisateur devient celui qui est capable de transformer son Idée en une pratique de mise en scène »³⁴². Nous pouvons ajouter que le cinéaste possède un regard, une vision en tant qu'auteur, et non une vision du monde puisque le rapport au monde est bien éloigné pour ces derniers par rapport à Bazin. Esquenazi explique que l'Idée représente

³⁴¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Op. cit.*, p. 83.

³⁴² *Idem.*

effectivement le principe de l'œuvre, détermine l'œuvre³⁴³. Pour les jeunes critiques, la mise en scène au cinéma correspond à la possibilité de révéler l'âme du cinéaste, la mise en scène est alors un regard et non une vision du monde qu'ils perdent finalement parce que cachée derrière cet auteur qui prend toute la place. C'est en captant la réalité que pour le critique chrétien la mise en scène permet de révéler le monde, permet une vision du monde.

Ainsi, la conception du cinéma pour les tenants de la *politique des auteurs* aurait plutôt tendance à se rapprocher de la conception du cinéma d'un cinéaste-théoricien comme Alexandre Astruc. Nous avons vu que, pour ce dernier, le cinéma devient un « langage, c'est-à-dire une forme dans laquelle et par laquelle un artiste peut exprimer sa pensée, aussi abstraite soit-elle, ou traduire ses obsessions exactement comme il en est aujourd'hui de l'essai ou du roman »³⁴⁴. Contrairement à Bazin, pour Astruc le cinéma doit se débarrasser de la réalité, qui n'a plus la même importance, car le cinéma n'est pas art d'image, mais d'organisation de la réalité, comme l'écrit Jacques Aumont, qui complète cette idée en expliquant la pensée d'Astruc :

Le geste propre du cinéaste, celui qui permet d'accomplir ce paradoxe, l'organisation du réel, c'est la mise en scène – geste logique, intellectuel et sensible à la fois. Le metteur en scène "touche à tout", "son magasin d'accessoires est la création tout entière", mais ce n'est que le magasin d'accessoires. Le cinéaste écrit : il donne forme fixée à la logique de la réalité par la mise en scène (qui inclut tous les gestes du cinéaste, au premier

³⁴³ *Ibid.*, p. 75.

³⁴⁴ ASTRUC, Alexandre. *Op. cit.*, p. 325.

chef évidemment le cadrage), il articule le sens des situations, des événements³⁴⁵.

De la même manière, pour les tenants de la *politique des auteurs*, le cinéaste contrôle évidemment la mise en scène qui est au service d'une Idée, de manière logique, réfléchie et sensible pour exprimer sa vision du monde qui passe par sa propre organisation du réel, c'est-à-dire par le contrôle du profilmique, ce qu'Astruc appelle le *magasin d'accessoires*. Mais pour les jeunes critiques, la mise en scène ne sert pas seulement à gérer un magasin d'accessoires, elle permet une nouvelle écriture, comme le mentionne Astruc, et le potentiel du cinéaste contrôlant la mise en scène inclut aussi au moins tout le filmographique-tournage, ce qu'Astruc appelle *les gestes du cinéaste*, pour articuler *le sens des situations, des événements*.

Un constat que réalise Bazin lui-même, dans le numéro 44 des *Cahiers* de février 1955 où Truffaut lance justement la *politique des auteurs*. Après avoir pris de la distance avec ses jeunes collaborateurs, tout en les défendant, Bazin définit alors ce qu'il pense être leur conception de la mise en scène cinématographique. Il en donne ainsi une définition : « Ils présentent à ce point la mise en scène parce qu'ils y discernent dans une large mesure la matière même du film, une organisation des êtres et des choses qui est à elle-même son sens, aussi bien moral qu'esthétique »³⁴⁶. Selon Bazin, pour les jeunes critiques, la mise en scène est *la matière même du film*, nous l'avons vu, qui correspond à la seule organisation des êtres et des choses qui a du sens. L'organisation est morale parce qu'elle représente de la part de son auteur une vision du monde, et esthétique parce

³⁴⁵ AUMONT, Jacques. 2002. *Les Théories des cinéastes*. Paris : Nathan/VUEF, p. 71.

³⁴⁶ BAZIN, André. 1955. « Comment peut-on être hitchcocko-hawksien? ». *Cahiers du cinéma*, n°44 (février), p. 18.

cet auteur possède un ton, un style personnel, tant au niveau du récit que de la plastique de l'image³⁴⁷.

Mais qu'en pensent Truffaut, Rohmer, Rivette, Godard ou Chabrol ? Proposent-ils une définition de la mise en scène proche de ce que revendique Astruc, ou proposent-ils une définition de la mise en scène proche du constat que fait Bazin en 1955 ? En fait, est-ce que les tenants de la *politique des auteurs* proposent dans les pages des *Cahiers du cinéma* une définition claire de la mise en scène exposant les domaines, ou champs concernés par la mise en scène, l'activité correspondante à la mise en scène, les moyens mis en jeu, ainsi que l'objectif convoité par la mise en scène ? Au détour d'articles, de critiques ou d'entretiens contenus dans cette revue durant la période concernée, mais aussi plus tard ou dans d'autres ouvrages, allons-nous trouver une mosaïque d'approches convergeant vers une même définition précise de la mise en scène ou une pléthore de définitions différentes offrant un visage éclaté de la notion de mise en scène mais en accord sur la finalité de l'acte créatif proposé par ces derniers ?

b) Définitions des intéressés

- Espace et temps

À propos du film *Angel Face (Un si doux visage – 1952)* d'Otto Preminger, dans le numéro 32 des *Cahiers* (soit le numéro postérieur à celui d'« Une certaine tendance du cinéma français ») Jacques Rivette pose la question : « Qu'est-ce que la mise en scène ? Je m'excuse de poser, soudain sans préparation, ni préambule, une question si

³⁴⁷ PRÉDAL, René. *Op. cit.*, p. 58.

périlleuse, d'autant que je n'ai pas l'intention d'y répondre ; simplement, celle-ci ne devrait-elle pas toujours demeurer à l'arrière-plan de nos propos ? »³⁴⁸. Si Rivette nous confirme cette difficulté à définir la mise en scène au cinéma, il nous étonne en affirmant qu'elle n'est pas au premier plan de ses préoccupations. Il est somme toute facile de relativiser ses propos, premièrement parce nous n'avons pas affaire à une affirmation, mais à une simple question, deuxièmement parce que la *politique des auteurs* n'est pas encore « officiellement » lancée dans les pages de la revue, et troisièmement parce que la mise en scène reste malgré tout l'enjeu de l'article de Rivette.

En tentant effectivement de déterminer ce qui chez Preminger lui permet de « trouver une vérité purement cinématographique »³⁴⁹, Rivette écrit : « C'est à la mise en scène que croit Preminger, à la création d'un complexe précis de personnages et de décors, un réseau de rapports, une architecture de relations, mouvante et comme suspendue dans l'espace »³⁵⁰. Rivette expose les principaux éléments de la mise en scène cinématographique tels qu'ils les conçoit (personnages et décors), nécessaires et utiles, qui tissent avec d'autres éléments, que Rivette ne nomme pas encore, un ensemble de rapports structurés, *une architecture de relations, mouvante et comme suspendue dans l'espace*. Soit dit en passant, ces derniers termes (qui font peut-être référence au filmographique-tournage ?) restent malgré tout abscons pour une définition qui s'éclaircit à peine avec un autre extrait tout à la fin du texte : « Si jamais film [Rivette parle cette fois d'un autre film de Preminger, *The Moon Is Blue* (La lune était

³⁴⁸ RIVETTE, Jacques. 1954. « L'essentiel ». *Cahiers du cinéma*, n°32 (février), p. 44.

³⁴⁹ *Idem.*

³⁵⁰ *Idem.*

bleue – 1953)] fut l'expression de la mise en scène limitée à son seul exercice, c'est bien celui-là : qu'est-ce que le cinéma, sinon le *jeu* de l'acteur et de l'actrice, du héros et du décor, du verbe et du visage, de la main et de l'objet ? »³⁵¹. Cette citation, comme nous pouvons le constater, qui complète la précédente sur la mise en scène en insistant cette fois clairement sur le jeu de l'acteur pris dans un complexe de relations. En effet, Rivette ne discute pas tant ici du jeu de l'acteur, que de ce qui se joue entre l'acteur et l'actrice, l'acteur et le décor, le verbe, le visage, la main, l'objet.

Cette citation a aussi le mérite de nous éclairer sur l'analogie de sens qui existe entre *mise en scène* et *cinéma* pour Rivette et les jeunes critiques. Lorsque Rivette est sur le point de donner une définition de la *mise en scène*, après les deux points, il emploie le mot *cinéma* (« Si jamais film fut l'expression de la mise en scène limitée à son seul exercice, c'est bien celui-là : qu'est-ce que le cinéma [...] ? »³⁵²). Analogie entre ces deux termes qui nous permet de repérer d'autres définitions de la mise en scène sous le vocable *cinéma*, comme dans la critique de 1958 sur *The Quiet American* (*Un Américain bien tranquille*). Dans cet article sur le film de Joseph L. Manckiewicz, le critique Éric Rohmer précise que le cinéma défendu aux *Cahiers* est « un cinéma de construction spatiale ou d'expression corporelle »³⁵³. Rohmer donne ici une définition de la mise en scène, qui partage d'ailleurs quelques points avec celle de Rivette qui pense aussi la mise en scène comme l'organisation des corps dans l'espace. Une notion d'espace que Rohmer étudie en 1977 dans un ouvrage justement intitulé *L'organisation*

³⁵¹ *Ibid.* p. 45.

³⁵² *Idem.*

³⁵³ ROHMER, Éric. [1958] 1984. « Politique contre destin ». *Le goût de la beauté*. Paris : De L'Étoile-Cahiers du cinéma, p. 169.

de l'espace dans le Faust de Murnau. Un film sur la maîtrise de cet espace que Rohmer compare à un opéra visuel, « la mise en scène y tenant lieu de partition »³⁵⁴.

Avec Rivette et Rohmer, nous pouvons constater que, si leurs définitions de la mise en scène se rejoignent, c'est aussi dans leur oubli commun de la notion de temps. Rohmer l'avoue même dans son ouvrage sur Murnau : « Nous venons de définir les deux opérations fondamentales de la mise en scène cinématographique [que nous pouvons résumer au profilmique et au filmographique-tournage] en termes d'espace, et non de temps, comme on le fait en général »³⁵⁵. Comme le font peut-être les tenants de la *politique des auteurs* en général ? Rohmer expose d'ailleurs les trois notions différentes que peut désigner le terme d'espace : l'espace pictural, l'espace architectural et l'espace filmique. En parlant d'espace pictural, un autre tenant de la *politique des auteurs*, Claude Chabrol, écrit dans un ouvrage encore plus récent, en tentant de décrire la mise en scène cinématographique : « Là intervient une notion picturale, qui n'existe pas de la même manière au théâtre, que l'on peut utiliser ou non, et qui peut se rapprocher de la peinture »³⁵⁶. Même Godard, pour les citer presque tous, va écrire dans son célèbre article « Montage, mon beau souci » que la mise en scène qui est un regard, cherche à prévoir dans l'espace, alors que le montage cherche à prévoir dans le temps.

Cette notion de temps dans la définition de la mise en scène, nous l'avons pourtant fréquemment croisée tout au long de notre recherche. Par exemple, nous avons pu la considérer avec Eisenstein pour qui la *mise en cadre* correspond à la mise en place

³⁵⁴ ROHMER, Éric. 1977. *Op. cit.*, p. 9.

³⁵⁵ *Ibid.*, p. 94.

³⁵⁶ CHABROL, Claude et François GUÉRIF. 2004. *Comment faire un film*. Paris : Payot & Rivages, p. 13.

spatio-temporelle des éléments se trouvant sur la scène de théâtre dans le plan cinématographique (pour cette raison, nous avançons le terme de *mise en plan* qui a l'avantage d'exprimer autant une idée d'espace que de temps). Legrand abordait aussi la notion de temps, à côté de celle d'espace, puisque selon lui « la mise en scène est l'acte de rassembler un certain nombre d'éléments [...] de manière à faire un film, par-delà son déroulement temporel, un objet spatial aussi homogène que possible »³⁵⁷. Rappelons-nous que Pinel complétait sa définition de la mise en scène (« art d'inscrire le récit, les personnages et le cadre de leurs activités dans le temps et dans l'espace du film »³⁵⁸) des trois données essentielles, qui sont, outre la direction d'acteur, bien évidemment l'organisation de l'espace et du temps³⁵⁹. D'autres encore intègrent évidemment la notion de temps dans leur définition de la mise en scène.

Rivette et Rohmer, et les autres tenants de la *politique des auteurs*, en insistant sur la notion d'espace, n'oublient pas vraiment la notion de temps dans la définition de la mise en scène, mais l'intègrent d'une autre manière. Laquelle ? Dans son ouvrage sur la mise en scène, Aumont nous donne une réponse en s'appuyant justement sur l'ouvrage de Rohmer consacré au *Faust* de Murnau, et plus précisément sur la partie consacrée au découpage et au montage, qui lui permet d'écrire : « La mise en scène, c'est évidemment à la fois l'organisation de l'espace et celle du temps, mais de manière dissymétrique, l'un et l'autre ne jouant pas le même rôle dans notre appréhension de la

³⁵⁷ LEGRAND, Gérard. 1988. *Op. cit.*, p. 1096.

³⁵⁸ PINEL, Vincent. *Op. cit.*, p. 253.

³⁵⁹ *Idem.*

représentation comme réaliste »³⁶⁰. Notons qu'en employant le mot *évidemment*, Aumont insiste sur une information qui n'était peut-être pas si évidente. Par la suite, il tente de préciser son idée, que s'il est « courant de découper l'espace selon des points de vue différents, éventuellement en préservant la continuité temporelle, il est exceptionnel qu'un film ne découpe que le temps, et pas l'espace (filmant d'un point de vue fixe, mais avec des ellipses) »³⁶¹, reprenant ainsi l'analyse de Rohmer, qui de son côté explique très simplement que « l'importance relative du facteur temps et du facteur espace diffère selon les films. *Faust* est de ceux qui privilégient nettement le second »³⁶².

En véritable membre à part entière des *Cahiers*, Jean Douchet ne s'y est pas trompé, comme il l'exprime dans son ouvrage de la fin des années 1990 sur la Nouvelle Vague. Ainsi, s'il donne a priori plus d'importance à la mise en espace, comme Rohmer, pour définir la mise en scène, il n'oublie pas pour autant, comme Rohmer, la notion de temps. Proche de ces jeunes critiques, en accord avec leur manière de penser, Douchet semble avoir conscience que cette notion de temps n'est que rarement mise en lumière dans leur conception de la mise en scène et il l'ajoute alors dans sa propre définition, avec une certaine maladresse, puisque la mise en scène représente pour lui « la concrétisation et la mise en espace – à la fois spatiale et temporelle, sonore et visuelle – d'une pensée et d'un imaginaire en mouvement »³⁶³. Quelque peu aussi absconse au

³⁶⁰ ROHMER, Éric. 1977, *Op. cit.*, p. 94.

³⁶¹ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p.152.

³⁶² ROHMER, Éric. 1977, *Op. cit.*, p. 94.

³⁶³ DOUCHET, Jean. *Op. cit.*, p. 104.

premier abord (que signifie mettre en espace spatialement ?), cette définition nous informe quand même de l'importance de la donnée temporelle de la mise en scène.

Mais surtout, pour fermer la boucle, cette définition de Douchet nous apprend que derrière la mise en scène se trouve aussi un auteur. Cette définition nous indique que la pensée et l'imaginaire en mouvement que la mise en scène tente de rendre concrets sont ceux de l'auteur du film. Quand on prend conscience de l'auteur, la mise en scène ne peut pas s'arrêter au seul contrôle du profilmique et du filmographique-tournage. La mise en scène ne peut alors pas se réduire à ce que ceux des *Cahiers* définissent comme la gestion des corps dans l'espace, du décor, naturel ou fabriqué, des corps en relation avec ce décor et de tous les éléments qui constituent cette mise en scène, comme le verbe, pour reprendre un terme de Rivette. Quand un auteur est derrière une mise en scène, cela signifie que ce dernier doit aussi contrôler les autres étapes de la production du film pour imposer son point de vue, sa vision du monde, sa vérité.

- Tout est mise en scène sauf l'invention de l'histoire

Rohmer pense comme les autres critiques des *Cahiers* que la mise en scène est naturellement dans la plupart des étapes de la production d'un film. La mise en scène selon lui commence dès que l'on dit, je vais faire un film³⁶⁴, dès que l'on recherche une production : « si vous faites un film avec dix mille figurants ou un film avec trois figurants, ce n'est pas le même genre de production, et à ce moment-là, c'est de la mise

³⁶⁴ ROHMER, Éric. 1983. « Du récit à la scène (entretien) ». *Caméra/stylo*, n°4 (septembre), p. 55.

en scène »³⁶⁵. Les transformations apportées au texte, comme le réduire, c'est déjà, pour lui, faire de la mise en scène, puisque « c'est déjà faire de l'histoire un objet qui est tournable »³⁶⁶. Le traduire, aussi, concerne la mise en scène.

La mise en scène est impliquée au moment de l'écriture du scénario, puisque ce dernier sert à la mise en scène, « comme son nom l'indique³⁶⁷ », qu'il soit original ou d'adaptation. À ce propos, dans l'article sur Joseph L. Mankiewicz, Rohmer écrit : « Le travail d'adaptation, aussi, auquel s'est livré Mankiewicz, n'est-il pas déjà mise en scène, qui signifie mise en film, et le parfait de son *rendu* ne s'intitule-t-il pas en jargon des studios "réalisation" ? »³⁶⁸. En plus de signaler que le travail d'adaptation est un travail de mise en scène, Rohmer utilise comme équivalent à ce terme celui de *mise en film*, mais cette fois par rapport au texte littéraire d'origine qui doit être adapté. Enfin, cette citation nous apprend aussi que le parfait de son *rendu*, comprenons le film, s'appelle *réalisation*, qui nous montre l'aspect générique de ce terme.

Rohmer précise par la suite qu'il dessine quelquefois des images, des cadrages : « Parce que qu'est-ce que c'est que la mise en scène finalement ? C'est un découpage. Je veux dire qu'elle s'appuie sur le découpage »³⁶⁹. Pour Rohmer, le découpage ne se fait pas en plans, mais en scènes : « Mettre en scène – sans faire de jeu de mots – c'est mettre en petites scènes »³⁷⁰. Notons avec Rohmer cette idée de scène qui intègre la

³⁶⁵ *Ibid.*, p. 56.

³⁶⁶ *Idem.*

³⁶⁷ *Ibid.*, p. 54.

³⁶⁸ ROHMER, Éric. [1958] 1984. *Op. cit.*, p. 173.

³⁶⁹ ROHMER Éric. 1983. *Op. cit.*, p. 56.

³⁷⁰ *Idem.*

notion de temps, de la scène comme unité spatio-temporelle (qu'il y ait ou non montage). La mise en scène s'appuie sur le découpage qui lui-même s'appuie sur le scénario, comme le signale Aumont : « Dans son état technique, le découpage n'est rien d'autre qu'un instrument qui fait correspondre exactement la mise en scène au scénario »³⁷¹. Le découpage est donc un document intermédiaire qui fait le lien entre le scénario et la mise en scène. Tout en étant un document écrit, il tente de rendre compte le plus concrètement possible du film à faire. Il est réalisé par le metteur en scène, et il a beau être catégorisé comme *technique*, le découpage correspond pourtant à une « démarche intellectuelle et artistique »³⁷² de la part de ce metteur en scène. Mais le découpage n'est pas pour autant la mise en scène, qui « implique d'autres décisions que celles relatives à la place de la caméra et à la durée des plans »³⁷³.

À la suite de cette dernière citation, Aumont expose entre parenthèses les décisions impliquées par la mise en scène : « (il faut régler les déplacements, les mouvements, la "chorégraphie" des corps des acteurs, les rythmes d'élocution, les regards, et, en amont, s'occuper de scénographie, de costumes, d'éclairage) »³⁷⁴. Dans cette citation, nous retrouvons l'essentiel des éléments avancés par Rivette ou Rohmer, cette organisation des corps dans l'espace, jusqu'au verbe, le rythme de son élocution, et d'autres éléments encore. Nous retrouvons cette importance donnée à l'acteur, à son jeu dans l'espace de jeu, comme le revendique Rohmer dans ce même texte de la revue *Caméra/stylo*.

³⁷¹ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p.45.

³⁷² *Ibid.*, p.46.

³⁷³ *Ibid.*, p.47.

³⁷⁴ *Idem.*

Effectivement, plus loin, Rohmer écrit que la mise en scène correspond aussi au travail de répétition et de direction d'acteur, et il ajoute, « mais la mise en scène se fait finalement au montage. C'est la dernière opération »³⁷⁵. Une idée confirmée par Godard, dans « Montage, mon beau souci » où il explique justement que le montage parachève la mise en scène : « Le montage est avant tout le fin mot de la mise en scène. [...]. Si mettre en scène est un regard, monter est un battement de cœur. Prévoir est le propre des deux ; mais ce que l'un cherche à prévoir dans l'espace, l'autre le cherche dans le temps. [...] Parler de mise en scène, c'est automatiquement parler de montage »³⁷⁶. Cette belle métaphore organique de Godard (un regard + un cœur = un être humain, une âme) réalise l'unité que favorise la mise en scène dans la discontinuité arythmique des plans.

La mise en scène se retrouve donc à toutes les étapes de la production d'un film, du moment où l'on décide de faire un film, jusqu'au montage. La mise en scène enveloppe, unifie tout le processus. Pourtant, toujours selon Rohmer, il existe une étape qui n'intègre pas la mise en scène : « l'opération de mise en scène est une opération toujours dissociée de l'opération d'invention de l'histoire. Je dis histoire et pas sujet. La narration de l'histoire. [...] L'histoire peut exister, et à ce moment-là je conçois une mise en scène. Je me dis : on peut faire ça ici. On peut prendre cet acteur. On peut avoir tel décor »³⁷⁷. L'invention de l'histoire, la narration de l'histoire, cette inscription du récit

³⁷⁵ ROHMER Éric. 1983. *Op. cit.*, p. 55.

³⁷⁶ GODARD, Jean-Luc. 1956. « Montage, mon beau souci ». *Cahiers du cinéma*, n°65 (décembre), p. 30-31.

³⁷⁷ ROHMER Éric. 1983. *Op. cit.*, p. 54-55.

sont effectivement pour Rohmer de nature littéraire et donc à l'extérieur du cinéma qui est « l'art de la mise en scène »³⁷⁸.

Pour Rohmer « il n'y a pas de littérature de cinéma »³⁷⁹, « une histoire n'est pas faite en fonction du cinéma ; une histoire est faite pour elle-même, elle se tient elle-même, elle existe en tant que telle »³⁸⁰. On voit d'abord l'histoire « d'un point de vue qui n'est pas situé, c'est-à-dire qui n'est pas mis en scène »³⁸¹. La seule forme littéraire cinématographique, c'est pour lui le scénario, mais ce dernier n'est pas vraiment lisible : « c'est hybride et il n'y a jamais eu finalement de scénario qui ait existé en tant que tel. Il n'a existé qu'en fonction de la mise en scène »³⁸².

Si cette opinion de ne pas considérer le scénario comme un texte est aujourd'hui largement remise en question, principalement par Isabelle Raynauld depuis sa thèse écrite en 1990³⁸³ (qui considère aussi le scénario comme le premier élément de la mise en scène), elle était plus acceptée dans les années soixante, époque où le rêve de cette génération de cinéastes « a été de faire ce qu'on appelle des films d'auteurs, dans lesquels il n'y avait pas cet intermédiaire littéraire, dans lequel le cinéaste voyait le film »³⁸⁴. Pour atteindre ses objectifs, l'auteur-metteur en scène devait évidemment

³⁷⁸ *Ibid.*, p. 53-54.

³⁷⁹ *Ibid.*, p. 53.

³⁸⁰ *Ibid.*, p. 54.

³⁸¹ *Ibid.*, p. 55.

³⁸² *Ibid.*, p. 54.

³⁸³ RAYNAULD, Isabelle. 1990. « Le Scénario de film comme texte/Histoire, théorie et lecture(s) du scénario : de Georges Méliès à Marguerite Duras et Jean-Luc Godard ». Thèse de doctorat, Paris, Université de ParisVII, 289 pages.

³⁸⁴ ROHMER Éric. 1983. *Op. cit.*, p. 55.

contrôler toutes les étapes de la réalisation d'un film, qui implique finalement la mise en scène, pour exprimer sa vision du monde, sa vérité par son style propre.

D) RÉFLEXIONS SUR LA MISE EN SCÈNE DANS UN CINÉMA MODERNE

Les tenants de la *politique des auteurs* font par la même occasion entrer le cinéma dans une nouvelle ère, celle de la modernité, où la candeur n'a plus sa place. Selon Olivier Assayas, avec ces critiques devenus cinéastes, « disparaît la naïveté, en cela qu'après elle il devient impossible de tourner un film sans se poser la question de la signature. [...] Une fois la théorie formulée, l'innocence devient impossible »³⁸⁵. Fabrice Revault d'Allones, qui enseigne et écrit sur le cinéma, nous explique le contexte de ce changement irréversible de cap :

Il ne fait guère de doute qu'à partir de la seconde guerre mondiale, de son traumatisme (les totalitarismes, les camps, la bombe) qui ébranla une représentation du monde et de l'existence non seulement trop "carrée" ou trop "ronde" mais encore trop factice et trop lisse, certains réalisateurs ont voulu tourner leur caméra vers le monde même, "tel" ou "brut", pour rendre compte de ce monde comme il va ou ne va pas³⁸⁶.

Inspirés effectivement par le cinéma issu de la guerre comme le néoréalisme italien, ou même par le cinéma direct, par des auteurs-metteurs en scène français, européens ou américains dont nous avons déjà parlé, les jeunes critiques inventent en

³⁸⁵ ASSAYAS Olivier. 1983. « Sur une politique ». *Cahiers du cinéma*, n° 353 (novembre), p. 24.

³⁸⁶ REVAULT D'ALLONES, Fabrice. 1994. *Pour le cinéma « moderne » - Du lien de l'Art au Monde : petit traité à l'Usage de ceux qui ont perdu tout repère*. Paris : Fabrice Revault d'Allones et Éditions Yellow Now, p. 9.

tant que cinéastes un cinéma moderne, faisant table rase d'une certaine conception du cinéma telle qu'elle existait principalement en France, et qu'ils avaient, comme précisé précédemment, abondamment critiquée.

Revault d'Allones nous explique ce qu'est le cinéma dit moderne : « Un cinéma soucieux, respectueux du document. C'est-à-dire de la vérité du monde : des lieux, des choses, des lumières et des sons – finis les artifices. C'est-à-dire de la vérité des êtres : des corps, des voix, des attitudes et des gestes – finies les conventions »³⁸⁷. Sur les traces d'Astruc, pour justement critiquer cette vieille garde, mais aussi discuter de ce cinéma moderne, les jeunes des *Cahiers*, grâce à la mise en scène cinématographique, passent le cinéma de leur époque au filtre de la *politique des auteurs*. Les réalisateurs de la Nouvelle Vague qu'ils deviennent fabriquent ainsi un cinéma sans les artifices propres au cinéma de la « qualité française » réalisé en studio, à coup de gros budgets, avec des vedettes idolâtrées sous des lumières artificielles. Au passage, notons que pour parler de la vérité des êtres dont le cinéma moderne doit être respectueux, Revault d'Allones utilise les mêmes mots, ou presque (*corps, voix, attitudes, geste*), que les tenants de la *politique des auteurs* emploient pour définir la mise en scène.

Pourtant, avec Revault d'Allones, plus qu'avec Assayas, nous pouvons voir dans la définition du cinéma moderne une possible incompatibilité avec le cinéma tel que pensé par les tenants de la *politique des auteurs*. Effectivement, comment peut-on *tourner notre caméra vers le monde même, "tel" ou "brut", pour rendre compte de ce monde comme il va ou ne va pas, faire un cinéma soucieux, respectueux du document,*

³⁸⁷ *Ibid.*, p. 11.

de la vérité du monde, de la vérité des êtres, tout en revendiquant une signature, un regard, un style, une vérité personnelle de la part du metteur en scène ?

Au début de son ouvrage sur *Le cinéma et la mise en scène*, Aumont pose une question qui pourrait faire écho à celle que nous venons de nous poser, mais d'une manière plus générale, décontextualisée. Il n'y est pas question de cinéma moderne et de *politique des auteurs*. Aumont ne pointe d'ailleurs pas directement la *politique des auteurs* comme nous le faisons, même si, puisqu'il en traite beaucoup, la *politique des auteurs* semble naturellement se retrouver la cible visée :

Comment peut-on à la fois défendre le cinéma comme un art spécifique, qui non seulement réaliserait ce qui avant lui était impossible (l'enregistrement des actions avec un fort coefficient de mimétisme, le récit en images et en sons, la production d'images dotées du mouvement), mais inventerait des sensations totalement neuves, et avec elles, les moyens de les apprécier – et d'autre part, s'appuyer pour cela sur la notion de mise en scène, qui semble ramener incessamment la cinéma à des antécédents théâtraux ?³⁸⁸

Nous remarquons qu'Aumont intègre dans sa question la problématique de l'atavisme théâtral de la mise en scène cinématographique. Un atavisme théâtral qui amène Aumont à la question suivante.

En pensant cette fois fortement à la *politique des auteurs* (même si Aumont ne pointe toujours pas du doigt cette politique et ses responsables), la prochaine question que nous volons encore à Aumont pourrait préciser sa précédente question. Ainsi, nous pouvons reformuler notre question qui expose grâce à Revault d'Allones une contradiction dans la *politique des auteurs*. Cette prochaine question d'Aumont relève

³⁸⁸ AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p. 9.

donc cette contradiction, mais avec encore beaucoup de prudence et de non-dits. Une contradiction, rappelons-le, que nous avons croisée bien avant avec Esquenazi qui opposait finalement les « jeunes-Turcs » à Bazin :

Comment a-t-on pu hypostasier la "mise en scène" au point d'y voir une qualité primordiale de l'auteur, du poète, du génie – et comment cela a-t-il pu se concilier avec une esthétique, une morale et même une politique de l'art cinématographique qui y valorise la beauté des gestes, des corps, des sentiments ?³⁸⁹

Effectivement, comment les tenants de la *politique des auteurs* (puisque c'est bien d'eux dont il est question en sous-texte) ont-ils pu récupérer cette notion de mise en scène théâtrale pour la transformer, tant bien que mal, en une notion spécifiquement cinématographique et y voir la marque de l'auteur dans l'art cinématographique ? Comment les tenants de la *politique des auteurs* ont-ils pu défendre la mise en scène comme marque de l'auteur dans un cinéma moderne qui veut pourtant tourner sa caméra vers le monde même, "tel" ou "brut", pour rendre compte de ce monde comme il va ou ne va pas, nous disait Revault d'Allones ? Comment leur conception de la mise en scène peut-elle s'arranger d'une conception bazinienne revendiquant une vision du monde ?

Voici une question (ou une série de questions) révélant une contradiction dont nous ne pouvions nous poser qu'après une étude de l'auteur, de la *politique des auteurs*, de la conception cinématographique propre à Bazin, et de la notion de mise en scène dans le contexte d'un cinéma moderne s'inspirant du cinéma d'après guerre. Nous pouvons y répondre, tout en tentant de garder notre cap, en avançant premièrement que

³⁸⁹ *Ibid.*, p.10.

la mise en scène semble ici autant considérée comme un outil que comme un art, et deuxièmement, que les conséquences de cet aveuglement ont fait oublier dans le même mouvement celui qui perçoit cet art : le spectateur, qui n'a donc aucune place dans cette politique.

Premièrement, donc, souvenons-nous qu'avec Astruc nous avons pu comparer la mise en scène cinématographique à une écriture. Nous comprenons maintenant que si la mise en scène est un outil, elle est aussi l'art résultant de l'utilisation de cet outil, d'où peut-être son caractère insaisissable. La mise en scène cinématographique comme outil permettant la mise en scène art cinématographique. L'outil, d'origine théâtrale, s'est peut-être tant bien que mal adapté au cinéma, devenant un outil cinématographique permettant l'art même de ce cinéma. Tour de force monstrueux de la part des jeunes critiques des *Cahiers*, ou simple adaptation de cette notion de mise en scène ?

Deuxièmement, à la suite de Foucault, Barthes ou Eco en littérature, et grâce à Bégin, nous avons pu nous apercevoir que cette concrétisation de la mise en scène comme marque forte de l'auteur oubliait le spectateur de cinéma. Comme nous avons pu le voir avec la mise en scène au théâtre, il est absolument nécessaire de ne pas considérer la mise en scène d'une manière monolithique, et à côté du créateur, d'intégrer aussi le récepteur. C'est ce que nous allons maintenant tenter de réaliser en récupérant la définition bipolaire de Veinstein sur la mise en scène au théâtre pour l'adapter au cinéma et analyser le résultat ainsi obtenu.

III) DOUBLE APPROCHE DE LA MISE EN SCÈNE

Cette manière de penser la mise en scène selon une double approche qui consiste surtout à considérer l'entité réceptrice a pu être revendiquée par le peintre et sculpteur français Marcel Duchamp, ou dans les années 1960 par Roland Barthes ou Umberto Eco en littérature. Nous l'avons croisée dans un ouvrage récent sur le théâtre écrit par Veinstein. S'il n'est pas le seul à avoir dédoublé la définition de la mise en scène au théâtre, il a clairement séparé l'entité émettrice de l'entité réceptrice. Une division que nous ne pouvons que reprendre pour l'adapter au cinéma : est-ce que cette adaptation ne peut être que limitée parce que s'appuyant sur une définition propre au domaine théâtral (duquel le cinéma veut se séparer), et par ailleurs incomplète (puisqu'elle n'aborde malgré tout pas le côté immatériel, voire spirituel, de la mise en scène) ?

Ou bien est-ce que nous devons tirer des leçons de cette adaptation qui a le mérite de nous montrer que si certains éléments propres au théâtre disparaissent obligatoirement, d'autres spécifiquement cinématographiques sont incontournables ? Ainsi, nous traiterons d'abord de l'*aléa* (dans le sens premier d'évènement imprévisible), géré très différemment au théâtre et au cinéma, pour ensuite nous attarder sur la caméra, l'élément qui par excellence distingue ces deux arts et influence à sa manière la mise en scène cinématographique. Ensuite, après diverses divisions possibles, nous reviendrons à la division création/réception pour accéder à une définition congrue de la notion de mise en scène au cinéma, qui pourrait, contrairement à celle de Veinstein au théâtre, posséder une dimension symbiotique et dialectique, et ainsi nous permettre de comprendre la place du spectateur telle que pensée par l'auteur.

A) DE LA CONSCIENCE DU RÉCEPTEUR A UNE DOUBLE APPROCHE DE LA MISE EN SCÈNE

En peinture, l'auteur d'une œuvre est peut-être le responsable de la création, mais en fin de compte, comme a pu le mentionner Marcel Duchamp au début du siècle dernier, « ce sont les regardeurs qui font les tableaux »³⁹⁰. Cette idée que l'artiste n'est pas le seul acteur de la création est reprise en littérature par Barthes : « un texte est fait d'écritures multiples, issues de plusieurs cultures et qui entrent les unes avec les autres en dialogue, en parodie, en contestation ; mais il y a un lieu où cette multiplicité se rassemble, et ce lieu, ce n'est pas l'auteur, comme on le dit jusqu'à présent, c'est le lecteur »³⁹¹. Barthes se permet de retirer à l'auteur l'illusion de maîtriser le langage, moins pour nier ce dernier que pour éclairer le théoricien sur un fonctionnement du texte qui ne doit pas oublier le lecteur. L'auteur, qui existe toujours (au même titre que son texte), n'est simplement pas le seul garant de l'œuvre : « l'unité de l'œuvre n'est pas dans son origine, mais dans sa destination »³⁹². Ou comme l'écrit Umberto Eco, même si l'auteur d'un texte prévoit et même construit son lecteur, le lecteur actualise le texte. Un texte qui « requiert des mouvements coopératifs actifs et conscients de la part du lecteur »³⁹³.

³⁹⁰ DUCHAMP, Marcel. 1975. *Duchamp du signe*. Paris : Flammarion, p. 247.

³⁹¹ BARTHES, Roland. [1968] 1984. *Op. cit.*, p. 66.

³⁹² *Idem.*

³⁹³ ECO, Umberto. [1979] 1985. *Lector in fabula – Le rôle du lecteur*. Paris : Grasset & Fasquelle (pour la traduction française), p. 62

Barthes ou Eco ne tombent pas pour autant dans le piège soulevé par l'ethnologue américain Sol Worth que rapporte Roger Odin dans son article sur « La question du public », « à savoir de procéder à la simple inversion des pôles du modèle textuel : donner au spectateur le pouvoir que l'on donnait au texte et considérer le spectateur comme un agent individuel, libre de produire le texte comme il le veut »³⁹⁴. N'oublions pas surtout que reconnaître le lecteur dans le processus créatif ne doit pas pour autant nous faire délaisser le texte dont la destinée est de tout manière d'être interprété, comme nous le signale très clairement Eco : « *un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif* »³⁹⁵.

Pour l'écrire simplement, il nous faut autant considérer l'auteur, son texte, que l'entité réceptrice, pourtant trop longtemps oubliée, comme le remarque Richard Bégin au cinéma. Rappelons que ce dernier constate que la *politique des auteurs*, en mettant l'accent sur l'auteur, créateur unique d'une œuvre unique dont le processus créatif échappe autant au critique qu'au spectateur, néglige en fait ce spectateur, qui doit prendre sa place (mais pas toute la place). Nous-même, en voulant traiter de la mise en scène cinématographique telle que pensée par la *politique des auteurs*, nous avons aussi suivi ce cheminement et presque oublié le spectateur. Presque, car nous avons entre autres vu avec Jousse³⁹⁶ qu'au cinéma l'auteur avance masqué derrière sa mise en scène pour donner sa vision du monde au spectateur, ou que la mise en scène est aussi ce par

³⁹⁴ ODIN, Roger. 2000. « La question du public, approche sémio-pragmatique ». *Réseaux*, vol. 18, n°99, p. 54.

³⁹⁵ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 65 (en italique dans la traduction de Myriem Bouzaher).

³⁹⁶ JOUSSE, Thierry. 1995. « Discretion des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°494 (septembre), p. 5.

quoi le spectateur a accès à l'Idée, selon Esquenazi. L'Idée étant, répétons-le, le principe de l'œuvre qui détermine la mise en scène³⁹⁷.

Entre Jousse et Esquenazi, remarquons qu'au cinéma la mise en scène est présente autant du côté de l'émetteur que du récepteur et qu'elle pourrait être un possible lien entre l'entité réceptrice et l'entité émettrice. Un constat que nous aurions pu relever lors de notre étude historique de la mise en scène. Effectivement, en tentant de comprendre historiquement cette notion, nous avons rapidement pu saisir l'importance du rituel, dont le fondement est essentiellement religieux, spirituel. Le fidèle, quel qu'il soit, ne fait pas qu'observer ce rituel, il y participe, spirituellement et physiquement. La mise en scène qu'ordonne par exemple le prêtre à l'occasion du rituel religieux est donc reçue par le fidèle qui peut, à plusieurs niveaux, s'y investir. La mise en scène est bien ici le lien entre le prêtre, le représentant de Dieu sur terre, et le fidèle, qui cherche à communier avec son Dieu. La mise en scène est bien le lien entre l'entité émettrice et l'entité réceptrice de la cette mise en scène.

Parce qu'il y a une entité émettrice et une entité qui reçoit la mise en scène, nous est aussi confirmée le bien-fondé de notre entreprise consistant à diviser la définition de la mise en scène en deux pôles distincts mais reliés. Une idée de diviser, pour mieux comprendre les différents aspects de la mise en scène. Et même si plusieurs divisions différentes sont possibles, nous reprendrons celle de Veinstein pour l'adapter au cinéma, car cette division s'occupe exactement de ces deux pôles qui nous intéressent ; une acception large correspondante à la mise-en-scène-perçue-par-le-spectateur et une

³⁹⁷ ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Op. cit.*, p. 75.

acception étroite correspondante à la mise-en-scène-activité-créatrice-du-metteur-en-scène.

B) SUR DES FONDATIONS THÉÂTRÂLES

Ainsi, en adaptant au cinéma la définition de la mise en scène théâtrale de Veinstein³⁹⁸ que nous avons précédemment exposée, nous avons **une première définition (large) qui désigne³⁹⁹ l'ensemble des moyens d'interprétation scénique⁴⁰⁰ visibles et audibles par le spectateur : décoration, éclairage, musique et jeu des acteurs. La seconde définition (étroite) correspond à l'activité qui consiste dans l'agencement, sur le plateau de tournage, des différents éléments d'interprétation scénique indiqués dans le scénario (les aléas du tournage pouvant être pris en compte) selon le point de vue de l'objectif de la caméra et l'échelle de plan choisis par le metteur en scène d'après un découpage préalablement établi.**

Dans la première définition (large), nous avons ajouté - **visibles et audibles par le spectateur** - pour signaler le caractère « perceptif » de la définition. Effectivement, petit problème, ce caractère perceptif ne semble pas évident. Décoration, éclairage, musique et jeu des acteurs, même si perçus par le spectateur, correspondent aussi à un

³⁹⁸ « Dans une acception large, le terme de *mise en scène* désigne l'ensemble des moyens d'interprétation scénique : décoration, éclairage, musique, et jeu d'acteur. Cette signification est couramment employée par le grand public et par certains érudits, notamment les historiens de théâtre. Dans une acception étroite, le terme de *mise en scène* désigne l'activité qui consiste dans l'agencement, en un certain temps et en un certain espace de jeu, de différents éléments d'interprétation scénique d'une œuvre dramatique. Cette signification est celle adoptée par les spécialistes, les techniciens ». *Idem*.

³⁹⁹ En caractères gras ce que nous ajoutons à la définition de Veinstein.

⁴⁰⁰ En caractères italiques ce que nous reprenons de Veinstein.

choix de metteur en scène, et donc entrent dans l'acception étroite de la mise en scène. La raison est peut-être fort simple... Nous ne sommes tout bêtement pas habitués à concevoir la mise en scène, et les éléments qui la composent, du côté de la réception, mais seulement toujours du côté de la production.

Dans cette seconde définition (étroite) de la mise en scène cette fois comme activité créatrice du metteur en scène, nous avons opéré plusieurs ajouts qui transforment la définition première de Veinstein. Si la mise en scène désigne ici l'activité qui consiste à agencer différents éléments d'interprétation scénique, ce n'est plus comme au théâtre *en un certain temps et en un certain espace de jeu*, c'est-à-dire à un moment précis sur une scène de théâtre localisable, mais plutôt - **sur le plateau de tournage** -, délocalisable à tout instant. La notion de temps théâtral et d'espace scénique vole en éclats au cinéma, comme nous le verrons bientôt. Nous avons aussi changé *l'œuvre dramatique* par - **le scénario** - et ajouté toute une série de précisions relatives au cinéma.

En premier lieu, nous avons ajouté que les *aléas* du tournage peuvent être facilement pris en compte. Au théâtre, dans son sens large, si leur prise en compte a été l'occasion de créations importantes, surtout au XXe siècle, l'aléa semble être craint pour toutes pièces revendiquant un certain classicisme. Ensuite, comme autres précisions relatives au cinéma, nous avons ajouté que cet agencement des éléments d'interprétation scénique s'effectue - **selon le point de vue de l'objectif de la caméra et l'échelle de plan choisi par le metteur en scène d'après un découpage préalablement établi** -, car maintenant, à la différence du théâtre, il faut tenir compte de ce nouvel élément propre au cinéma constitué par la caméra. Deux éléments, l'aléa et la caméra, sur

lesquels nous aimerions nous arrêter avant de continuer à penser la mise en scène comme Veinstein nous le propose.

a) L'aléa

Des expériences théâtrales diverses ont pu intégrer l'aléa, c'est-à-dire l'événement imprévisible, à l'intérieur même de la mise en scène en train de se créer. Tadeusz Kantor, par exemple, lorsqu'il met en scène au début des années 1970, en France, la pièce de Witkiewicz intitulée *La poule d'eau*, « administre un jeu au cours duquel la rupture, le mouvement, l'aléa, l'automatisme court-circuitent un texte déjà conçu dans la dérision destructrice. Le résultat, explosif, ne renvoie à rien de connu »⁴⁰¹. Mais le théâtre, dans sa forme classique, supporte mal l'aléa, sauf si ce dernier est minime ou s'il n'entraîne pas de perte de cohérence de l'ensemble.

Effectivement, l'aléa peut être craint lors de la représentation d'une pièce empreinte d'un certain académisme, qui soir après soir répète la même mise en scène, car cette représentation se déroule en un temps et en un lieu unique devant un public unique. Durant la représentation, toute gestion de l'aléa est plus que délicate, voire selon les cas impossible compte tenu de la mise en scène en place, pouvant entraîner l'arrêt de la représentation. Seul un long travail préparatoire peut en limiter la manifestation, mais pas l'annuler totalement, car un acteur peut toujours faire un infarctus sur scène (même Kantor, par simple décence, ne pourrait évidemment pas profiter d'un tel accident !).

⁴⁰¹ LÉONARDINI, Jean-Pierre *et al.* 1982. *Festival d'automne à Paris*. Paris : Messidor-Temps actuels, p. 115.

Au cinéma, ce *hic et nunc* de la représentation devant un public ne s'applique pas de la même manière. Il existe un décalage temporel, lié à la technique de prise de vues, entre la représentation et la présentation de ce résultat à un public. Détaillons les cas possibles. Lorsque les acteurs jouent devant la caméra, lorsqu'un plan est en train d'être tourné, si l'aléa est minime ou sans conséquence majeure, à l'instar du théâtre, il est possible au cinéma de l'intégrer au film en train de se tourner. Mais contrairement au théâtre, il est aussi possible de tourner à nouveau ce plan, d'en tourner une autre prise. Si par contre, pendant le tournage d'un plan, un imprévu important se produit plusieurs options s'offrent au réalisateur. Soit ce dernier décide de l'intégrer au film en train de se tourner comme un élément nouveau enrichissant éventuellement la mise en scène. Dans ce dessein, et contrairement au théâtre (classique, entendons-nous) il lui est possible d'adapter sur place la mise en scène, ou si nécessaire l'histoire. Soit (comme dans le cas précédent d'un aléa minime) le réalisateur peut tourner à nouveau le plan (effectuer une autre prise), c'est-à-dire recommencer *cette articulation de photogramme à photogramme* du monstreur filmique⁴⁰², pour reprendre les termes de Gaudreault.

Cette gestion de l'aléa est possible, car au cinéma les acteurs ne jouent effectivement pas devant des spectateurs. Les acteurs jouent devant une caméra qui enregistre leurs positions dans l'espace, leurs gestes, leurs paroles, le décor, une « caméra, qui est en quelque sorte [...] déléguée par le monstreur pour tenir lieu de spectateur dans le présent de l'action à enregistrer »⁴⁰³. Un présent qui n'est pas celui du spectateur assis dans la salle de cinéma. Nous avons plutôt affaire à un « simulacre de

⁴⁰² GAUDREULT, André. *Op. cit.*, p. 107.

⁴⁰³ *Ibid.*, p. 103.

présent », à un « passé présentifié »⁴⁰⁴, ou a une sorte de présent perpétuel. En nous inspirant des propos de Gaudreault, nous résumerons en écrivant que le présent du temps de l'action, la « mise en boîte » du monstreur filmique, est un passé pour le narrateur filmique (l'autre instance fondamentale responsable du récit filmique), qui possédant la maîtrise du temps par sa possibilité *d'articuler plan à plan* (seconde couche distincte de narrativité, après l'articulation de photogramme à photogramme du monstreur), présentifie ce passé pour le spectateur qui verra le film en salle⁴⁰⁵.

Le processus n'est effectivement pas terminé lorsque les acteurs viennent de jouer une « scène » (au sens de « fragment d'action dramatique qui se déroule sur une même scène »⁴⁰⁶) ou lorsqu'un plan, qui possède à ce moment une certaine autonomie, vient d'être tourné. Avant que le spectateur ne puisse regarder ces images tournées, il faut évidemment les monter, articuler les plans les uns aux autres. Et avec le montage, il va être encore possible de gérer à nouveau cet aléa, en décidant en fin de compte de l'intégrer ou non dans la mise en scène finale du film. Toutes sortes de modifications (si ce n'est de manipulations) sont encore possibles à ce niveau, pour intégrer ou non l'aléa.

Au cinéma, comme dans certaines expériences théâtrales, l'aléa peut être malgré tout recherché par le cinéaste. Depuis Renoir, le néo-réalisme italien, ou la Nouvelle Vague, l'aléa constitue un signe de modernité. Joël Magny nous signale que dans les années 30 Renoir avait déjà « élaboré une méthode qui laissait une grande place aux

⁴⁰⁴ *Ibid.*, p. 105.

⁴⁰⁵ *Ibid.*, p. 99-108.

⁴⁰⁶ AUMONT, Jacques. 1990. *Op. cit.*, p. 176.

aléas du tournage »⁴⁰⁷. Francis Vanoye mentionne que selon Alain Bergala, Rossellini est le premier cinéaste moderne « en ce sens qu'il substitue au scénario-programme, organisant des péripéties en une structure dramatique prêt-à-tourner, le scénario-dispositif, ouvert aux aléas du tournage, aux rencontres, aux idées de l'auteur surgissant dans l'ici et maintenant »⁴⁰⁸. Nous pouvons aussi penser, comme exemple de scénarios ouverts, aux premiers films de Rivette, dont *L'amour fou*.

Certains cinéastes laissent donc ouverts le scénario et le tournage au cas où des événements imprévisibles, spontanés viendraient enrichir leur mise en scène d'une authenticité, d'une vérité que le long travail de préparation préalable (écriture du scénario, découpage technique, story-board) peut en partie anéantir. Comme nous venons de le voir, laisser son scénario et son tournage ouvert aux aléas ne doit pas empêcher le cinéaste d'établir à l'avance un cadre d'action relativement rigoureux (si ce n'est sur papier, ce peut être au moins dans sa tête). Bordwell et Thompson écrivent que « la mise en scène est généralement planifiée, mais un réalisateur peut être ouvert à des événements imprévus »⁴⁰⁹. Magny nous prévient : « l'imprévu est pris en charge par la mise en scène dont il devient partie constituante, à la condition, bien sûr, que ces aléas s'inscrivent dans la ligne générale envisagée par l'auteur »⁴¹⁰.

Dans *La nuit américaine* (1973) de Truffaut, nous pouvons observer comment le réalisateur du film dans le film (Ferrand, joué par Truffaut lui-même) reste ouvert aux

⁴⁰⁷ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 859.

⁴⁰⁸ VANOYE Francis. 1991. *Scénarios modèles, modèles de scénarios*. Paris : Nathan, p. 11.

⁴⁰⁹ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 208.

⁴¹⁰ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 859.

aléas et récupère à son profit (au profit du film en train de se tourner) les incidents, principalement sentimentaux, qui arrivent dans la vie de ses acteurs. Ferrand récupère, par exemple, d'une conversation avec son actrice en larmes Julie Backer (Jacqueline Bisset) le dialogue pour la scène suivante du film dans le film. Toujours dans le film de ce film, nous avons aussi le cas d'un imprévu qui ne peut pas s'inscrire dans la ligne envisagée par un auteur. Un des acteurs principaux meurt (non pas d'un infarctus, mais d'un accident de voiture). Ferrand, qui a toujours redouté cet événement, gère cet aléa comme il peut (mais aussi parce qu'il le peut) en réécrivant toute la fin de son film.

Un proche de Truffaut tel que Chabrol refuse d'ailleurs toute improvisation et tente de refouler tout aléa, sans pour autant le condamner :

Un des grands secrets de la mise en scène est de savoir ce que l'on va faire. Ceux qui improvisent me fascinent. Certains même improvisent dans les dialogues, alors que ceux-ci font partie des éléments dont on peut être sûr. Transformer quelque chose de sûr en aléatoire dans un processus où existent déjà beaucoup d'aléas me stupéfie. Il me semble que l'idée était d'essayer de supprimer les aléas. Eh bien, pas forcément. Certains se sortent très bien des aléas⁴¹¹.

La mise en scène pour Chabrol permet de savoir exactement ce que l'on va faire au tournage, ce qui par déduction nous informe que la mise en scène est présente dès le scénario, le découpage technique ou le story-board. Comme Hitchcock, il semble que Chabrol, s'il n'a pas déjà tout le film écrit ou dessiné sur papier, l'a précisément en tête, dialogues compris, bien avant que ne soit lancé le premier coup de manivelle. Ainsi, il est compréhensible que l'aléa soit le plus possible banni (*dans un processus où existent*

⁴¹¹ CHABROL, Claude et François GUÉRIF. *Op. cit.*, p. 14.

déjà beaucoup d'aléas), pouvant potentiellement détruire ce château de cartes que peut être la création d'un film. Chabrol est ainsi étonné que *certain se sortent très bien des aléas*.

En résumé, l'aléa peut être géré grâce à la caméra, activité du monstreur filmique, qui permet de reprendre, autant de fois que nécessaire (ou tant qu'il reste de la pellicule) le présent de l'action à enregistrer, parce que ce présent n'est pas celui présenté au spectateur, qui ne perçoit la « représentation finale », c'est-à-dire le film fini, dans une salle de cinéma ou dans son salon, qu'une fois les diverses prises du tournage sélectionnées puis montées. Le présent n'en n'est plus un (ou alors c'est un présent perpétuel) lors de la projection devant un public, même si pour ce public l'image filmique « se déroule présentement »⁴¹², étant différée temporellement (après) et spatialement (ailleurs). Au cinéma, la caméra (et tout l'appareillage qui l'accompagne) pour et avec laquelle le metteur en scène organise sa mise en scène, ainsi que toutes les étapes de postproduction cinématographique, dont le montage, s'interposent entre le présent de l'action à enregistrer (ou « temps de l'action ») et le film projeté en salle (ou « temps de la vision »).

b) La caméra

Après l'aléa, traitons maintenant de l'élément véritablement spécifique au cinéma : la caméra, qui n'est pas simplement un appareil de prise de vues, mais « une machine à reproduire les objets du monde en forme d'images réalisées conformément

⁴¹² VANOYE, Francis. 1989. *Récit écrit, récit filmique*. Paris : Nathan, p. 181.

aux lois de la perspective linéaire »⁴¹³. Cette caméra, qui va aussi nous entraîner sur le terrain du découpage et du montage, est surtout, comme nous venons d'écrire, l'entité *pour et avec lequel le metteur en scène organise sa mise en scène*.

Nous avons effectivement vu avec Bordwell et Thompson que « c'est toujours pour une caméra que se fait la mise en scène au cinéma »⁴¹⁴ (donc en bout de ligne pour un spectateur). Nous avons ajouté que c'est surtout *avec* une caméra qu'elle se fait, par un metteur en scène. À cette mise en scène-activité créatrice, que perçoit ultérieurement le spectateur, la caméra impose certains traits spécifiques que signale Eisenstein, en précisant que cette dernière permet de situer le spectateur *au centre* des événements, et non pas *devant*, comme au théâtre :

La caméra peut représenter une mise en scène depuis n'importe quel point. Ainsi, l'espace unitaire de la scène théâtrale se voit-il en quelque sorte "étalé" en plusieurs lieux spécifiques différents. De même, le cinéma rend possible le filmage de la mise en scène en des mouvements continus – panoramiques, travellings, etc. Ici encore il faut tenir compte du fait que, au contraire du théâtre, le spectateur n'est plus forcément en face de la mise en scène. On peut également jouer sur les rapports de grosseurs de plans à l'intérieur d'une prise [...] ⁴¹⁵.

Que la caméra permette de *représenter une mise en scène depuis n'importe quel point*, qu'elle rende *possible le filmage de la mise en scène en des mouvements continus*, ou même qu'elle permette de *jouer sur les rapports de grosseurs de plans à l'intérieur*

⁴¹³ Odin n'oublie évidemment pas d'ajouter, en référence à Panofsky, que ces lois ne sont pas tant naturelles que culturelles. ODIN, Roger. 1990. *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin, p. 169.

⁴¹⁴ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 208.

⁴¹⁵ EISENSTEIN, Serguei Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. *Op. cit.*, p.94.

d'une prise, la caméra étale (pour reprendre le terme d'Eisenstein) l'espace unitaire de la scène de théâtre. En d'autres mots, la caméra fragmente, morcelle l'espace de jeu théâtral en une multitude d'espaces, disons profilmiques (pour les distinguer de l'espace théâtral) . Comme le signalait Rohmer, la mise en scène est alors découpage et se prolonge dans le montage.

Sur ce découpage, dans le premier cas (*représenter une mise en scène depuis n'importe quel point*) la caméra morcelle en une série de plans⁴¹⁶ autonomes, plutôt courts. Dans le second (*filmage de la mise en scène en des mouvements continus*) et le troisième (*jouer sur les rapports de grosseurs de plans à l'intérieur d'une prise*), la caméra morcelle en une série de fragments de plans, difficilement autonomes, à l'intérieur d'un plan autonome et éventuellement long (mais pas exclusivement). Le découpage ne s'effectue pas seulement plan à plan, mais aussi à l'intérieur du plan. Nous pouvons l'observer dans un plan-séquence tel que la scène d'ouverture de *Touch of Evil* (*La soif du mal* - 1958) d'Orson Welles. Dans les quelques minutes que dure ce premier plan nous passons du gros plan sur la bombe au plan rapproché sur un couple après divers autres types de plans et de travellings faits à la grue. S'il n'est pas monté, ce plan est précisément découpé. Nous pouvons aussi l'observer dans un film entier. Pour ce faire, nous ne prendrons pas cette fois comme exemple le vrai-faux plan-séquence d'Hitchcock dans *Rope* (*La corde* - 1948)⁴¹⁷, mais plutôt le vrai « film-plan » d'Alexandre Sokourov intitulé *The Russian Ark* (*L'Arche Russe* - 2002). Si ce film ne

⁴¹⁶ Nous considérons ici le plan non pas comme unité de montage comprise entre deux collures, mais comme unité de tournage comprise entre le déclenchement et l'arrêt de la caméra.

⁴¹⁷ Le film d'Alfred Hitchcock possède une dizaine de coupures. Si une moitié de ces dernières sont invisibles grâce à un tour de passe-passe (changement de plan-séquence sur un noir à l'image), l'autre moitié de ces changements est rendu invisible par le climax de l'action.

comporte qu'un seul plan⁴¹⁸, il en est pour le moins découpé avec une grande minutie, passant d'une pièce à l'autre dans le musée de l'Ermitage à Saint-Pétersbourg, avec plusieurs centaines d'acteurs et de figurants, des scènes de bals et de concerts, à travers plusieurs époques. Paradoxalement, ce plan cinématographique a probablement dû être répété comme on répète une pièce de théâtre, avec plusieurs répétitions générales, sauf qu'ici la mise en scène, soumise à une « logique d'ensemble » (pour reprendre une expression d'Eisenstein), n'est pas contenue dans un espace réduit, mais étalée en une multitude d'espaces qui s'enchaînent.

Après le découpage, occupons-nous maintenant du montage, très important pour Eisenstein, et dans lequel se prolonge la mise en scène. Pour le montage, il est possible de penser que l'autonomie du plan composé de fragments de plans dépend de la somme de ces fragments. Pourtant, le sens d'un plan composé dépasse la simple addition de ses fragments (comme un effet Koulechov⁴¹⁹ dont la portée serait multipliée par autant de fragmentations de plans). Pour reprendre Eisenstein, le plan composé dépend surtout de la *logique d'ensemble*. Une logique d'ensemble qui doit se retrouver finalement dans chaque fragment de plan du plan composé. Pourtant, en soi-même, un fragment de plan extrait du plan a peu de chance d'être autonome et risque d'être difficilement utilisable par le monteur (ou le *narrateur filmique* selon Gaudreault). Prenons le cas d'un plan-

⁴¹⁸ Il a été possible de réaliser ce film en un seul véritable plan grâce à l'enregistrement numérique sur un disque dur de grande capacité.

⁴¹⁹ « La variante la plus souvent décrite de l'effet Koulechov est celle où un même plan rapproché de visage d'acteur, choisi aussi inexpressif que possible, est monté successivement avec plusieurs plans qui le contextualisent différemment, et amènent le spectateur à interpréter différemment les plans du visage : après une table servie, le visage semble exprimer la faim, après un enfant, la tendresse, après une femme nue, le désir, etc. ». AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

séquence⁴²⁰ où trois événements, correspondant chacun à un fragment de plan différent, sont successivement représentés (disons A, B et C pour les fragments de plans). Ce plan-séquence composé de A, B et C est normalement autonome, entier, et n'a pas été tourné dans l'objectif d'être triplement morcelé par le monteur. Pour une raison ou une autre, un fragment de plan (par exemple C), ne satisfait pas le monteur (parce que trop long, inopportun, avec un problème technique ou mal joué, etc.). Le monteur décide (avec l'accord et sous le contrôle du réalisateur), de le supprimer. Pour être montés, A et B devraient dans ce cas posséder une certaine autonomie même amputés de C, c'est-à-dire que les événements successivement représentés devraient se « tenir debout », avoir du sens de manière intrinsèque, ce qui est peu probable, car le plan-séquence a été envisagé, comme nous l'avons écrit, dans son entièreté.

Le monteur a alors plusieurs possibilités. Soit il possède dans son chutier quelques autres plans équivalents à C (ce qui n'est pas plus évident), soit il transforme un détail de sa mise en scène préalablement établie en articulant différemment A et B (ce bout de plan-séquence) à l'aide, par exemple, d'un autre plan (qui peut être, ou pas, dans un autre cadre spatio-temporel) en le plaçant avant, au milieu, ou après A et B, selon le plan trouvé. L'objectif est de rééquilibrer la séquence dans son ensemble, de lui redonner une autonomie. Le monteur peut aussi effectuer des changements plus profonds et transformer cette fois sa mise en scène préalablement établie en articulant différemment une partie de l'ensemble de ses plans en aval ou en amont de ce plan-séquence déséquilibré, ce qui pourrait lui permettre d'intégrer encore plus

⁴²⁰ « Il s'agit d'un plan assez long et articulé pour représenter une séquence. En principe, il conviendrait de le distinguer de plans longs, mais où aucune succession d'événements n'est représentée [...] Mais cette distinction est souvent difficile, et généralement, on parle de plan-séquence dès qu'un plan est suffisamment long ». AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

harmonieusement les solutions précédemment exposées, ou tout simplement supprimer ce plan-séquence bancal. Nous pouvons imaginer qu'il existe encore des alternatives.

L'une de ces alternatives, poussée à son extrême, peut même devenir un principe. Dans *Les nuits fauves* (1992) de Cyril Collard, assez souvent la caméra semble filmer de longs plans-séquences qui par la suite, au moment du montage, sont amputés de plusieurs fragments de plans, le monteur enlevant, nous pouvons le supposer, les fragments trop longs, inopportuns, avec un problème technique ou mal joués, en tout cas, ceux qui ne le satisfont pas, ou alors tout simplement pour donner du rythme à la séquence. Ce montage en « jump cut »⁴²¹ propose ainsi une séquence plus courte, plus dynamique, et autonome, comme celle de la virée en voiture, la nuit, à toute allure, sur les bords de la Seine à Paris.

Notons maintenant qu'en partant des considérations eisensteiniennes sur les traits spécifiques imposés à la mise en scène par la caméra, nous avons essentiellement soulevé une des particularités amenées par cette caméra : la fragmentation de l'espace (plan à plan ou à l'intérieur du plan), qui nous a fait poser des questions au niveau du découpage et ensuite du montage. En ajoutant cet élément clef constitué par la caméra dans notre propre définition inspirée de Veinstein, nous avons tenu compte de cette fragmentation cinématographique et naturellement ôté les considérations sur l'espace de jeu théâtral. Les termes « en un certain temps et en un certain espace de jeu » de Veinstein devenant simplement le *plateau de tournage*. Par là, nous avons aussi ôté les

⁴²¹ « Saute : [...] C'est la pratique du documentaire, et notamment du reportage télévisé, qui a amené à utiliser cette forme de raccord (le *jump cut* en anglo-saxon), consistant à monter deux plans qui sont en fait des fragments de la même prise de vue, en éliminant une partie de cette prise de vue, et en conservant ce qui vient juste avant et juste après ». AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

considérations de Veinstein sur le temps théâtral, car la caméra fait aussi exploser la notion de temps ; lors d'un tournage, le « plan de travail », « n'est ni celui de la succession ultérieure des scènes sur l'écran (ordre filmophonique), ni celui des événements de l'histoire (ordre diégétique) »⁴²². Ce temps diégétique est déstructuré pour des raisons pratiques et économiques lors du tournage et sera remis en ordre lors du montage, cette autre étape clef de la mise en scène.

La caméra permet aussi (nous en avons parlé avec l'aléa) de présentifier un passé, et cela à l'infini. Pour le dire plus concrètement, si au théâtre le spectateur regarde le résultat du travail d'un metteur en scène sur une scène unique, localisée dans le temps et l'espace, au cinéma, la projection du film terminé peut s'effectuer dans diverses salles, situées à différents endroits de la planète, en même temps, donc devant différents publics simultanément. Le don d'ubiquité du cinéma étant au final relatif au nombre de copies analogiques tirées d'après l'original. Avec le numérique, ces termes d'original et de copie ont d'ailleurs de moins en moins de sens. Le numérique permet la copie d'après une autre copie. Le numérique permet même de se passer de copie, amplifiant ce don d'ubiquité. Le film peut effectivement transiter à travers le réseau Internet pour atterrir non pas seulement sur l'écran de l'ordinateur d'un particulier, mais sur l'écran d'une salle de cinéma⁴²³. Parce que le cinéma (composé d'une caméra et de pellicule) est une technique de production permettant la reproductibilité technique,

⁴²² SOURIAU, Étienne. 1951. *Op.cit.*, p. 235.

⁴²³ *The Phantom Menace (La Menace Fantôme - 1999)* de Georges Lucas est sortie via le réseau dans quelques salles équipées aux Etats-Unis, mais dans des milliers d'autres à travers le monde grâce aux copies 35mm. Avec la 20th Century Fox, associée à Cisco Système (un géant d'Internet), la diffusion de *Titan A.E.* (2000) de Don Bluth et Gary Goldman, s'est faite de Los Angeles à Atlanta par Internet. Un téléchargement de plusieurs heures a quand même été nécessaire. LEVY-WILLARD, Annette. 2000. « Hollywood distribue un film par le Net ». *Libération* (6 juin), p. 18.

amplifiée aujourd'hui par le numérique, un spectateur dans une salle de Los Angeles peut techniquement voir le même film, en même temps, qu'un spectateur dans une salle à Paris (et depuis que les ondes hertziennes ont été utilisées pour la télévision) qu'un téléspectateur dans son salon à Sydney (et maintenant) qu'un internaute dans sa chambre à Bangkok.

C) DIVISER POUR ÉCLAIRER

Grâce à Veinstein, nous avons pu donner une double définition de la mise en scène cinématographique, en séparant l'activité de réception de l'activité de création, ce qui nous a amené à parler de l'aléa et de la caméra. En même temps, nous devons nous méfier de ce sens large et de ce sens étroit qui restent des termes discutables, dans une double définition qui est loin de rendre compte de tous les aspects de la mise en scène (l'angle immatériel). Nous devons surtout nous méfier du caractère non dialectique de cette division comme a pu nous l'enseigner Eco, qui dans *Lector in fabula* écrit qu'il existe une « dialectique entre la stratégie de l'auteur et la réponse du Lecteur Modèle »⁴²⁴. Une division entre création et réception qui ne considère pas la réponse du lecteur, ici du spectateur, c'est-à-dire l'*effet en retour* de, par exemple, la réception sur la création, qui peut avoir une implication autant artistique qu'économique, pour ne prendre que celui-là.

⁴²⁴ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 73.

Un cinéaste qui obtient un certain succès avec un film, dont la réponse du public a été plus que positive, peut avoir tendance à reproduire les conditions de ce succès. Le film peut engendrer une ou plusieurs suites qui n'étaient pas prévues au départ, reprenant la recette qui a fait le succès du premier. En dehors d'une thématique personnelle, un cinéaste peut reprendre quelques figures cinématographiques particulièrement appréciées dans le premier pour les améliorer dans le second, comme a pu le faire Darren Aronofsky qui fort de la réussite critique et publique de *Pi* (1998) reprend de ce film quelques formules (capsules de plans très rapprochés dans un montage rythmé d'un point de vue visuel et sonore) alors encore un peu grossières pour les améliorer dans le suivant, *Requiem for a Dream* (2000), qui lui atteint encore plus de public et rallie toujours la critique.

À l'inverse, un cinéaste qui n'obtient que peu de succès avec son film peut soit arrêter de réaliser des films (dépité par son expérience), soit avoir de la difficulté à réaliser son prochain (n'en trouvant plus le financement). Pour justifier un nouveau financement pour son second film, il peut soit vouloir explorer de nouvelles directions, soit insister dans son propre style, pourquoi pas ailleurs, dans un autre pays, à l'instar de Roman Polanski, qui après l'incompréhension que suscite la sortie de son premier long métrage *Le couteau dans l'eau* (1962) en Pologne, ne tournera plus jamais dans son pays, jusqu'au film *The Pianist* (2002), quarante ans plus tard.

Parce que cette division proposée par Veinstein n'est donc pas dialectique, comme nous venons de l'illustrer, les pôles de la création et de la réception s'ignorent. Mais existe-t-il d'autres divisions de la mise en scène dont les pôles pourraient se répondre ? Rien n'est moins sûr, comme nous allons pouvoir le vérifier avec les

quelques divisions que nous propose *La mise en scène*⁴²⁵ sous la direction de Jacques Aumont. Raymond Bellour débute la seconde partie avec un article intitulé « Figures aux allures de plans » et écrit justement que ce mot « mise en scène », qu'il se donne pour tâche d'éclairer, « ne peut l'être que si on le divise, fût-ce avec un semblant d'artifice et de difficulté »⁴²⁶.

À l'aide de cet ouvrage dirigé par Jacques Aumont, en fouillant aussi dans d'autres ouvrages consacrés (le plus souvent en partie) à ce sujet, en effectuant quelques retours en arrière sur des conceptions de la mise en scène dont nous n'avions pas relevé le potentiel double aspect, nous allons pouvoir aborder la mise en scène exclusivement selon cette double approche. En conclusion, nous nous interrogerons sur le spectateur qui perçoit, et révèle en même temps la mise en scène, et le metteur en scène qui construit son spectateur.

a) Divisions diverses

Dans son article sur « Joseph von Sternberg et les personnages de Marlene », Pétr Král, poète tchécoslovaque et critique de cinéma dans la revue *Positif*, distingue de manière simple « deux degrés, ou deux types d'interventions de cette mise en scène dans le film »⁴²⁷ :

Il y aurait d'abord une mise en scène au sens faible, qui dépend entièrement du sujet traité et du script, qui se met entièrement à leur service et qui s'y

⁴²⁵ AUMONT, Jacques (dir). 2000. *Op. cit.*, 328 pages.

⁴²⁶ BELLOUR, Raymond. *Op. cit.*, p. 110.

⁴²⁷ KRÁL, Pétr. 2000. «Joseph von Sternberg et les personnages de Marlene ». Dans Jacques Aumont, *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 155.

ajuste au mieux, sans vouloir les déborder. Cela donne des filmographies de réalisateurs qui accusent comme un changement de style à chaque film. D'autres pratiqueraient une mise en scène au sens fort: leur filmographie, au contraire, ferait ressortir une vision du monde qui surgit à partir de sujets différents, et qui les déborde de telle sorte qu'elle relie, par delà leur diversité, des films apparemment très éloignés⁴²⁸.

La mise en scène au *sens faible* repose sur le sujet traité, sur le scénario et non pas sur le metteur en scène ; une mise en scène évidemment dénoncée par les tenants de la *politique des auteurs* et en particulier par Truffaut : « Lorsqu'ils remettent leur scénario [Aurenche et Bost], le film est fait : le metteur en scène, à leurs yeux, est le monsieur qui met les cadres là-dessus... ». Ces messieurs qui mettent les cadres là-dessus, Francis Vanoye les appelle des *reproducteurs* : « On voit que les fonctions (et donc, corrélativement, les formes) du scénario varient selon que le metteur en scène se situe comme "reproducteur" (le scénario est alors une maquette du film) ou "auteur" (le scénario est un moment du processus de création) »⁴²⁹.

Si nous ne retrouvons pas chez Král ce terme d'auteur, il parle toutefois de réalisateurs qui pratiquent une mise en scène au *sens fort*, qui proposent une *vision du monde* malgré des sujets et des films à priori différents. Une *vision du monde* que nous avons plusieurs fois aperçue dans notre partie sur l'auteur et sa politique. Ainsi, la double conception de Král ne distingue simplement que le metteur en scène tâcheron du metteur en scène-auteur tel qu'il a pu être défini par les tenants de la *politique des auteurs*.

⁴²⁸ *Idem.*

⁴²⁹ VANOYE Francis. 1991. *Op. cit.*, p.10.

Toujours dans le même ouvrage, Bellour distingue, cette fois de manière plus complexe, au moins deux types de mises en scène :

Il y a d'abord celle qui tient au fait même d'organiser entre eux des scènes et des plans, quels qu'ils soient, et surtout quelle que soit la façon de le faire : "mise en scène" vise alors le tout du cinéma. On verra que cette première mise en scène peut être dotée d'autres noms, que "mise en scène" n'est jamais qu'un de ses noms. Il y a d'autre part, plus précisément, *la mise en scène* : c'est-à-dire l'idée-réalité qui s'est formée au nom de la visée critique, singulièrement en France, à un certain moment du temps, même si depuis longtemps ce temps s'éternise, comme celui des idées fortes. La mise en scène tient alors essentiellement à un mode d'élaboration des rapports de corps et de plans, dans le plan et entre les plans, donc dans l'espace et dans le temps, entendus comme espace et temps de la fiction⁴³⁰.

La mise en scène est en première définition, selon Bellour, l'organisation des scènes et des plans entre eux. Définition qui reste assez laconique. Est-ce que la mise en scène est aussi l'organisation des scènes et des plans ou seulement l'organisation des scènes et des plans *entre eux* ? Ce qui est différent. Qu'entend aussi Bellour en écrivant que «*mise en scène*» *vise alors le tout du cinéma*, et qu'entend-t-il par *autres noms* : mise en cadre, mise en film, etc. ou peut-être mise en chaîne, si l'on en croit cette définition ? Telle quelle, cette dernière renvoie plus à une organisation du temps que de l'espace, par le montage. Nous n'insisterons pas sur cette première définition qui parce qu'incomplète, reste trop obscure, posant plus de questions qu'elle ne donne de réponses.

⁴³⁰ BELLOUR, Raymond. 2000. *Op. cit.*, p. 110.

En seconde définition, Bellour, collaborateur lointain des *Cahiers*, mentionne par la suite que la mise en scène est *l'idée-réalité qui s'est formée au nom de la visée critique, singulièrement en France, à un certain moment du temps, c'est-à-dire par les jeunes critiques français au milieu des années 50, tout en nous en précisant lui aussi l'importance toujours actuelle de cette conception. La mise en scène est alors l'élaboration des rapports de corps et de plans, dans le plan et entre les plans.* Définition qui n'est a priori pas beaucoup plus claire que la précédente, quoique nous y retrouvions cette organisation des corps dans l'espace, comme nous avons pu le voir avec Rohmer ou Rivette, et plus précisément dans l'espace du plan, dans le plan, mais aussi entre les plans, ce qui introduit finalement une notion de temps plutôt oubliée chez les tenants de la *politique des auteurs*.

Pour l'instant ces quelques doubles définitions de la mise en scène dispersent plus qu'elles ne recentrent notre problématique. Il ne semble pas nécessaire de continuer dans cette voie. Nous comprenons que diviser ne suffit pas, qu'il faut que les pôles de cette division soient pertinents et qu'ils se répondent, s'opposent ou se complètent pour qu'il en ressorte un intérêt particulier lié à la mise en scène cinématographique. Ce petit tour avec Král et Bellour nous conduit à la nécessité que nous avons annoncée, de traiter la mise en scène comme a pu nous l'inspirer Veinstein, faut-il encore qu'il existe un certain dialogue entre les deux pôles.

b) Division création/réception

Dans son fameux ouvrage *La mise en scène comme langage*, Michel Mourlet, en conclusion d'un chapitre consacré au scénario⁴³¹ et à la mise en scène, distingue très clairement le travail du metteur en scène du résultat perçu par le public :

Il y a d'une part, le travail du metteur en scène (ou de l'artiste, quel que soit le domaine où il œuvre) qui est *au service* de ce qu'il veut montrer – condition d'un art lucide et équilibré – et, d'autre part, le résultat de ce travail, que juge le spectateur et qui lui apparaît comme finalité⁴³².

Par rapport à celle de Veinstein, dont elle est relativement proche, cette distinction se veut plus générique, en touchant tous les domaines artistiques. D'un côté, il y a l'artiste et son travail, *au service de ce qu'il veut montrer* : et de l'autre, *le résultat de ce travail, que juge le spectateur* lorsqu'il le perçoit comme *finalité*. Parce que le spectateur juge le travail de l'artiste, nous pouvons ajouter que cette définition introduit les prémisses d'un effet en retour. Faut-il encore que le spectateur exprime ce jugement, le communique, et qu'ensuite l'artiste puisse prendre acte de ce jugement.

Sinon, cette double définition de Mourlet ne dépasse pas le truisme voulant qu'un travail entraîne un résultat, comme le mentionne Comolli, en employant aussi le terme de *résultat* dans son article de 1965 : « Mise en scène veut dire deux choses : l'une évidente, l'*opération* qui consiste à mettre en scène : l'autre mystérieuse, le *résultat*

⁴³¹ Rapport qui comme nous l'avons vu avec Truffaut, Legrand, Vanoye, ou même rapidement avec Raynauld, semble assez fécond en ce qui concerne la mise en scène, puisque le scénario est souvent considéré comme le premier élément de la mise en scène.

⁴³² MOURLET Michel. *Op. cit.*, p. 81-82.

de cette opération »⁴³³. Comolli ajoute une dimension mystérieuse qui vient selon lui d'une confusion, non pas des spectateurs, mais d'une certaine « race » de spectateurs ; le critique de cinéma : « Or, quand le critique parle de "mise en scène" d'un film, la juge, y découvre telle ou telle beauté, il entretient une confusion – qui n'est peut-être que de vocabulaire – entre ce qu'il voit sur l'écran, c'est-à-dire un résultat, et ce à quoi ce résultat est censé renvoyer, c'est-à-dire un ensemble de moyens, une série d'actes »⁴³⁴.

À travers la possible confusion qu'entretiendrait le critique, Comolli propose de remonter à l'origine de ce résultat, d'en comprendre la genèse. En écrivant que ce résultat renvoie (comme un miroir renvoie une image) à *un ensemble de moyens, une série d'actes*, il propose de remonter, à travers le résultat qu'est le film, vers la mise en scène-activité créatrice, vers le metteur en scène, l'entité responsable de ce résultat. Une citation qui au départ est semblable à celle de Mourlet se distingue par cette dernière idée qui propose un cheminement particulier, et favorise un terrain dialectique entre l'œuvre et son créateur à travers le critique, qui lui a la possibilité d'exprimer son jugement, et que peut lire, entendre, s'il le souhaite, l'artiste.

De la même manière, Legrand, dont nous n'avons finalement exposé qu'une moitié de la définition de la mise en scène, semble aussi proposer de remonter à la mise en scène-activité créatrice par la mise en scène-activité de réception. Au départ, nous avons pu voir que la mise en scène est pour Legrand « l'acte de rassembler un certain nombre d'éléments [...] de manière à faire un film, par-delà son déroulement temporel,

⁴³³ COMOLLI Jean-Louis *et al. Op. cit.*, p. 30.

⁴³⁴ COMOLLI Jean-Louis *et al. Op. cit.*, p. 30.

un objet spatial aussi homogène que possible »⁴³⁵. Legrand ajoute que la mise en scène est aussi perçue par le spectateur : « La mise en scène apparaît ainsi au spectateur à travers un réseau de mécanismes, on pourrait dire d'"unités de réception", et de "procédés" stylistiques (rimes visuelles, par exemple) dont le nombre ne semble pas infini »⁴³⁶. Mais surtout, dans son ouvrage intitulé *Cinémanie*, il précise :

Pour qu'il y ait MISE-EN-SCÈNE il faut (et il suffit en rigueur) que ces éléments soient réunis, selon des ordonnances en nombre "incalculable" mais nullement infini (le retour de la subjectivité du spectateur, de son "vécu émotionnel", exclut de toute manière cette infinité). Nul n'ignore (n'est "censé ignorer") ces éléments (scénario et dialogues, "lieu" (décor), photographie, "interprétation" (direction des acteurs), cadrages et déplacements de la caméra... Mais la MISE-EN-SCÈNE n'apparaît qu'à travers un réseau de mécanismes et d'unités de *réception visuelle* ("visuelle-sonore", si l'on tient à la précision). La réflexion, l'analyse prendront en charge ce réseau⁴³⁷.

Ainsi, normalement, nous ne devrions pas revenir sur le premier temps de cette définition de la mise en scène comme opération, exposant justement les moyens, ou *éléments*, utilisés par cette mise en scène. Nous en avons déjà largement parlé. Mais en constatant que Legrand intègre déjà la *subjectivité du spectateur*, [...] son "vécu émotionnel" dans ces ordonnancements d'éléments (couvrant toutes les étapes de la production d'un film) par le metteur en scène, nous pouvons remarquer qu'en fait nous sommes déjà dans la mise en scène-activité de réception. Une conception confirmée par

⁴³⁵ LEGRAND, Gérard. 1988. *Op. cit.*, p. 1096.

⁴³⁶ *Idem.*

⁴³⁷ LEGRAND, Gérard. 1979. *Cinémanie*. Paris : Éditions Stock, p. 22.

la conjonction de coordination *mais* : « Mais la MISE-EN-SCÈNE n'apparaît qu'à travers un réseau de mécanismes et d'unités de *réception visuelle* [...] »⁴³⁸.

La définition de Legrand divise moins la mise en scène en deux mises en scène étanches l'une à l'autre qu'en deux pôles liés puisque l'un permet de révéler l'autre, même si l'autre est premier selon l'ordre des choses. Ou pour le dire autrement, la conjonction de coordination « mais » nous montre plus précisément que pour Legrand la mise en scène-activité de réception permet de révéler la mise en scène-activité créatrice qui vient pourtant en premier. Legrand, dans ce sens, va même jusqu'à écrire : « J'appellerai MISE-EN-SCÈNE, activité réceptible par le spectateur et dotée de divers "pouvoirs", l'essence du texte "sans langage", du "texte-spectacle" cinématographique »⁴³⁹. La MISE-EN-SCÈNE est pour Legrand l'essence même de ce qui est vu avant tout commentaire ou toute contextualisation possible. Il y aurait semble-t-il un rapport dialectique à l'intérieur de cette MISE-EN-SCÈNE (qui d'une certaine manière digère la mise en scène cinématographique) puisque si d'un côté la mise en scène réception révèle la mise en scène-activité créatrice, il faut de l'autre côté, et en premier lieu, la réunion et l'ordonnancement de certains éléments *pour qu'il y ait MISE-EN-SCÈNE*. *Mais* (pour reprendre cette conjonction de coordination) cette MISE-EN-SCÈNE n'est révélée que lors de la réception par le spectateur.

⁴³⁸ *Idem.*

⁴³⁹ *Idem.*

c) Le rôle du spectateur et de l'auteur qui pense ce spectateur

Ce spectateur, qui révèle la MISE-EN-SCÈNE, manquait effectivement à la notion de mise scène cinématographique, tout du moins, telle que pensée par les tenants de la *politique des auteurs*, qui en niant le spectateur ont nié le surgissement de la MISE-EN-SCÈNE par et pour ce dernier. Est-ce pour cette raison qu'ils ont pu noter son invisibilité à l'intérieur même du film ? Effectivement, que veut dire un Godard qui écrit, en rapprochant mise en scène et montage : « Un film génialement monté donne l'impression d'avoir supprimé toute mise en scène »⁴⁴⁰ ? Que veut dire un Rohmer nous signalant dans sa critique sur Joseph L. Mankiewicz que la mise en scène d'un véritable auteur se remarque, mais qu'invisible, elle n'est paradoxalement pas moins la marque d'un grand auteur : « "Et la mise en scène ?" Cette question m'embarrassait, j'avoue, convenant que la mise en scène, je ne l'ai guère, pour ma part, remarquée [dans *The Quiet American*], comme on peut le faire d'emblée chez un Kazan, Visconti, Ophuls, Hitchcock, etc. »⁴⁴¹ ? Soutenir que la mise en scène ne se remarque plus, ou même s'abolit dans le film, comme le soutient plus tard Comolli (« [...] la mise en scène a pour destin de s'abolir dans son couronnement même »⁴⁴²) revient aussi (même si Godard, Rohmer ou Comolli ont d'autres raisons pour avancer ce genre d'arguments) à négliger le rôle du spectateur, ou disons à réduire ce spectateur, à ne considérer qu'un certain type de spectateur, purement « consommateur », sans *analyse* et sans *réflexion*

⁴⁴⁰ GODARD, Jean-Luc. [1968] 1956. *Op. cit.*, p. 30-31.

⁴⁴¹ ROHMER, Éric. [1958] 1984. *Op. cit.*, p. 173.

⁴⁴² COMOLLI Jean-Louis *et al.* *Op. cit.*, p.30.

(pour utiliser les termes de Legrand) lui permettant de prendre en charge les informations cinématographiques perçues dans le film, dont la mise en scène.

Un spectateur, quel qu'il soit, même non averti et captivé par le film, va à son niveau remarquer le travail de mise en scène effectué par le réalisateur. Par exemple, un spectateur peut tout à fait expliquer, si ce n'est rejouer à la sortie du cinéma, devant ses amis, une scène qui l'a particulièrement impressionné. À sa manière, pourquoi pas gestuellement, il nous indique qu'il a remarqué la mise en scène présente dans le film. Nous en avons une mise en abyme dans *Arizona Dream* (1993) d'Émir Kusturica, où Paul Léger (Vincent Gallo) rejoue sans cesse la scène de la course-poursuite dans les champs de maïs du film d'Alfred Hitchcock *North By Northwest* (*La mort aux trousses* - 1959). De son côté, le spectateur averti, possiblement cinéphile, a simplement l'occasion de formuler des remarques relatives à ce travail de mise en scène.

Ainsi, a été sous-estimé (principalement par les tenants de la *politique des auteurs*) l'effet en retour, la part d'intervention interprétative du spectateur, la réponse du Lecteur Modèle d'Eco. Mais la réponse à quoi ? À la stratégie de l'auteur, comme nous avons tenté de l'exprimer laborieusement avec Legrand en écrivant que si le spectateur révèle la MISE-EN-SCÈNE, il faut d'abord qu'une MISE-EN-SCÈNE soit créée par le metteur en scène, et qui consiste en la réunion et l'ordonnancement de certains éléments. Comme l'écrit encore Eco, mais autrement, le Lecteur Modèle est un lecteur « capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement »⁴⁴³.

⁴⁴³ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 68.

L'auteur présuppose dans son texte ce Lecteur Modèle autant qu'il *l'institue*, car « prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement "espérer" qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à la construire »⁴⁴⁴. Le Lecteur Modèle est une sorte de lecteur idéal répondant aux attentes de l'auteur. Le rapport dialectique que nous expose Eco est bien celui que nous retrouvons chez Legrand.

Effectivement, plaquée au cinéma, cette théorie littéraire nous indique que le metteur en scène en construisant son film construit son spectateur et que ce dernier répond aux attentes du metteur en scène. Il accepte le contrat proposé par le metteur en scène (ce qui correspond d'ailleurs à une possible définition de la fiction - accepter un contrat -), la mise en scène faisant le lien. D'ailleurs, appliquée à la mise en scène cinématographique, nous sommes clairement dans la définition bipolaire (création/réception) et dialectique (au sens platonicien du terme, comme nous l'avons vu) de la MISE-EN-SCÈNE selon Legrand. Alors, même si la définition de Legrand reste de toute manière critiquable (par une certaine marge d'interprétation que son ton précieux peut paradoxalement avoir tendance à nous laisser), nous la revendiquons comme définition ouverte, moderne, et surtout, comme définition nous permettant de renverser un véritable processus de construction symbolique, initié par les tenants de la *politique des auteurs*, qui a fait de la mise en scène cinématographique une notion borgne. Ainsi, avec Legrand, nous pouvons enfin redonner à cette notion de mise en scène cinématographique un certain équilibre.

⁴⁴⁴ *Ibid.*, p. 69.

D) SUR LA MISE EN SCÈNE COMME OUTIL ET SON ADAPTABILITÉ

Avant de passer à la conclusion de cette première partie, nous voudrions préciser deux idées. Premièrement, comme nous avons pu le voir, peut-être trop rapidement, la mise en scène, art autonome, est aussi, comme exposé dans notre problématique, un véritable outil. Pour nous répéter, outil, la mise en scène *est aussi l'art résultant de l'utilisation de cet outil*. Nous écrivions sur la mise en scène cinématographique comme outil et art en nous demandant si ce phénomène résultait d'un tour de force de la part des tenants de la *politique des auteurs* ou d'une simple adaptation de la notion de mise en scène.

La deuxième idée concerne l'adaptabilité de cette notion de mise en scène considéré comme un outil. Nous retrouvons Legrand qui neuf ans après son ouvrage intitulé *Cinémanie*, dans sa participation à l'*Encyclopædia Universalis* de 1988 déjà citée écrit cette fois la locution MISE-EN-SCÈNE sans majuscules et entre guillemets : « Il paraît raisonnable de désigner comme "mise en scène" l'essence même du spectacle cinématographique »⁴⁴⁵. Prenons aussi acte de cette nouvelle typographie, peut-être préférable à l'ancienne typographie de la MISE EN SCÈNE un peu trop ostentatoire.

Legrand, qui au passage n'est pas critique envers la *politique des auteurs*⁴⁴⁶, énonce surtout en détail des éléments qui composent cette MISE-EN-SCÈNE ou plutôt cette « mise en scène » :

⁴⁴⁵ LEGRAND, Gérard. 1988. *Op. cit.*, p. 1096.

⁴⁴⁶ Legrand n'est pas critique envers la *politique des auteurs*, bien au contraire, puisque selon ce dernier les idées développées par ce mouvement auront permis d'accéder à une plus large définition de la mise en scène au cinéma, incluant le montage.

Le film est un spectacle qui est lui-même son texte : la mise en scène est l'acte de rassembler un certain nombre d'éléments (scénario et dialogue, celui-ci incluant le silence autant que la parole ; repérage des lieux, ordonnance des décors ; photographie, lumière et couleur ; jeu des interprètes ; cadrage et déplacement de la caméra) de manière à faire un film, par-delà son déroulement temporel, un objet spatial aussi homogène que possible⁴⁴⁷.

Si cette définition nous confirme ce que nous savons déjà, elle reste d'un côté vague (*acte de rassembler un certain nombre d'éléments [...] de manière à faire un film*) et d'un autre assez précise dans son énonciation des éléments concernés par la mise en scène : *scénario et dialogue [...] ; repérage des lieux, ordonnance des décors ; photographie, lumière et couleur ; jeu des interprètes ; cadrage et déplacement de la caméra*.

Cette liste concerne le profilmique et le filmographique-tournage. Nous pouvons y ajouter le filmographique-montage selon Legrand. Cette liste reste pourtant non exhaustive compte tenu du grand nombre d'éléments qui peuvent encore s'intégrer. Par exemple, dans une thèse présentée à l'université de Paris 7 Jussieu, Aurélio Savini expose dès son introduction générale les « principaux éléments de la mise en scène cinématographique ». À côté de ceux cités par Magny et Legrand, le chercheur signale : « le plan en tant que durée », « le commentaire », « la conduite du récit » et « l'ambiance sonore »⁴⁴⁸, élargissant encore cette conception de la mise en scène.

⁴⁴⁷ *Idem*.

⁴⁴⁸ SAVINI, Aurélio. 1994. « La mise en scène cinématographique, approche à travers quelques situations types et comparaison avec différents médias audiovisuels ». Thèse de doctorat, Paris, Université de ParisVII, p. 19-20.

Ainsi, après avoir tenté de définir la mise en scène de diverses manières, après avoir aussi abordé la question de son contrôle avec la notion d'auteur, nous constatons que la mise en scène, en tant qu'outil, est capable de s'adapter, d'évoluer de par la mouvance des éléments que la composent. Ces éléments semblent en effet pouvoir s'additionner, si ce n'est peut-être se substituer les uns aux autres. Une découverte qui nous permet de comprendre la difficulté qui peut exister à tenter de définir cette notion qui de plus peut se voir comme un outil, ou comme l'art résultant de l'utilisation de cet outil, si les éléments qui la composent sont substituables, ou disons que cette possibilité doit être intégrée dès le début, doit être intrinsèque à la mise en scène. Cette découverte nous permet aussi de comprendre l'adaptabilité, la flexibilité, l'aspect modulable de la mise en scène en tant qu'outil, sa capacité à s'adapter du théâtre au cinéma.

CONCLUSION

L'étude de la scénographie nous a permis de toucher à la notion de perspective et de constater qu'il en existe finalement plusieurs, chacune revendiquant sa propre vision du monde. Dans les définitions plus modernes de la scénographie qui ont suivi, même si ce terme prend le plus souvent le sens commun de décor de théâtre, nous avons alors constaté l'aspect technique de cette notion qui par ailleurs ne cesse d'évoluer dans l'espace et dans le temps, et plus particulièrement avec les essais précinématographiques et l'arrivée du cinéma. Il s'agit d'une période durant laquelle la scénographie remet en question tout son espace global (scène/salle), parce que justement, entre autres qualités, l'image cinématographique est scénographique selon une perspective monoculaire finalement adaptée au cinéma. La caméra de cinéma, ce « cyclope moderne » selon Astruc, outre son effet d'illusion, possède aussi un don d'ubiquité, qui correspond à l'ubiquité du point de vue, et qui devient au cinéma le point d'où chaque plan est filmé. Le point de vue représente par le fait même, non pas le rôle du spectateur, mais au moins sa place. Une place qui va être encore plus importante après la première guerre mondiale, quand les metteurs en scène de théâtre prennent aussi la leur en s'exposant à travers leur mise en scène, quand ils cherchent à transformer l'espace théâtral en un lieu au service de la mise en scène, en un lieu de revendications sociales qui, plus qu'avant, cherche à intégrer et informer le spectateur.

Mais ce rôle du metteur en scène, ainsi que la mise en scène comme art autonome, sont finalement récents pour certains historiens du théâtre. Il existe à l'inverse des partisans d'une origine ancienne de la mise en scène comme art autonome, dont nous sommes, où l'aspect technique (découvert avec la scénographie)

s'accompagne naturellement, et depuis que le théâtre existe, d'un aspect au moins artistique, si ce n'est plus. En effet, souvenons-nous que pour A.-C. Gervais, dans la traduction plastique de l'œuvre dramatique, le maître du jeu, avec Sophocle, trouve l'équilibre entre la réalisation matérielle et le contenu spirituel. Un spirituel qui n'est peut-être pas tant de l'ordre du religieux, ou simplement à l'inverse de l'ordre de l'immatériel, mais sûrement plutôt, comme nous l'avons déjà signalé, de l'ordre de la pensée, de la conscience esthétique. Pour Gervais, lorsque le spirituel disparaît du théâtre, lorsque la conscience, le projet esthétique disparaît, la fonction de metteur en scène disparaît aussi, car (et cette fois nous comprenons d'autant mieux cette citation) « le metteur en scène correspond à un besoin de l'art dramatique dans l'équilibre de ses éléments constitutifs : pensée et plastique. Il est essentiellement le lien entre ces deux pôles : la création spirituelle et sa traduction scénique »⁴⁴⁹.

La mise en scène cinématographique, considérée par Mourlet comme une énergie⁴⁵⁰, compose de la même manière qu'au théâtre avec le technique et parallèlement, dans un souci d'eurythmie, avec l'artistique (les tenants de la *politique des auteurs*), voire plus aussi, puisque Bazin nous disait que la mise en scène cinématographique est liée à une symbolique de l'image, et que Comolli nous parlait de la dimension mystérieuse résultante de l'opération de mise en scène. La mise en scène cinématographique compose aussi, comme la mise en scène théâtrale de Gervais, avec le spirituel, si nous en croyons Jean Renoir. Ce dernier répond à James Blue (journaliste et cinéaste américain, ancien élève de l'IDHEC) lui demandant : « [...] lors de votre

⁴⁴⁹ GERVAIS, André-Charles. *Op. cit.*, p. 16.

⁴⁵⁰ MOURLET Michel. 1987. *Op. cit.*, p. 41.

mise en scène, qu'est-ce qui vous fait choisir entre travelling, plans fixes, champ contrechamp ? ». Renoir répond qu'il ne sait pas. Le journaliste insiste, propose un exemple, et Renoir finit par s'exprimer :

Oui. Lorsqu'on fait un film, je ne crois pas qu'on s'encombre de théories, vous voyez, on cherche d'abord la réalité, puisque je change toujours ma mise en scène après une ou deux répétitions. Je décide, par exemple, qu'on découpera la scène en dix plans au lieu d'un seul avec un travelling. Et finalement, je m'aperçois que ma vision de la scène n'est pas bonne, je veux dire une vision spirituelle. Les problèmes que pose une prise de vue m'apparaissent souvent après que je l'ai tournée⁴⁵¹.

Ainsi, la mise en scène cinématographique compose aussi avec le spirituel, mais soyons avisé que ce terme ne signifie pas plus qu'au théâtre. Renoir semble utiliser ce terme un peu par provocation « anti-théorique » (comme le début de sa citation le laisse entendre : *lorsqu'on fait un film, je ne crois pas qu'on s'encombre de théories*), et sa *vision spirituelle* ne semble pas différente de cette pensée, cette conscience, ou ce projet esthétique dont nous parlions au théâtre. En ce sens, nous pouvons même aller plus loin, et écrire que la mise en scène compose aussi avec, pour reprendre un terme de Jousse, le métaphysique ou même l'heuristique, puisque servant (à l'image de la notion de perspective) une vision du monde, proposée par l'auteur-metteur en scène. La mise en scène en tant qu'art autonome est effectivement affaire de *surgissement*, si nous reprenons cette fois un terme qu'Aumont⁴⁵² emprunte à Astruc.

⁴⁵¹ RENOIR, Jean. [1998] 1999. *Faire des films*. Paris : Séguier, p. 31.

⁴⁵² AUMONT, Jacques. 2006. *Op. cit.*, p. 57.

Mais il ne suffit pas de circonscrire par quelques qualificatifs cette notion de mise en scène cinématographique, il nous faut la définir, en faire un outil d'analyse. Conséquences de notre difficulté à définir au cinéma (c'est-à-dire là où il n'y a pas de scène) cette notion de mise en scène d'origine théâtrale, nous avons alors commencé par chercher des termes de remplacement ne contenant pas ce mot de « scène » (comme il existe des termes équivalents à celui de metteur en scène). La *mise en cadre* d'Eisenstein nous a inspiré la *mise en plan*. La *mise en film* de L'Herbier nous a fait connaître la *mise sur film* de Gaudreault. Mais finalement, ces locutions sont tout aussi délicates à utiliser que celle de *mise en scène*, et de plus ne revendiquent pas dans leurs termes cette idée d'unité scénique qu'au moins la locution mise en scène transporte par atavisme théâtral. Il vaut donc encore mieux chercher à la définir qu'à en inventer une autre.

Ainsi, nous avons vu, première conception, que la mise en scène peut être liée au tournage, elle concerne alors principalement la direction d'acteur, que nous soutenons être au cinéma une activité spécifiquement cinématographique, car peu importe la configuration au moment du tournage, l'acteur joue finalement devant et pour la caméra pour laquelle il adapte son jeu. Mais la mise en scène ne se limite évidemment pas à la direction d'acteur, ni même au seul contrôle du profilmique, comme cela semble être le cas aux États-Unis. Une mise en scène ne se fait pas seulement *pour* une caméra, mais aussi *par* une caméra, comme en Europe, et en France particulièrement. En effet, comment inscrire véritablement le récit, mais aussi les personnages et le cadre de leurs

activités dans le temps et dans l'espace du film (comme nous le disait Pinel⁴⁵³), sans étendre la mise en scène au-delà de la direction d'acteur, mais aussi au-delà du tournage, sans considérer en amont l'écriture du scénario ou en aval le montage des images tournées, sans considérer, comme les tenants de *la politique des auteurs*, la mise en scène de manière plus large, plus moderne. La définition de Pinel, ou même celle de L'Herbier, semble partagée entre une conception première, américaine, liée au tournage et à la direction d'acteur, et une conception moderne, englobante de la mise en scène instaurée au milieu du siècle dernier en France.

Après les deux guerres, après Renoir, après le néo-réalisme italien, quand Bazin et les tenants de *la politique des auteurs* font de la mise en scène un enjeu a priori théorique et spécifiquement cinématographique, ils sont dans cette conception opposée, mais moderne et plutôt large : « la mise en scène n'est plus alors, depuis longtemps, une simple opération technique limitée, mais elle recouvre pratiquement toutes les opérations de réalisation d'un film : pressentie par le scénario, elle inclut le choix du décor, l'éclairage, le montage, le mixage et toutes les opérations de la post-production »⁴⁵⁴. La mise en scène, notion spécifique à l'art cinématographique, maintenant plutôt large et englobante, a dû pour arriver à ce résultat s'appuyer sur d'autres notions d'autres domaines, comme la notion d'« auteur », provenant du domaine littéraire. La question de l'auteur au cinéma nous a d'ailleurs permis de poser la question du contrôle de cette mise en scène par le metteur en scène à travers les films

⁴⁵³ « Mise en scène : TOURNAGE. Art d'inscrire le récit, les personnages et le cadre de leurs activités dans le temps et dans l'espace du film [*direction*] ». PINEL, Vincent. *Op. cit.*, p. 253.

⁴⁵⁴ MAGNY, Joël. *Op. cit.*, p. 850.

en images de synthèse, mais surtout de comprendre cette *politique des auteurs* qui place la mise en scène et l'auteur au premier plan.

Nous retiendrons, avec cette étude de la mise en scène selon les tenants de la *politique des auteurs*, que ces derniers, parce qu'obnubilés par l'auteur de la mise en scène et son contrôle, ont surtout oublié de considérer dans leur politique l'entité qui la reçoit : le spectateur. Nous retiendrons aussi que nous avons failli les imiter, car dans cette première partie consacrée à la mise en scène, les considérations sur ce spectateur ont d'abord été très sporadiques et peu approfondies. Gervais aurait pu nous mettre sur la voie, lui qui le premier intégrait au théâtre le spectateur en parlant du metteur en scène qui par son travail cherche à atteindre le symbolique dans le cœur des fidèles. Au cinéma, nous avons pu voir les prémisses de cette conscience du spectateur avec Jousse ou Esquenazi. Nous avons effectué un petit tour du côté de la littérature pour apprendre avec Barthes l'importance du lecteur. Une idée qui est reprise avec pertinence au cinéma par Bégin. Repasser par la littérature avec Eco nous a surtout permis de comprendre l'importance de son rôle à l'intérieur d'une proposition de l'auteur. Parce que petit à petit nous nous sommes tournés vers le spectateur, nous avons pu remarquer qu'il était finalement aussi pris en compte par Comolli, Mourlet et bien sûr Legrand.

La question que nous pouvons maintenant nous poser est de savoir si cet oubli du spectateur est de la part de ces jeunes critiques des *Cahiers* un choix arbitraire (même à moitié conscient) ou totalement fortuit. Nous ne pouvons pas véritablement répondre à cette question, mais en tirer quelques conséquences. En effet, il y a de quoi être étonné, après analyse, par la rigueur de leur stratégie d'ensemble, qui comporte malgré tout plusieurs contradictions.

Premier point, il ne fait pas de doute que reconnaître au spectateur un rôle interprétatif, une participation au processus créatif, altère, même symboliquement, le rôle de l'auteur en tant de créateur unique d'une œuvre unique. Reconnaître que le spectateur peut actualiser le film entraîne une réduction de l'importance que peut avoir le metteur en scène à leurs yeux et dont le processus créatif échappe a priori autant au critique qu'au spectateur. Cette idée entraîne une perte de contrôle du metteur en scène sur la mise en scène. Il semble même sous-entendu que le processus créatif échappe à tout le monde sauf à eux-mêmes (si ce n'est au metteur en scène lui-même, qui tel un poète ou un rhéteur de l'Antiquité, n'est que l'intermédiaire entre la pensée divine et la pensée humaine). Il est assez fort de la part des tenants de la *politique des auteurs* de revendiquer une compréhension du processus créatif, de l'acte créatif à travers la mise en scène, alors qu'ils restent en fin de compte des critiques, des spectateurs comme les autres, c'est-à-dire dans une position de perception, dans un rapport purement esthétique au film. Il semble y avoir dans leur politique une contradiction de plus, un véritable point aveugle. Peut-être simplement que le processus créatif ne leur échappe pas parce que tout en étant critiques (c'est-à-dire en position de réception), ils pensent déjà, et se pensent déjà, en metteurs en scène, ce qui leur permet de parfaitement comprendre les metteurs en scène et leur travail, plus qu'eux-mêmes ne peuvent se comprendre.

Allons-nous trop loin ? Il est pourtant difficile, ce sera notre second point, de nier une certaine impudence de la part de ces « jeunes-Turcs », un opportunisme tout au moins. Sans vouloir discréditer leurs propos, il nous faut tout de même relativiser cette *politique des auteurs*. Dans les années cinquante, quand ces « jeunes-Turcs », qualifiés d'excessifs, de virulents, de sectaires, critiquent la « qualité française » grâce, non pas à

cette théorie, mais à cette arme que constitue la *politique des auteurs*, c'est aussi et surtout dans l'objectif de se placer en tant que futurs cinéastes. Les jeunes critiques des *Cahiers* ont anticipé leur carrière de cinéaste avant de mettre le moindre film en scène. Esquenazi constate effectivement que « la "politique des auteurs" est l'arme théorique employée par les jeunes rédacteurs des *Cahiers du cinéma* pour s'imposer en tant que critiques avant de se faire admettre comme réalisateurs »⁴⁵⁵, et, pourrions-nous ajouter, sans même passer par la « case » écriture de scénarios. Une des stratégies des « jeunes-Turcs » n'est pas seulement de critiquer grâce à la *politique des auteurs* les cinéastes de la « qualité française » et d'aduler d'autres cinéastes qu'ils élèvent au rang de monstres sacrés. Leur stratégie consiste surtout à admirer des maîtres vieillissants, en fin de carrière, qui vont bientôt laisser leur poste vacant⁴⁵⁶. La Nouvelle Vague peut alors ensemençer les nouveaux territoires qu'ils avaient laissés eux-mêmes en guérets. Leur stratégie est même encore plus perverse, car en avançant l'idée qu'un film, même mauvais, ne pouvait pas être critiqué s'il était réalisé par un auteur, les tenants de la *politique des auteurs* devenant les cinéastes de la Nouvelle Vague se sont protégés de toute critique : « étant un auteur, même si mon film est mauvais, vous critiques devez tout de même le défendre, au nom de cette politique ».

Que leur oubli du spectateur soit arbitraire ou fortuit, que leur opportunisme plein de contradictions engendre une stratégie funeste, perverse, ou à long terme, les tenants de la *politique des auteurs*, tout en donnant une grande importance à la mise en

⁴⁵⁵ ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Op. cit.*, p. 87.

⁴⁵⁶ Jean Renoir réalise son véritable dernier film de cinéma *Le Caporal épinglé* en 1962. Max Ophüls décède en 1957. Jacques Becker meurt presque en même temps que naît la Nouvelle Vague. Charles Chaplin ne tournera qu'un film dans les années 1960, etc.

scène qu'ils ont eux-mêmes transformée en une notion spécifiquement cinématographique, ne nous proposent finalement que des définitions relativement incomplètes (parce qu'oubliant le spectateur), ou partisans (puisque ils ont mis de côté, et non pas oublié, la notion de temps en définissant la mise en scène cinématographique comme l'organisation des corps dans l'espace). Malgré tout les reproches que nous pouvons leur faire, les « jeunes-Turcs » ont imposé une idée de la mise en scène cinématographique si prégnante qu'elle semble, même aujourd'hui, difficile à remettre en question. Il est vraiment étonnant que cette notion que nous avons dite « borgne » (et même doublement) n'a jamais été contestée, au moins revisitée, repensée.

En toute humilité, nous avons pourtant tenté de remédier à cette tâche en trois mouvements. Pour remonter à contre courant ce processus de construction symbolique initié par les tenants de la *politique des auteurs* qui a fait de la mise en scène une notion doublement borgne (en oubliant le spectateur et la notion de temps), nous avons dans un premier mouvement travaillé avec un historien du théâtre comme André Veinstein. Ce dernier a pu nous aider avec sa double définition de la mise en scène théâtrale en séparant une acception large correspondante à la mise-en-scène-perçue-par-le-spectateur d'une acception étroite correspondante à la mise-en-scène-activité-créatrice-du-metteur-en-scène. Cette définition, peut-être incomplète (puisque'elle n'aborde malgré tout pas le côté immatériel voire spirituel de la mise en scène), a cet avantage majeur de réintégrer le spectateur dans la notion de mise en scène, ainsi quelque part que la notion de temps.

Dans un second mouvement, en adaptant cette définition au cinéma, nous avons abordé la notion d'aléa et introduit l'élément clef du cinéma : la caméra. Mais surtout, nous avons ainsi pu intégrer à nouveau, grâce à Veinstein, et cette fois dans le domaine

cinématographique, non pas seulement la dimension temporelle, mais essentiellement l'entité réceptrice de cette mise en scène cinématographique, le spectateur de cinéma. Nous avons vu avec Eco que le spectateur produit un effet en retour, possède sa part interprétative dans la création, qui doit normalement se passer à l'intérieur de la stratégie mise en place par l'auteur (même si on peut imaginer que la part interprétative du spectateur peut dépasser la stratégie de l'auteur). Retenons d'Eco que « la notion d'interprétation entraîne toujours une dialectique entre la stratégie de l'auteur et la réponse du Lecteur Modèle »⁴⁵⁷.

Ensuite, dans un troisième mouvement, nous avons pu compléter et affiner les deux mouvements précédents avec la conception de Gérard Legrand. Selon ce dernier la notion de « mise en scène » (« l'essence du texte "sans langage", du "texte-spectacle" cinématographique »⁴⁵⁸) unit dans un rapport dialectique la mise en scène-crédation (alliant l'ordonnancement technique des éléments nécessaires à la mise en scène, ainsi que la vision artistique, symbolique, spirituelle du metteur en scène) et la mise en scène-réception (constituée d'un réseau de mécanismes et d'unités de réception visuelle et sonore). *Un réseau de mécanismes et d'unités de réception* que nous espérons mieux saisir dans la seconde partie de cette étude au fil des exemples sur lesquels nous allons confronter la notion de mise en scène cinématographique telle que nous venons de la définir avec Legrand. Ce spectateur, au cœur de cette mise en scène-réception, produit bien son effet en retour en révélant, selon Legrand (il institue ainsi la dialectique), la

⁴⁵⁷ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 73.

⁴⁵⁸ LEGRAND, Gérard. 1979. *Op. cit.*, p. 22.

« mise en scène » qui est, nous pouvons le rappeler pour fermer la boucle, d'abord créée par le metteur en scène.

Nous avons finalement terminé en constatant l'adaptabilité de cette notion de mise en scène. La mise en scène cinématographique est une mise en scène qui vient peut-être du domaine théâtral mais qui a su intégrer les éléments spécifiquement cinématographiques, dont la caméra. La mise en scène ainsi constituée comme outil va-t-elle pouvoir s'adapter aux nouveaux médias ? Est-ce que le webfilm de fiction en prise de vues réelles est à même d'assimiler cet outil conceptuel d'analyse qu'est la mise en scène cinématographique ?

SECONDE PARTIE :

LA MISE EN SCÈNE CINÉMATOGRAPHIQUE ET LE WEBFILM DE FICTION EN PRISE DE VUES RÉELLES

INTRODUCTION

Peut-être serait-il intéressant de faire *une fois* une œuvre qui montrerait à chacun de ses *noeuds*, la diversité qui peut s'y présenter à l'esprit, et parmi laquelle il *choisit* la suite unique qui sera donnée dans le texte. Ce serait là substituer à l'illusion d'une détermination unique et imitatrice du réel, celle du *possible-à-chaque-instant*, qui me semble plus véritable.

Paul Valéry¹

Le webfilm, c'est-à-dire le film pour et sur le Web, qui commence à peine à se construire en même temps que nous l'étudions, nous semble un objet pertinent pour provoquer et tester les limites de la mise en scène cinématographique que nous venons de transformer en un outil d'analyse. Malgré l'incertitude liée à la nouveauté du webfilm, qu'il soit interactif ou non, il nous intéresse parce qu'il est proche du film de cinéma lorsque de fiction et en prise de vues réelles, tout en étant fondamentalement différent puisque provenant d'une image numérisée. Un univers numérique, nous allons le voir avec Philippe Dubois, qui transforme radicalement la chaîne de production de

¹ VALÉRY, Paul. 1957. *Œuvres*. Paris : Gallimard, p. 1467.

l'image. Le numérique permet non plus seulement la *reproduction*, mais la *conception* : « la machine peut produire elle-même son propre "Réal" »² écrit-il.

Ainsi, transformer la mise en scène en un outil d'analyse d'une part, et choisir comme objet le webfilm d'autre part, est une manière pour nous d'éviter la classique étude de la mise en scène d'un point de vue artistique à travers le film de cinéma. La question est maintenant de savoir si la mise en scène cinématographique pensée sous cet angle reste une notion pertinente et encore valide, opérationnelle pour l'étude du webfilm de fiction en prise de vues réelles. Une adaptabilité présumée de la mise en scène comme outil qui nous a finalement montré la nature migrante de cette dernière, sa possibilité de fonctionner dans des contextes des plus inattendus, comme peut-être celui des nouveaux médias.

Avant de continuer, deux remarques doivent maintenant être exposées. Il nous paraît déjà relativement improbable, première remarque, que nous puissions analyser le webfilm sans convoquer, à certains moments opportuns de la réflexion, d'autres approches de la mise en scène, comme sûrement l'approche artistique, ou bien encore d'autres approches à façonner *hic et nunc* pour répondre à un questionnement spécifique, à certaines possibles impasses non anticipées relatives à la nouveauté de l'objet. Seconde remarque, cette partie que nous entamons ne se veut pas une simple mise à l'épreuve systématique, voire didactique de la première partie que nous venons de finir, même si cette seconde partie n'existe que parce que la première a été écrite. C'est bien la notion

² DUBOIS, Philippe. 1998. « La ligne générale ». Dans BEAU, Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier-INA, p. 28.

de mise en scène qui de Vitruve nous conduit maintenant à analyser le webfilm, mais cet objet inhabituel risque de soulever de nouveaux questionnements où la mise en scène comme outil d'analyse peut atteindre possiblement ses limites.

Ainsi, soyons déjà conscients que d'autres approches peuvent être utilisées, que les limites analytiques de la mise en scène cinématographique comme outil peuvent être ici ou là dépassées (c'est le risque à prendre). Il est aussi possible que nous laissions de temps en temps cette notion sur le bord de la route, parce que non adaptée à ce moment précis de la réflexion. Des cas possibles qui ne doivent pas pour autant invalider nos problématiques initiales, mais simplement nous pousser à réévaluer nos hypothèses, à réajuster nos outils, tout en nous ouvrant les yeux sur la difficulté de traiter de pratiques contemporaines instables.

Effectivement, que savons-nous aujourd'hui sur le *webfilm de fiction et en prise de vues réelles*? Que sa qualité première est d'être destiné au Web. Comme un scénario de film a pour horizon d'écriture le film à faire, nous aimerions avancer que le webfilm est un film pour le Web en tant qu'il est réalisé en fonction de sa diffusion et de sa réception sur le Web. C'est pourquoi ce type de film nous paraît idéal pour étudier et provoquer la « mise en scène » dite cinématographique, car un film destiné au Web fait autant appel à la mise en scène-crédation qu'à la mise en scène-réception.

Il nous faut toutefois distinguer dans ce corpus le webfilm interactif du webfilm linéaire qui posent chacun des problèmes particuliers. Quand le film est interactif, il est avec évidence destiné au Web, car sans le réseau il ne pourrait a priori pas fonctionner comme le signale ce premier extrait trouvé dans la presse, et rendant compte d'un

festival de webfilms interactifs : « Les films interactifs, qui n'ont malheureusement pas eu droit de cité sur grand écran [contrairement aux films linéaires], se dégustent uniquement en ligne »³. L'autre extrait va dans le même sens : « Pour autant, quelques spécimens expérimentent l'interactivité, chose impossible devant un écran de cinéma (pour l'instant...) »⁴.

Il est quand même toujours possible d'imaginer qu'un webfilm interactif fonctionne en dehors du Web, dans une exposition-installation, un festival hors du Web, chez soi ou dans une salle de cinéma. Dans ce cas, l'interface qu'utilise le public est connectée directement et localement au support d'archivage (un CD-ROM, un DVD-ROM⁵ ou un disque dur) qui contient la base de données source du webfilm permettant l'interactivité. C'est le cas du film interactif *I'm Your Man* de Bob Bejan disponible en DVD depuis 1998. Un film qui fut initialement projeté dans une salle de cinéma en 1993, comme le *Kinoautomat* (ou *Kino-Automat*) du tchécoslovaque Radúz Činčera avec son film *One Man and His World* (illustration 3) présenté à l'Exposition universelle de Montréal en 1967. Une des premières expériences de cinéma interactif où les bras des fauteuils, comme pour *I'm Your Man*, étaient munis d'une manette à boutons. Précisons que si *One Man and His World* est le film, le *Kinoautomat* est le terme générique du système relatif aux projets contenant différentes histoires filmées⁶.

³ LECHNER, Marie. 2002. « Coups de Flash sur Hambourg ». *Libération* (4 octobre), p. 43.

⁴ RIVOIRE, Annick. 2002. « Chaque jour, enquête au cœur de la mutation numérique. Les jeunes se prennent au jeu du court ». *Libération* (29 mars), p. 47.

⁵ ROM signifiant *Read Only Memory*. La *mémoire à lecture seule* est une mémoire ayant pour objectif de conserver les données qui une fois enregistrés ne peuvent plus être effacés, réenregistrés ou modifiés.

⁶ <www.kinoautomat.org>, sous *Overview & Recent News* ou *What about Kinoautomat ?*. Consulté le 12 août 2007.



ILLUSTRATION 3

Le *Kinoautomat* de 1967 : une personne en chair et en os, devant l'écran, énonce les propositions du film de Radúz Činčera *One Man and His World*. © Radúz Činčera

Mais l'interactivité (si ce n'est plutôt l'interaction entre les spectateurs et le film) était relativement limitée dans une salle qu'il fallait de plus équiper en conséquence. Une expérience qui n'est pas comparable avec le visionnement du webfilm interactif qui peut tirer pleinement parti du Web. En théorie, le nombre de chemins narratifs disponibles sur le Web pourrait être en effet illimités, et, même si en pratique il semble

exister quelques difficultés à raconter des histoires en arborescence, pour des raisons d'accessibilité et de diffusion (mondiale), le Web reste naturellement un champ important d'investigation pour le film interactif. L'interactivité d'un film le destine presque par défaut au Web, contrairement au film linéaire qui peut se retrouver en dehors du Web, mais le plus délicat reste le film non destiné au Web qui s'y retrouve sans y avoir été destiné. En ce sens, la caractéristique définitoire selon laquelle le webfilm n'est réalisé qu'en fonction de sa diffusion sur le Web s'avère insuffisante pour l'identifier face au court métrage traditionnel qui peut se retrouver sur le Web par hasard, état de fait qui rend « mouvante » la définition et surtout la reconnaissance et l'identification du webfilm de fiction, surtout lorsqu'il est linéaire.

Indépendamment de son interactivité ou de sa linéarité, parce que le film est réalisé pour être diffusé sur le Web, et diffusable par le réseau Internet, le metteur en scène doit intégrer lors de sa mise en scène les contraintes liées à Internet et au Web en tenant compte de la réception par l'internaute. Le Web impose au film un format si ce n'est un contenu. Pour intégrer les contraintes liées à la réception sur le Web via Internet, le metteur en scène doit essentiellement *faire court* (la durée d'un webfilm est de quelques minutes) *et léger* (en termes d'octets) pour que son webfilm soit facilement et rapidement téléchargeable depuis la Toile, et donc visible sur l'ordinateur personnel d'un internaute (si ce dernier a le *plug-in* et le *player* adéquats, ainsi qu'une vitesse de débit satisfaisante).

Dans le court webfilm de fiction en prise de vues réelles, faire léger veut dire adopter une taille réduite de la fenêtre de projection et un fort taux de compression de l'image. Ces particularités techniques entraînent une esthétique minimaliste. Parce que

l'image est plus petite et pixellisée, au niveau esthétique sont favorisés le plan fixe au plan bougé, une image dépouillée plutôt que surchargée de détails, un montage simple utilisant la coupe franche (ou « cut ») plutôt que la superposition d'images, etc. Ainsi le mode de diffusion et de réception du webfilm définit autant le format, la qualité de l'image du webfilm de fiction que son contenu, son esthétique.

Choisir le *webfilm de fiction en prise de vues réelles* comme corpus est ainsi une manière d'être, à plus d'un titre, par la narration et par l'image, mais aussi par le langage (le webfilm n'ayant pas encore inventé un langage qui lui soit propre), dans le même univers paradigmatique que le film de cinéma tout en limitant notre objet d'étude, c'est-à-dire en excluant tout le reste. Une limitation du corpus qui est nécessaire pour éviter toute dilution de notre sujet de réflexion. En travaillant sur le webfilm, précisément celui de *fiction en prise de vues réelles* (interactif ou linéaire) nous excluons une pléthore d'autres types de webfilms. Nous n'excluons pas seulement le webfilm d'animation, le webfilm documentaire, le webfilm expérimental, mais aussi le webfilm ovni, inclassable, hybride que nous pouvons trouver sur le Web.

En effet, rien qu'en prise de vues réelles, nous trouvons sur le Web, en plus du webfilm de fiction, d'innombrables films (si nous pouvons encore appeler ces objets des films, qui sont d'ailleurs le plus souvent appelés des *vidéos*) « faits à la maison » ou « pris sur le vif », de moments marquants en tout genre (familiaux, sportifs, circonstanciels, insolites, etc.), des absurdités, des accidents, des performances (avec des humains, des animaux, des véhicules), des films humoristiques, érotiques ou pornographiques, politiques, scientifiques, didactiques, des films en webcam, des publicités, des clips, des bandes-annonces de films, des parodies, des fanfilms, des bouts

d'émissions de télévision... Tout ce qu'il est possible d'imaginer (et le reste) se retrouve aujourd'hui sur le Web.

L'image en prise de vues réelles explose sur le Web. Il y a, pour expliquer ce phénomène, deux raisons technologiques. La première est double. L'image en prise de vues réelles normalement gourmande en octets (elle est alors dite « lourde »), envahit le Web et s'échange plus facilement entre internautes depuis que le haut débit se démocratise et que les codecs⁷ de compression de cette image s'améliorent. Grâce à la technologie ADSL⁸, le câble ou le satellite, ainsi qu'au codec de compression DivX⁹, le long métrage (ainsi que les images de toute nature, les webfims ou ces vidéos par exemple) s'échange aujourd'hui presque aussi facilement que s'échangeait la musique il n'y a pas si longtemps grâce au codec mp3¹⁰. Deuxièmement, la prise de vues réelles est plus présente sur le Web parce que ce dernier ne se nourrit pas que des films de cinéma, loin de là. Le Web se nourrit de tous ces divers webfilms qui existent grâce à l'explosion numérique favorisant la prolifération des moyens de filmer (caméras numériques diverses, appareils photos et cellulaires avec fonction vidéo, webcam, ainsi que la multiplication des caméras de surveillance). Parce que le Web peut maintenant les accueillir, parce que les internautes peuvent les visionner et se les échanger facilement, le Web regorge de ces petits webfilms et vidéos réalisés par l'internaute lui-même. Ce

⁷ Codec est un mot-valise pour codeur-décodeur.

⁸ Asymmetric Digital Subscriber Line, en fait, une ligne téléphonique gonflée, par compression du signal, pour laisser passer plus des données.

⁹ DivX est une marque déposée correspondant un codec vidéo permettant de compresser d'imposants fichiers vidéo en fichiers beaucoup plus légers. Comme le codec mp3 il a pu être au centre de questions portant sur les droits d'auteurs.

¹⁰ Le codec mp3 est un format de compression permettant de réduire la taille d'un fichier audio sans perte audible.

dernier nous intéresse particulièrement en tant qu'il est à la fois une entité autant réceptrice qu'émettrice, même s'il faut rester conscient que des pôles émetteurs forts (comme les agences de publicité payées par des annonceurs fortunés) investissent insensiblement la Toile.

Après ces rappels, sur la destination et sur la nature du webfilm, nous pouvons tenter d'effectuer un petit état des lieux du film sur le Web. Commençons par la pointe médiatique de l'iceberg : le célèbre site YouTube¹¹. Ce site, racheté en 2006 par Google pour 1,65 milliards de dollars après seulement dix-neuf mois d'existence, ce site visité par des millions d'internautes chaque jour, n'est pas le seul site de partage et de diffusion de webfilms et de vidéos en ligne. Il en existe de nombreux autres comme Blip¹², Dailymotion¹³, Koreus¹⁴, Broadcaster¹⁵, Jokeroo¹⁶, Tubearoo¹⁷, Google¹⁸, Minimetragés¹⁹, Abrutis²⁰, Videorigolo²¹, Tontuyau²², et beaucoup d'autres que nous croiserons au fil de notre étude. Tous ces sites présentent de nombreuses vidéos classées selon des thématiques particulières, qui permettent de ranger un peu cette déflagration

¹¹ <youtube.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹² <blip.tv>. Consulté le 5 août 2007.

¹³ <www.dailymotion.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁴ <www.koreus.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁵ <broadcaster.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁶ <www.jokeroo.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁷ <www.tubearoo.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁸ <www.video.google.com>. Consulté le 5 août 2007.

¹⁹ <www.minimetragés.com>. Consulté le 5 août 2007.

²⁰ <www.abrutis.com>. Consulté le 5 août 2007.

²¹ <www.videorigolo.com>. Consulté le 5 août 2007.

²² <www.tontuyau.com>. Consulté le 5 août 2007.

infernale d'images en mouvement. YouTube propose une douzaine de thèmes qui avec quelques variantes se retrouvent d'un site à l'autre (*Auto & Vehicles, Comedy, Entertainment, Film & Animation, Gadget & Games, Howto & DIY, Music, News & Politics, People & Blogs, Pets Animals, Sport, Travel & Places*).

Ainsi, contrairement aux films de cinéma, qui en plus de leur carrière en salle ou sur DVD s'échangent aussi sur la Toile (en pair-à-pair²³ le plus souvent), la plupart de ces petits webfilms le plus souvent tournés par les internautes le sont pour être diffusés directement sur le Web. Il est ici important de signaler que très peu sont de fiction, sauf dans les rubriques spécialisées, pas toujours présentes sur ces sites. Sur les onze sites précédemment cités, trois seulement possèdent une rubrique concernant le film de fiction : *Film & Animation* sur YouTube, *Film & TV* sur Dailymotion, ou carrément *Films et court métrage* (sic) sur le site québécois Tontuyau²⁴. Il faut dire que d'autres sites se spécialisent dans la diffusion exclusive de films (courts métrages et webfilms de fiction) où la parodie de films de cinéma a souvent sa place, des sites dédiés aux films gratuits ou payants (les vétérans Atomfilms²⁵ et Ifilm²⁶, les plus récents Ciné-Courts²⁷ et Vodmania²⁸) qui peuvent aussi se présenter sous la forme d'un festival de cinéma en

²³ Le système Peer-to-Peer - ou P2P - en anglais représente un ensemble d'utilisateurs sur leurs ordinateurs se servant d'un protocole de communication (BiTorrent, Gnutella, etc.) pour s'échanger via le réseau Internet des informations (applications, jeux, films, etc.). Notons que le client qui télécharge (download) est aussi un serveur qui transfère (upload) vers d'autres ordinateurs des informations.

²⁴ Tontuyau est avec humour la traduction littérale de Youtube.

²⁵ <www.atomfilms.com>. Consulté le 5 août 2007.

²⁶ <www.ifilm.com>. Consulté le 5 août 2007.

²⁷ <www.cine-courts.com>. Consulté le 5 août 2007.

²⁸ <www.vodmania.com>. Consulté le 5 août 2007.

ligne (FIFI²⁹, Sundance Online Film Festival³⁰, Festival international des très courts³¹, etc.).

Le danger devant ce foisonnement d'objets est de perdre nos repères. Comment de notre côté allons-nous nous y retrouver pour traiter de la « mise en scène » cinématographique dans le webfilm de fiction en prise de vues réelles, qu'il soit interactif ou non ? Nous avons décidé de traiter de ces deux sortes de webfilms, car chacun engage à sa manière la « mise en scène », chacun touche autant la mise en scène-crédation que la mise en scène-réception. Mais que signifie et implique l'interactivité dans le cas qui nous occupe : la « mise en scène » dans le webfilm interactif ? Une « mise en scène » qui n'est plus simplement perçue par l'internaute, puisque ce dernier peut maintenant y participer devenant ainsi un *spect-acteur*³². Dans quelles limites ? L'internaute peut-il vraiment « contrôler » (pour reprendre un terme que nous avons utilisé à propos de la mise en scène-activité créatrice) cette « mise en scène » ou simplement réagir aux choix qui lui sont proposés ? L'interactivité abolit-elle vraiment la

²⁹ <www.fififestival.net>. Consulté le 5 août 2007.

³⁰ <www.sundanceonlinefilmfestival.org>. Consulté le 5 août 2007.

³¹ <www.trescourt.com>. Consulté le 5 août 2007.

³² Le terme est employé, à différentes époques, par plusieurs chercheurs ou journalistes (et sans le tiret pour Réjean Dumouchel) :

- ROTENBERG, Marie-Françoise. 1985. « Méthodologie de conception et de réalisation de produits audiovisuels interactifs ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 115-132.

- DUMOUCHEL, Réjean. 1991. « Le spectateur et le contactile ». *Cinémas*, vol.1, n° 3 (printemps), p. 38-60.

- ALLARD-CHANIAL, Laurence. 1998. « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste? ». Dans BEAU Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier-INA, p. 251-262.

- WEISSBERG, Jean-Louis. 1999. *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Paris-Montréal : L'Harmattan. 304 pages.

- EUDES, Yves. 2000. « Un vrai film de fiction interactif, en trois questions et dix séquences ». *Le Monde* (14 décembre), p. 35.

barrière entre le créateur et le public ? La question peut se poser, mais c'est un autre débat. L'interactivité associée au webfilm de fiction en prise de vues réelles et à sa « mise en scène » suscite bien des questions, comme le terme seul d'interactivité.

Nous commencerons cette seconde partie par une mise au point du terme d'interactivité, en tentant d'en dresser le plus rapidement possible une typologie, qui doit être envisagée du côté de l'utilisateur (plutôt que du côté du logiciel, du programme, de la machine), seule position pour concevoir le contenu médiatisé du webfilm interactif. Nous devons aussi comprendre les raisons qui poussent l'emploi du terme à déborder de son cadre, non pas seulement lié à Internet, mais au cadre informatique dans lequel il est né. Nous pouvons aussi comprendre pourquoi l'interactivité peut être niée, et pourquoi elle peut être considérée comme dangereuse, pour Laurence Allard-Chanial, par exemple, qui voit dans l'interactivité une dérive vers une culture solipsiste. Nous devons répondre à cette hypothèse supposant qu'« il n'y aurait pour le sujet pensant d'autre réalité que lui-même »³³. En traitant ensuite de la « mise en scène » dans le webfilm interactif, nous constaterons d'entrée de jeu des problèmes majeurs que nous devons cette fois expliquer, cerner. Nous pourrions par la suite aborder la notion de « mise en scène », son contrôle par l'internaute dans différents types de webfilms interactifs, particulièrement les films à choix multiples comme *Hypnose* (1998) d'Ali Bali et Violaine Meunier et à 360° comme *The New Arrival* (2000) d'Amy Talkington où l'internaute peut modifier la prise de vues... Dans une certaine limite, évidemment. Ce dernier est un des rares webfilms qui, tout en empruntant au langage et à l'univers cinématographique, en questionne les termes. Ainsi, avant de passer au webfilm linéaire,

³³ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

nous discuterons de la vision médiatique du monde qui passe encore et toujours par le filtre cinématographique.

En effet, le fort degré d'opacité³⁴ du webfilm interactif, amplifié précisément par l'interactivité, ne doit pas nous faire oublier l'importance de la « mise en scène » (et de poser la question de son contrôle) dans le webfilm de fiction linéaire. Mais comme nous avons déjà compris que son identification par rapport au court métrage se retrouvant sur le Web sans y avoir été destiné est plus que délicate, il va nous falloir adopter une stratégie d'identification du webfilm linéaire. Par la suite, nous aborderons la question du contrôle de la « mise en scène ». Ce contrôle de la mise en scène-crédation dans le webfilm linéaire semble très différent entre *Ilgigrad Millenium* (2002) de David Mathieu et *405* (2001) de Bruce Branit et Jeremy Hunt. Un contrôle très spécifique pour ce dernier webfilm, ce qui va nous pousser à exposer la nature de l'image numérique, soit modélisée (elle s'inspire du Réel en décrivant mathématiquement l'objet à l'ordinateur), soit numérisée (elle s'appuie sur le Réel en décomposant les objets de ce Réel en pixels). Enfin, avec ce webfilm de fiction linéaire nous traiterons du ou des publics concernés par le webfilm, en commençant par voir dans « la mise en scène » un indice nous permettant de considérer (à travers plusieurs exemples) si l'image qui est devant nos yeux est manipulée ou pas, et ultimement de comprendre si cette manipulation est d'origine numérique, pour le webfilm qui sert de plus en plus dans les campagnes publicitaires. Nous prendrons ensuite un webfilm publicitaire (ou vidéo virale) dont l'image est manipulée pour illustrer la grille théorique proposée par Roger Odin et tenter

³⁴ RAYNAULD, Isabelle. 2003. « Le cinématographe comme nouvelle technologie : opacité et transparence », *Cinémas*, vol 14, n°1 (automne), p. 125-126.

de répondre à deux questions : peut-on comprendre comment un webfilm construit et rejoint (ou non) un public particulier et comment ce public réagit relativement à ce webfilm ? Nous finirons sur la question du dispositif et du désir de fiction.

I) LE WEBFILM INTERACTIF ET LA MISE EN SCÈNE

La notion d'interactivité employée à l'endroit du multimédia et des « nouvelles »³⁵ technologies de l'information et de la communication (l'interactivité cristallise même la question des NTIC dans une atmosphère de mirage technologique³⁶), est née au début des années 80 au cœur de l'industrie informatique. Très rapidement, cette notion a pris une forte extension, et depuis plus d'un quart de siècle, elle ne cesse de prendre de l'ampleur. Aujourd'hui, l'interactivité qui s'étudie³⁷ et s'enseigne (d'un point de vue pratique)³⁸, semble être de tous les débats si l'on en croit les nombreux colloques³⁹ organisés autour de cette notion, ou les multiples ouvrages dont elle est le sujet principal.

³⁵ Sous l'influence de Philippe Dubois nous préférons d'ailleurs utiliser « dernières » technologies que « nouvelles » technologies : Cf. DUBOIS, Philippe. *Opus. Cit.*, p. 20.

³⁶ Les câblodistributeurs, ou depuis plus récemment encore les radio satellites utilisent volontiers le terme d'interactivité pour vendre leur chaîne de télévision ou leur station de radio payantes.

³⁷ Parmi bien d'autres, citons deux récents mémoires de maîtrise francophones, l'un au Québec, et l'autre en France :

- CHOUZENOUX, Vincent. 2002. « Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. 88 pages.

- BOUSSEMAER, Jean-David. 2003. « L'Interactivité dans le Web-art ». Mémoire de Maîtrise Grenoble, Université de Grenoble II. 155 pages.

³⁸ Il existe aussi plusieurs écoles qui dispensent des cours concernant l'interactivité, dont par exemple :

- L'Université du Québec à Montréal (UQAM) veut former des « spécialistes en interactivité » avec le programme en communication : <www.programmes.uqam.ca/7231>. Consulté le 25 juillet.

- L'Université de Nancy I propose un DESS (diplôme d'études supérieures spécialisées) intitulé *Image numérique et interactivité* qui allie « de fortes compétences techniques à un sens artistique développé » : <www.sc-epinal.uhp-nancy.fr/dess/downloads/dessini.pdf>. Consulté le 25 juillet.

³⁹ À Montréal, au milieu de l'année 2005, Bertrand Gervais et Christian Vandendorpe lancent un appel à communication pour un colloque intitulé « Interactivité et formes narratives ». Les deux responsables du projet souhaitent que ce colloque permette d'interroger le terme d'interactivité associé à celui de narrativité, que ce soit pour le texte écrit ou pour le film. Disponible en annexe 1.

L'interactivité dépasse même le cadre informatique dans lequel elle est née, dans le temps et dans l'espace. Dans le temps, puisque pour une socioanthropologue des pratiques culturelles comme Joëlle Le Marec ce terme remonte au début des années 60⁴⁰. L'interactivité dépasse son cadre informatique dans l'espace aussi puisque la même Joëlle Le Marec nous informe de son utilisation dans le milieu de l'éducation informelle « qui fait usage du terme pour des usages sans rapport avec l'informatique, mais qui renvoient à des situations d'apprentissages à partir d'objets manipulés »⁴¹. En effet, l'interactivité pourtant née dans le domaine informatique est utilisée dans divers autres domaines. Ainsi, il est sage de commencer par chercher à circonscrire cette notion, d'en dresser le plus rapidement possible une typologie avant de traiter du webfilm interactif et de sa « mise en scène ».

A) L'INTERACTIVITÉ EN QUESTION

Dans le monde d'Internet qui nous intéresse, la notion d'interactivité semble pouvoir se cataloguer en trois concepts. Yolla Polity, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Pierre Mendès-France de Grenoble II, distingue en premier lieu « le concept d'interactivité humaine [qui] renvoie aux services et outils de communication permettant ou facilitant les interactions entre humains, internautes entre eux ou internautes et responsables des sites ; cela recouvrirait le courrier électronique, groupes de discussions, forums, listes, bavardage en temps

⁴⁰ LE MAREC, Joëlle. 2001. « Dialogue interdisciplinaire sur l' "Interactivité" ». *Communication et langages*, n°128 (juin), p. 103.

⁴¹ *Idem.*

réel »⁴². La machine aurait ici plutôt tendance à s'effacer, à n'être qu'un moyen pour transporter de l'information entre deux humains (comme le téléphone par exemple). Ensuite, nous avons « le concept d'interactivité machine [qui] concerne les protocoles de communication entre les machines du réseau »⁴³. Une fois les machines programmées, c'est cette fois l'humain qui pourrait avoir tendance à être invisible dans ce processus. Enfin, Polity termine avec l'interactivité telle que nous pouvons la connaître, l'interactivité homme-machine ; « activité de dialogue entre une personne et une information donnée par une machine »⁴⁴, qui tout en existant dans le monde d'Internet existe aussi dans le monde informatique sans Internet.

Cette dernière précision nous force à distinguer comme le propose Denis Bachand au niveau artistique, « les œuvres créées sur Internet de celles sur disque numérique (cédérom) ou encore de celles qui résultent de leur couplage »⁴⁵. Les œuvres sur disque numérique⁴⁶ visibles dans un musée ou une salle de cinéma équipée fonctionnent en totale autarcie. Pour Bachand, une œuvre (comme un webfilm) peut être archivée sur un support numérique quelconque et en même temps permettre l'accès au Web pour atteindre certaines informations complémentaires. C'est le cas de certains films sur DVD qui tout en étant consultables sur un lecteur de salon peuvent proposer

⁴² POLITY, Yolla. 2001. « Éléments pour un débat sur l'interactivité ». En ligne. Recherche Intelligence Interactive d'Information. <ri3.iut2.upmf-grenoble.fr/TPS_interactivite.htm>. Consulté le 25 juillet 2005.

⁴³ *Idem.*

⁴⁴ *Idem.*

⁴⁵ BACHAND, Denis. 2002. « Les scénarios de l'écriture interactive. Quand le récit "fait son cinéma" sur Internet ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal : Nota Bene, p. 276.

⁴⁶ Ou sur tout autre support numérique indexé qui permet un accès rapide aux diverses données, comme le disque dur externe qui devenant ainsi mobile est de plus en plus utilisé.

des options qui n'existent que sur le Web (site du film, jeux en ligne, etc.). Ainsi, précisons cette évidence, que l'interactivité ne concerne pas obligatoirement Internet. L'interactivité informatique liée au multimédia ou aux NTIC, intègre, mais aussi dépasse l'interactivité permise par Internet, qui reste pourtant la seule qui nous intéresse.

Nous voulons effectivement travailler sur l'interactivité au sens strict, la définition de base, « par défaut » de l'interactivité, donnée autant par un dictionnaire comme le *Petit Robert* (« Inform. Activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'écran »⁴⁷), que par des chercheurs tels Derrick de Kerckhove⁴⁸, Edmond Couchot⁴⁹ ou Jean-Louis Weissberg⁵⁰. Le dictionnaire précise que ce dialogue passe par l'écran. Ce dernier, l'écran, représente plus précisément la sortie, par et à travers laquelle, s'établit le rapport avec l'usager. Une sortie qui s'est largement diversifiée : téléprojection, casque ou lunettes individuelles, etc⁵¹. Les films d'anticipation ou de science-fiction font même disparaître la sortie, comme dans *Strange Days* (1995) de Kathryn Bigelow, *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg ou *The Matrix* (1999) des frères Wachowski. Dans ces films des années 90 la sortie est directement notre cortex. Dans les trois, il suffit de fermer les yeux pour voir le monde préenregistré (*Strange Days*), ou le monde virtuel (*eXistenZ*, *The Matrix*).

⁴⁷ Le nouveau Petit Robert. 2007. CD-ROM. Version 3. Paris : Dictionnaires le Robert.

⁴⁸ DE KERCKHOVE, Derrick. 2000. *L'intelligence des réseaux*. Paris : Odile Jacob, p. 20.

⁴⁹ COUCHOT, Edmond. 1988. *La Technologie dans la l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes : Jacqueline Chambon, p.137.

⁵⁰ WEISSBERG, Jean-Louis. 1999. *Op. cit.*, p. 171.

⁵¹ COUCHOT, Edmond. *Op. cit.*, p. 138.

Les chercheurs précédemment cités expliquent surtout que ce dialogue passe d'abord par une multitude de dispositifs réalisant cette liaison. Ces dispositifs sont appelés des interfaces. L'interface se définit comme un « organe de communication entre l'homme et la machine »⁵². Ce sont le clavier, la souris, le crayon, le manche à balai (joystick) jusqu'au gant ou vêtement de données et bien plus encore (détecteurs de volumes, de mouvements, etc.). Pour Derrick de Kerckhove même une plante⁵³ peut jouer le rôle d'interface. Dans *Strange Days* l'interface est un boîtier en liaison avec le « Squid » (sorte de pieuvre d'électrodes) qui se place sur le crâne. Dans *eXistenZ*, le « game pod » commandé par le participant est directement relié par un cordon (ressemblant à un cordon ombilical) au bas de sa colonne vertébrale. Dans *The Matrix* l'interface est le plus souvent un simple clavier, commandé par une autre personne que la personne reliée au système par le même style de cordon s'introduisant cette fois dans le haut de sa colonne vertébrale, au niveau du cervelet.

L'interface n'est pourtant pas qu'un organe matériel. L'interface, cette fois graphique, est aussi constituée du programme qui permet la communication entre l'homme et la machine. L'interface graphique est interne à l'ordinateur et son organisation s'affiche à l'écran. Dans les ordinateurs personnels, la première et principale interface est tout simplement le système d'exploitation (ou OS pour *operating system*)

⁵² WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p. 171.

⁵³ Dans *L'intelligence des réseaux*, Derrick de Kerckhove décrit l'installation de Christa Sommerer et de Laurent Mignonneau intitulée *Interactive Plant Growing* : « Vous faites face à un écran géant où vous pouvez observer des pédoncules ainsi que des feuilles et des pousses de nombreuses sortes de plantes complexes et richement colorées. À mesure que vous vous approchez, vous constatez que certaines plantes grandissent à un rythme accéléré. Elles grandissent quand quelqu'un s'approche ou touche délicatement l'une des cinq vraies plantes devant l'écran sur l'estrade. Les vraies plantes sont très sensibles à la présence humaine. Selon que vous êtes détendu ou non, elles produisent différents types de pousses à l'écran devant vous » : DE KERCKHOVE, Derrick. *Op. cit.*, p. 53.

qui assure la liaison entre les différents appareils matériels et en assure l'utilisation, ainsi que le fonctionnement de toutes les applications. Le Macintosh, avec son interface graphique conviviale (ou « bureau »), a révolutionné le marché domestique de l'informatique dès 1984.

Ces deux différentes interfaces, externes ou internes à la machine, créent une hybridation entre l'homme et la machine. Les films que nous venons de citer surenchérisent d'ailleurs sur cette hybridation homme-machine, faisant des interfaces de véritables prothèses pour l'homme, directement et physiquement branchées sur son système nerveux. D'ailleurs selon de Kerckhove, la recherche de l'interface idéale « ne s'arrêtera que quand nous parviendrons à commander nos propres extensions électroniques par la seule pensée »⁵⁴. Edmond Couchot, sans aller jusque-là, signale que le dialogue « homme/machine s'est considérablement affiné et complexifié »⁵⁵. Il est aussi de plus en plus rapide, même si nous savons que l'intervalle de réaction, aussi infime soit-il, est le résultat d'une multitude d'opérations mathématiques. Ces opérations mathématiques qui s'interposent entre l'utilisateur et la machine représentent, grâce à l'interface (interne ou externe, organe matériel ou programme), le langage commun entre eux deux et permettent ainsi l'interactivité, pour laquelle nous pouvons et devons maintenant dresser une typologie.

⁵⁴ DE KERCKHOVE, Derrick. *Op. cit.*, p.59.

⁵⁵ COUCHOT, Edmond. *Op. cit.*, p.139.

a) Typologies de l'interactivité

Si nous devons favoriser une typologie qui concerne principalement le monde de l'informatique et évidemment celui de l'Internet, nous ne devons pas oublier que cette typologie doit aussi nous permettre d'appréhender l'homme, sa participation dans ce dialogue homme-machine, puisque avec l'interactivité nous pouvons envisager la « mise en scène » du côté du spectateur. Nous souhaitons ainsi nous placer du côté de l'interactivité *intentionnelle*, relative à l'utilisateur et aux moyens dont il dispose pour communiquer avec le programme plutôt que du côté de l'interactivité *fonctionnelle*, concernant le logiciel et la machine intégrant le programme.

Mais il existe une quantité impressionnante de typologies diverses et variées de l'interactivité. Pêle-mêle, si l'interactivité n'est ni intentionnelle, ni fonctionnelle, elle peut être : relationnelle, sélective, de contenu, cognitive, intégrale, réactive, ludique, didactique, narrative, etc. Un chercheur comme Francis Kretz n'oublie pas le degré zéro de l'interactivité, touchant selon lui le roman, le disque, la télévision, la radio qui sont lus ou appréciés linéairement et où « les seules actions de l'utilisateur sont d'une part l'interruption du service, et d'autre part l'accès au service ou à une de ses applications »⁵⁶. Kretz poursuit avec l'interactivité linéaire, l'interactivité arborescente, l'interactivité langagière, l'interactivité de création et enfin l'interactivité de commande continue dans laquelle il range les jeux vidéo⁵⁷. Mais notre objectif n'est évidemment pas de définir tous ces qualificatifs ou de réaliser un compte-rendu exhaustif de toutes les

⁵⁶ KREITZ, Francis. 1985. « Le concept pluriel d'interactivités ou l'interactivité vous laisse chaud ou froid? ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 98.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 98-99.

typologies qui existent, ce qui serait vain (puisque certains termes possèdent des définitions opposées) et bien utopique (le nombre de qualificatifs et de typologies semble sans fin).

Lev Manovich dresse moins une typologie qu'une critique en règle de l'interactivité. Au début de son chapitre intitulé « The Myth of Interactivity »⁵⁸, il dénonce le concept (« I find this concept to be too broad to be truly useful »⁵⁹), mais précise : « In relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern HCI [Human-Computer Interface] is by definition interactive »⁶⁰. En fait, tout au long de son ouvrage, Manovich s'interroge sur les termes employés à l'endroit des nouveaux médias. Manovich dénonce l'imprécision de certains termes très répandus comme celui d'interactivité et cherche à en identifier de plus adéquats quand cela est possible. Selon Manovich, dans certaines situations interactives, il peut parfois exister des termes plus appropriés, mais quand il est nécessaire d'utiliser celui d'interactivité (puisque Manovich suggère de garder ce terme), il propose alors de distinguer l'interactivité fermée (*closed interactivity*) de l'interactivité ouverte (*open interactivity*). Avec l'interactivité fermée, très répandue, les usagers suivent des parcours préprogrammés et ne peuvent décider que de l'ordre d'accès à certains éléments à l'intérieur d'une structure stable : « [...] the *closed interactivity* that uses fixed elements arranged in a fixed branching structure »⁶¹. À côté, l'interactivité ouverte permet à

⁵⁸ MANOVICH, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, , p. 55.

⁵⁹ Nous traduisons : « Je trouve ce concept trop vaste pour être réellement utile ». *Idem*.

⁶⁰ Nous traduisons : « Dans la relation avec les medias informatisés, le concept d'interactivité est une tautologie. L'interface moderne Humain-Ordinateur (HCI) est par définition interactive ». *Idem*.

⁶¹ Nous traduisons : « [...] l'*interactivité fermée* utilisant des éléments fixes ordonnés dans une structure à ramifications fixes ». *Ibid.*, p. 40.

l'usager de modifier des éléments ou l'ensemble de la structure : « [...] more complex kinds are also possible in which both the elements and the structure of the whole object are either modified or generated on the fly in response to user's interaction with a program »⁶².

Cette distinction binaire se retrouve par exemple chez Jean-Pierre Balpe, mais avec d'autres termes, si nous en croyons la thèse de Vincent Mabillot disponible en ligne⁶³ : « Jean-Pierre BALPE propose d'identifier deux niveaux d'interactivité. L'interactivité hétéronome (terme qu'il emprunte à Philippe QUEAU) et l'interactivité autonome »⁶⁴. Dans ce qui est appelé l'interactivité hétéronome, « il s'agit de système logiciel dont les réponses sont pré-programmées »⁶⁵. Dans l'interactivité autonome, « le logiciel est intelligent et construit une réponse originale en interprétant la demande de l'utilisateur »⁶⁶. L'interactivité ici exposée l'est du point de vue du logiciel, du programme, de la machine, alors que chez Lev Manovich, la distinction entre interactivité fermée et ouverte concerne, comme nous le souhaitons, l'usager.

Partant de cette distinction binaire de Balpe, Vincent Mabillot propose d'identifier quatre niveaux d'interactivité, rajoutant une *interactivité nulle* (différente du degré zéro d'interactivité de Kretz) et divisant l'interactivité hétéronome en deux avec

⁶² Nous traduisons : « [...] d'autres catégories plus complexes sont aussi possibles à l'intérieur desquelles les éléments et la structure de l'objet sont soit modifiés ou générés sur le moment en réponse à l'interaction d'un utilisateur avec un programme ». *Idem*.

⁶³ MABILLOT, Vincent. 2000. « Mise en scène de l'interactivité – Représentation des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives ». Mémoire de thèse, Lyon, Université de Lyon 2. En ligne. [vmabillot. <vmabillot.free.fr/interactivite/these/titre.htm>](http://vmabillot.free.fr/interactivite/these/titre.htm). Consulté le 26 juillet 2007.

⁶⁴ *Ibid.*, vmabillot.free.fr/interactivite/these/online/partie1-13.htm. Consulté le 26 juillet 2007.

⁶⁵ *Idem*.

⁶⁶ *Idem*.

l'interactivité réflexe et *l'interactivité relative*, mais en se plaçant du côté de l'utilisateur, seule position possible, selon nous, pour envisager le contenu médiatisé :

NIVEAU	DÉNOMINATION	DESCRIPTION
0	Interactivité Nulle	Les actions des êtres sont indépendantes les unes des autres
1	Interactivité Réflexe	À une action précise une réponse (automatisme)
2	Interactivité Relative	L'action est évaluée et choix d'une réponse parmi plusieurs prédéfinies et différenciées
3	Interactivité Génératrice	Système d'interactions ouvertes et évolutives

ILLUSTRATION 4

Tableau sur une typologie de l'interactivité par Vincent Mabillot⁶⁷. © Vincent Mabillot

Dans *l'interactivité nulle*, il n'y a pas de réaction entre les deux pôles. Mabillot n'introduit ce niveau que dans l'éventualité de sa présence temporaire en cours de médiation. *L'interactivité réflexe* (de niveau 1) est celle du « bouton presseur », sans contextualisation, sans alternative. Mabillot range les hypertextes dans ce niveau. C'est, nous pourrions ajouter, l'interactivité telle qu'imaginée pour la première fois par Vannevar Bush dans son article de 1945 intitulé « As We May Think »⁶⁸. Dès 1932

⁶⁷ *Idem.*

⁶⁸ BUSH, Vannevar. 1945. « As We May Think », *The Atlantic Monthly*, Vol. 176, n°1 (juillet), p.101-108.

Bush pense une machine qu'il nomme *Memex* permettant, une fois les documents représentés sous la même forme, de relier mécaniquement ces documents entre eux, de les consulter sur demande selon des liens entre les informations que permet d'établir la machine. Bush inspire Douglas Engelbart, l'inventeur de la souris qui réalise le premier système hypertextuel. Bush inspire aussi Ted Nelson, qui dans les années 60 crée le mot *hypertexte* au sein de son projet avorté *Xanadu*, sorte de gigantesque base de données rassemblant l'ensemble de la production écrite universelle, avec des possibilités de liens et de correspondances entre les textes.

Passé ce niveau simple d'interactivité, nous avons selon Mabillot l'interactivité de niveau 2, l'*interactivité relative* qui contrairement au niveau précédent « introduit une plus grande part de coopération entre les acteurs du système »⁶⁹. Selon Mabillot, à ce niveau « les réponses sont pré-programmées en fonction d'une fourchette d'actions ou d'événements possibles »⁷⁰ et même si le nombre de réponses est limité, « il est le résultat du déroulement de la médiation ». Ou comme il le résume dans son tableau : *L'action est évaluée et choix (sic) d'une réponse parmi plusieurs prédéfinies et différenciées*. De notre côté, même si Mabillot range dans ce niveau les jeux vidéo, nous y rangerons de la même manière le webfilm interactif à choix multiples.

Enfin, pour finir, l'interactivité de niveau 3, l'*interactivité décisionnelle et génératrice* : « Le système traite une sollicitation, effectue des comparaisons avec des éléments qui appartiennent à un autre temps, un autre espace que ceux du moment de

⁶⁹ MABILLOT, Vincent. *Op. cit.* <vmabillot.free.fr/interactivite/these/online/partie1-13.htm>. Consulté le 26 juillet 2007.

⁷⁰ *Idem.*

l'interaction »⁷¹. Ainsi pour Mabillot, que ce soit l'être humain ou la machine, ce niveau d'interactivité « sous-entend des compétences de mémorisation, d'association, de combinaison. La réponse est elle-même mémorisée »⁷². Pour Mabillot, dans les faits, peu de systèmes techniques ont cette compétence. Entre l'homme et la machine, ce niveau d'interactivité semble donc quasiment inexistant. Pour l'écrire autrement, si le concept d'interactivité doit au minimum être de ce niveau pour exister, il ne peut exister que théoriquement.

Ainsi, même si dans ces différents niveaux, Mabillot traite de l'interactivité *lato sensu*, dépassant çà et là le cadre informatique dans lequel nous voudrions rester (pour être plus proche du monde de l'Internet, donc du webfilm), nous pouvons retenir sa typologie pour caractériser le niveau d'interactivité du webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif, qui fait majoritairement appel à l'interactivité de niveau 2, *l'interactivité relative*. Tout en n'étant pas simplement binaire, sa typologie reste accessible et concerne comme nous le souhaitons les niveaux d'implication que peut se permettre l'utilisateur selon les moyens dont il dispose. Nous avons ainsi, par ces quatre niveaux d'implication progressive de l'utilisateur (de 0 à 3) une possibilité de saisir le degré de contrôle (la question du contrôle étant importante) que peut se permettre l'utilisateur par rapport à ce que nous nommons la « mise en scène ».

⁷¹ *Idem.*

⁷² *Idem.*

b) Débordements du terme : une confusion

Depuis son apparition, le terme d'interactivité a pu effectivement dépasser le seul domaine informatique. Il s'emploie par exemple à l'adresse d'anciennes technologies toujours en place comme le téléphone, ou disparues comme le visiophone⁷³ (qui représentent en fait une communication homme-homme par la machine). Le terme a même débordé le contexte purement technologique, comme l'énonce Wikipédia, l'encyclopédie dite libre disponible sur la Toile : « Toutefois elle [l'interactivité] est présente dans toutes les formes de communication et d'échange où la conduite et le déroulement de la situation sont liées (sic) à des processus de rétroaction, de collaboration, de coopération entre les acteurs qui produisent ainsi un contenu, réalisent un objectif, ou plus simplement modifient et adaptent leur comportement »⁷⁴.

Le terme est même employé sans qu'il y ait production de contenu, réalisation d'un objectif, modification ou adaptation d'un comportement. Dans son ouvrage *Cinéma et technologie* (qui considère le dispositif cinématographique bien avant l'arrivée du numérique), Thérèse Giraud associe l'interactivité aux films du cinéaste iranien Abas Kirostami simplement parce que ce dernier cherche une complicité avec le spectateur : « Il réclame un cinéma mi-fabriqué, mi-achevé qui se complète avec l'esprit créatif du spectateur et du coup nous avons une centaine de films (sic) »⁷⁵. Le cinéaste David Lynch étend cette idée à l'art en général : « L'art a toujours été interactif : il y a la

⁷³ LAULAN, Anne-Marie. 1993. « Interactivité et lien social ». *Les cahiers du CIRCAV*, n°3, p.11.

⁷⁴ <fr.wikipedia.org/wiki/Interactivité>.

⁷⁵ GIRAUD, Thérèse. 2001. *Cinéma et technologie*. Paris : PUF, p. 204.

musique et l'auditeur, c'est un cercle ». Lynch complète : « Quand vous êtes devant une peinture ou un film, c'est aussi un cercle : vous vous tenez devant, et alors la peinture ou le film commence à vous faire quelque chose, c'est un aller-retour, un prêté pour un rendu »⁷⁶.

Giraud quant à elle tente de donner une explication sur le sens de cette interactivité dans son ouvrage : « l'interactivité n'est pas la disparition de la frontière entre l'auteur et le spectateur, mais celle de la frontière entre le monde objectif et le monde subjectif, le rétablissement du lien entre le sujet et l'objet, l'homme et le monde »⁷⁷. Puis Giraud introduit cette entité propre à l'interactivité en informatique, la sortie, c'est-à-dire l'écran, mais cette fois de cinéma : « L'écran est la condition de cette rencontre, à condition qu'il n'y ait sur l'écran que de l'objet, sans sujet, sans histoire, sans psychologie, la figure du même commun à tous les hommes »⁷⁸. L'écran est peut-être *la condition de cette rencontre*, mais le film est l'objet qui fait le lien, le film comme *figure du même commun à tous les hommes*.

Malgré l'explication de Lynch, ou de Giraud s'appuyant sur Kirostami, aucun des deux cas présentés ne concerne au moins l'interactivité réflexe de niveau 1 de Mabilot. En fait, aucun des deux cas n'atteint ne serait-ce que le degré zéro de l'interactivité de Francis Kretz. Lynch ou Giraud décrivent finalement la simple réception d'une production par une entité, un usager qui n'a même pas la possibilité d'interrompre le service (condition minimale pour l'interactivité zéro). En effet, s'il est

⁷⁶LEBOVICI, Élisabeth et Didier PÉRON. 2001. « "À Hollywood, un polard avec des virages" ». *Libération* (3 janvier), p. 20.

⁷⁷GIRAUD, Thérèse. *Op. cit.*, p. 204.

⁷⁸*Idem.*

possible d'interrompre un roman, un disque, un programme de télévision ou de radio, il n'est par contre pas possible d'interrompre un tableau, un film de cinéma. Il est possible de quitter la pièce d'exposition, ou la salle de projection, mais rien n'est pour autant interrompu.

Ainsi, comme celui d'interactivité employé en dehors du cadre informatique, de nombreux termes s'utilisent de cette manière, par « extension » (dans un sens plus large) ou dans un sens figuré, c'est-à-dire en dehors du contexte dans lesquels ils ont été définis, soit parce qu'ils traduisent mieux que tout autre terme l'idée avancée, soit parce que tout simplement leur emploi, pour diverses raisons, s'est généralisé, pour ne pas dire banalisé. Le terme d'interactivité ressemble aujourd'hui à un mot fourre-tout porté par une aura techniciste dans les domaines non techniques où il est employé.

Il nous apparaît maintenant, après notre petite approche de cette notion d'interactivité que, dans les propos de Lynch ou de Giraud, le terme d'*interaction* aurait été plus adapté que celui d'interactivité. Ce n'est pas parce que le spectateur *interagit* avec le film, le sujet avec l'objet, l'homme avec le monde, qu'il doit toujours être question d'interactivité. Polity, qui est aussi membre du Groupe RI³ (Recherche Intelligente et Interactive de l'Information) soutient justement que la confusion qui règne autour de cette notion d'interactivité provient de l'origine même du mot. Pour cette chercheuse, *interactivité* et *interaction* possèdent une parenté étymologique problématique :

Ainsi Interactivité et Interactif sont des mots récents avec une étymologie clairement liée à l'informatique, mais qui ont évolué pour inclure des connotations concernant les échanges et ne se limitant plus au domaine

informatique. Ces connotations proviennent d'un autre terme beaucoup plus ancien mais apparenté : interaction.

Dans les années 60, on avait vu apparaître *Interagir* (1966 ; de *Inter-* et *agir*) avoir une action réciproque ou encore *Interagir : Exercer une interaction*. Il semble donc que "interagir" soit l'héritier d' "interaction" et non d' "interactivité" qui n'existait pas encore.

Or "Interaction" est un terme de 1876 (de *inter-* et *action*): *Action réciproque V. interdépendance. Deux corps en interaction* ou encore *Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes*⁷⁹.

Ainsi, *interactivité* et *interactif* se sont vu associer des connotations concernant les échanges en général, dépassant ainsi la relation homme-machine liée au domaine informatique à cause simplement de leur parenté avec le terme plus ancien d'*interaction* (qui permettra de former le mot *interagir*). Le terme d'*interaction* est plus ouvert. Il est utilisé en physique, mais « on connaît la fortune de ce concept dans différents champs des sciences humaines et sociales, sociologie, politique, psychologie, linguistique, communication et aussi information (avec le concept d'*interaction* homme-machine qui n'est d'ailleurs pas synonyme d'*interactivité*) »⁸⁰. Pour Polity, cette parenté entre *interactivité* et *interaction* est à l'origine de la confusion qui peut régner aujourd'hui autour de la notion d'*interactivité*, car le verbe *interagir* s'emploie autant pour *interaction* que pour *interactivité*, alors qu'il ne tient son origine que du premier. « L'*interactivité* ne serait-elle que la propriété de ce qui permet un échange, une *interaction* ? »⁸¹.

En quelques mots, la confusion associée à la notion d'*interactivité*, au départ liée à un problème étymologique, a entraîné une utilisation du terme dans différents autres

⁷⁹ POLITY, Yolla. *Op. cit.* <ri3.iut2.upmf-grenoble.fr/TPS_interactivite.htm>. Consulté le 26 juillet 2007.

⁸⁰ *Idem.*

⁸¹ *Idem.*

domaines que l'informatique, comme l'énoncent Wikipédia, Giraud ou Lynch. De son côté, Weissberg nous signale qu'effectivement cette notion « souffre d'un excès d'usage lié à sa considérable extension pratique »⁸². François Rabaté et Richard Lauraire utilisent d'autres mots pour exprimer la même idée : « c'est sans doute que la profusion entrave quelque peu la clarté ou la clarification »⁸³. Ainsi, l'emploi ostentatoire du *terme* en dehors du contexte technologique a semble-t-il d'autant plus brouillé les contours de la *notion* qui peut être sujette à une indétermination conceptuelle. La notion d'interactivité, très utilisée aujourd'hui, est peut-être discutable de par sa trop grande amplitude sémantique⁸⁴.

c) Critique : l'interactivité n'existe pas

Même dans le monde informatique l'interactivité est critiquée. Le principal grief à son encontre consiste à lui reprocher son « illusion de réciprocité »⁸⁵. En effet, à propos de l'image numérique, la potentialité « dialogique » de cette image, son mode « conversationnel » (pour prendre des mots de Couchot⁸⁶) supposent une réciprocité totale des échanges entre les deux pôles agissants (l'homme et la machine) comme s'il s'agissait d'une relation homme-homme (dialogue, conversation). Or, l'interactivité se résume le plus souvent, pour l'utilisateur, à effectuer un choix parmi un ensemble de

⁸² WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p. 171.

⁸³ RABATÉ, François et Richard LAURAIRE. 1985. « L'interactivité saisie par le discours ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 20.

⁸⁴ CHOUZENOUX, Vincent. *Op. cit.*, p. 74.

⁸⁵ WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p.173.

⁸⁶ COUCHOT, Edmond. *Op. cit.*, p.137.

propositions limitées en nombre, c'est-à-dire à une interactivité de niveau 2, à une interactivité relative, comme nous le verrons bientôt.

En ce sens, Isabelle Raynauld substituerait volontiers au terme d'interactivité celui d'hypersélectivité. Dans un article de la revue CINÉMAS, l'auteure (qui traite plus précisément de la fiction interactive sur CD-ROM) écrit que cette dernière est plus « hyper sélective » (l'expression, écrite de cette manière, est de P.C. Bélanger), qu'interactive, car la réciprocité entre l'utilisateur et la machine n'est pas totale⁸⁷. L'utilisateur réagit à ce que lui propose la machine. Une réciprocité totale sous-tendrait l'idée que les deux pôles agissants soient indépendants, ce qui n'existe pas encore.

Dans le quatrième numéro de la revue en ligne intitulée *KaFkaiens Magazine*⁸⁸, Pierre-Marie Martin, un journaliste indépendant, explique d'ailleurs que pour parler d'interactivité, « il faut nécessairement qu'il y ait indépendance des activités »⁸⁹. Cette indépendance entre les deux pôles agissant est une condition *sine qua non* à l'interactivité :

La véritable interactivité n'existe que dans la non-détermination ou dans le caractère fortuit des interactions qui modifient les déroulements des processus : l'interactivité réside dans la modification non prévue du déroulement d'un processus par un autre, et non pas dans la modification prévue et déterminée de ce déroulement⁹⁰.

⁸⁷ RAYNAULD, Isabelle. 1999. « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : étude des pratiques d'écriture scénaristique », CINÉMAS, vol. 9, n° 2-3 (printemps), p. 152.

⁸⁸ <www.kafkaiens.org/>

⁸⁹ MARTIN, Pierre-Marie. 1997-98. « Qu'est-ce que l'interactivité? ». En ligne. *KaFkaiens Magazine*, n°4 (novembre-décembre-janvier). Dans *KaFkaiens Magazine* . <www.kafkaiens.org/04kaf/inter4.htm>. Consulté le 27 juillet.

⁹⁰ *Idem.*

Or, pour l'auteur, étant donné qu'aucune machine (qui prévoit et détermine un déroulement) ne peut remplacer un humain, l'interactivité n'existe pas dans le monde informatique : « Ainsi, des processus non-indépendants sont tout au plus en état d'interaction, et non pas d'interactivité »⁹¹. Thomas Roussillon dans un article d'une autre revue en ligne nommée *Net4image*⁹² s'appuie sur *KaFkaiens Magazine* pour confirmer : « Il serait donc préférable de parler d'interaction dans le sens où il y a une communication réciproque entre l'homme et la machine, mais une communication déterminée par un programme qui fait que chaque action correspond à un événement ou une réaction finalement prévisible »⁹³. L'échange est présent, mais sa réciprocité est partielle parce que les pôles agissant ne sont pas indépendants.

Pour Pierre-Marie Martin ou Thomas Roussillon, l'interactivité ne semble en fait pouvoir exister que si elle est au minimum de niveau 3, décisionnelle et génératrice. Et encore (pouvons-nous penser un niveau 4 ?), car dans sa typologie Mabillot ne traite pas clairement de l'indépendance entre les deux pôles agissants. Il mentionne seulement que les systèmes techniques sont assez peu nombreux (contrairement à l'homme) à être capables d'engager un processus de création. Mabillot ajoute qu'à ce niveau d'interactivité « le comportement est considéré comme original »⁹⁴. Il est ici question d'intelligence, mais pas d'indépendance des entités en jeu. Par exemple, Deeper Blue (le super ordinateur d'IBM jouant aux échecs) est peut-être un ordinateur intelligent si nous

⁹¹ *Idem.*

⁹² ROUSSILLON, Thomas. 2002b. « L'interactivité en question ». En ligne. *Net4image*, n°17 (juillet). Dans *Net4image*. <www.net4image.com/magazine/articles/17.htm>. Consulté le 1er août 2007.

⁹³ ROUSSILLON, Thomas. *Op. cit.* <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>. Consulté le 1er août 2007.

⁹⁴ MABILLOT, Vincent. *Op. cit.* <vmabillot.free.fr/interactivite/these/online/partie1-13.htm>. Consulté le 26 juillet 2007.

considérons qu'il connaît et comprend les échecs, qu'il est même capable de s'adapter à l'adversaire, comme de découvrir des solutions aux difficultés rencontrées, mais son intelligence est artificielle. Deeper Blue n'est pas une entité indépendante, il ne fait que jouer des coups, encore faut-il que l'homme décide de le mettre en fonction. N'oublions pas que ce dernier peut aussi le débrancher quand il veut. Deeper Blue ne peut pas servir le thé. Et quand Deeper Blue bat Garry Kasparov en 1997, cela prouve que Deeper Blue a été réalisé par l'homme.

Dans le même esprit, Weissberg pense qu'il est reproché à l'interactivité son impuissance « à se faire l'écho de l'infinie souplesse des comportements humains. On adresse alors un grief, implicite, à la situation interactive, consistant à lui reprocher son incapacité à simuler pleinement les relations vivantes »⁹⁵, alors que toute tentative de simulation de l'autre doit éviter toute « dérive mimétique », car « "l'autre", dans la situation interactive, est un horizon, une référence, pas une présence susceptible d'être dupliquée à l'identique »⁹⁶. À la question de l'ouverture limitée pour le spectateur, Weissberg préfère « retenir l'idée que l'interactivité apparaît comme une nouvelle condition de la réception et l'interpréter comme l'indice d'un désir collectif d'assouplissement des limites [...] et ceci aussi bien du point de vue du concepteur -qui vise une maîtrise en surplomb- que du récepteur »⁹⁷.

Selon Weissberg, on refuse à l'interactivité « son statut d'entre-deux (ni rencontre directe avec une subjectivité, ni programmation univoque) [...]. C'est pourtant ce

⁹⁵ WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p.174.

⁹⁶ *Idem.*

⁹⁷ *Idem.*

caractère d'entre-deux qu'il faut reconnaître »⁹⁸. Dans cette optique, pour Weissberg, il faut appréhender l'interactivité « comme une catégorie de la communication »⁹⁹, à la fois auto-communication (message, récits, parcours qu'on s'adresse) que méta-communication (on actualise alors les programmes conçus par d'autres). Par catégorie de la communication, Weissberg entend « un mode singulier de commerce entre des subjectivités et des supports obéissant à des contraintes particulières, dont leur "programmaticité", au sens informatique du terme, est certainement la principale »¹⁰⁰. En conséquence, Weissberg ne veut pas condamner cette notion d'interactivité à cause des limites qui lui sont reprochées, surtout au regard des « barrières traditionnelles qui enserrent les œuvres indéformables classiques »¹⁰¹.

Ainsi, d'un côté, avec ce terme de *programmaticité*, Weissberg soulève un point intéressant, la présence du programme dans cet échange. Le programme, au cœur de l'interface graphique, permet la communication entre l'homme et la machine, c'est le langage commun qui réunit l'homme et la machine, qui favorise cette hybridation entre l'homme et la machine par l'interactivité. D'un autre côté, en parlant des *œuvres indéformables classiques*, Weissberg semble oublier que les œuvres classiques ne sont pas des monolithes rigides et figés. Nous savons depuis les théories de la réception des années 70 que l'œuvre absolue et indéformable (qui suppose une seule et bonne interprétation de l'œuvre) n'existe pas. Pour Hans Robert Jauss, en littérature, le lecteur n'est pas un simple élément passif réagissant à l'œuvre : « la vie de l'œuvre littéraire

⁹⁸ *Idem.*

⁹⁹ *Ibid.*, p. 175.

¹⁰⁰ *Idem.*

¹⁰¹ *Ibid.*, p.174.

dans l'histoire est inconcevable sans la participation active de ceux auxquels elle est destinée »¹⁰². L'œuvre s'actualise à chaque nouveau lecteur parce que sa réception est aussi une expérience esthétique au même titre que sa production.

d) Solipsisme et passibilité

- Le danger de solipsisme

Sur le Web, ce récepteur, l'internaute, constitue selon Allard-Chanial une nouvelle catégorie de public, un participant différent du spectateur utilisant sa télécommande (l'interface¹⁰³) pour zapper ou faire fonctionner son magnétoscope, si tant est qu'un spectateur ne produise pas de sens, ne soit condamné qu'à recevoir (nous avons compris avec Jauss, ou même Eco, que l'entité réceptrice possède sa part interprétative, dépendante de plusieurs paramètres comme entre autres le contexte). Pour l'auteure, cette expérience du zapping ne pouvait que tourner court, car limitée.

Dans son article sur les fictions interactives¹⁰⁴, Laurence Allard-Chanial pense plutôt que ce spectateur a pu, avec plus d'efficacité, participer au spectacle dans les *talk-shows*, où il pouvait donner son avis, dans les *reality shows* où il pouvait se montrer, ce qui peut de la même manière paraître étonnant, tant nous sommes conscients de la part

¹⁰² JAUSS, Hans Robert. [1974] 1978. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, p. 49.

¹⁰³ Considérons que la télécommande (avec son clavier) n'est qu'une simple « commande à distance » reprenant les boutons de commandes disponibles sur la façade extérieure de la télévision ou du magnétoscope. La façade de boutons de la télévision ou du magnétoscope est autant l'interface, c'est-à-dire l'organe de communication entre l'homme et la machine, que la télécommande. En fait, la distance et le confort que procure la télécommande font trop souvent oublier qu'une télévision ou un magnétoscope se commandent aussi par le clavier disponible en façade (quoique certains boutons, certaines fonctions ne se retrouvent parfois que sur la télécommande, plus utilisée que la façade).

¹⁰⁴ ALLARD-CHANIAL, Laurence. *Op. cit.*, p. 251-262

de manipulation exercée sur les spectateurs de talk-shows et de reality shows. Premier exemple : les spectatrices du célèbre talk-show américain *Oprah Winfrey Show* ressemblent effectivement plus à des sujets pentecôtistes sous l'emprise d'un prédicateur qu'à un public averti et circonspect. Second exemple : de la même manière, les participants des reality shows du monde entier acceptent sans sourciller les règles draconiennes que leur impose le principe de l'émission (*Loft Story* en est un exemple typique). Nous osons même écrire que dans ces deux exemples l'homme n'offre pas beaucoup plus de *souplesse* (pour reprendre un terme de Weissberg) qu'une machine préprogrammée.

À la suite de ces considérations sur la participation du spectateur à ces émissions de télévision, Laurence Allard-Chanial lance la notion déjà vue, mais très intéressante, de *spect-acteur*¹⁰⁵ qui trouve son application la plus évidente dans la cyberculture interactive selon l'auteure. L'internaute, grâce à l'interactivité que favorise le numérique, peut participer sur un mode conversationnel, instantanément, à ce que lui propose le créateur du programme qu'il reçoit, en plus d'être une entité qui peut produire. Il peut selon Allard-Chanial, et plus que jamais, être un acteur dans l'acte spectatorial, ce qui évidemment nous intéresse pour la suite de notre réflexion sur la « mise en scène » dans le webfilm. Laurence Allard-Chanial, pour appuyer ses propos, veut justement analyser cette position du spect-acteur dans des fictions audiovisuelles interactives.

Un des premiers éléments de son corpus (que nous devons présenter, pour comprendre ses conclusions) est le projet de M. Illman qui propose en 1997 « un

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 251.

concept de film ouvert à différents choix scénaristiques. Le spectateur les actualisant soit en cliquant soit en usant d'une télécommande »¹⁰⁶. Selon l'auteure, la position du spectateur rejoint celle du zappeur qui ne crée pas de sens par son action, ce que nous trouvons étonnant, tant ici le spectateur intervient en effectuant un choix qui en plus d'être personnel, entraîne des conséquences sur le film « ouvert ». Le second élément est le projet de Kevin Brooks, écrivain et chercheur au MIT. Intitulé *Crossing the Street*, il est ainsi décrit : « chaque fois que l'utilisateur clique sur l'un des éléments représentés (personnages, situations, actions, etc.), le système produit une nouvelle combinaison, une nouvelle interprétation de l'histoire, à la manière de Cent Mille Milliards de poèmes de R. Queneau (...) »¹⁰⁷. Une auto-organisation mécanique qui selon l'auteure renvoie « explicitement à un univers culturel sans auteur [...] et sans spectateur »¹⁰⁸. Dans son corpus, le troisième élément intitulé *Faire un film avec Steven Spielberg* permet de participer à l'écriture d'un scénario, ou plus précisément d'ordonner les séquences d'un scénario. Un ordre qui selon Laurence Allard-Chanial est prévu d'avance. Notons que nous ne savons pas trop comment se présentent ces différents projets. Une petite recherche sur Internet nous apprend que le dernier est en fait un CD-ROM vendu dans le commerce sous la catégorie « jeu PC »¹⁰⁹.

Ensuite, il est question d'une seconde forme de fiction interactive constituée par un genre hybride : le « *game movie* » ou le *film-jeu*. « Il s'agit d'un jeu vidéo qui reprend l'univers, le décor, les personnages et par bribes certains événements de l'histoire du film

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 255.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 256.

¹⁰⁸ *Idem.*

¹⁰⁹ <www.priceminister.com/offer/buy/946626/Faire-Un-Film-Avec-Sтивен-Spielberg-Jeu-Pc.html>

dont il s'inspire »¹¹⁰. Comme il n'y a plus de spectateurs s'identifiant aux personnages, mais simplement un joueur qui « évolue dans un registre ludique de pure distanciation »¹¹¹, pour l'auteure, il n'existe dans ce cas aucune trace d'altérité. Enfin, pour finir, Allard-Chanial intègre dans son corpus le conte interactif, dont le rare exemple est *Le livre de Lulu* de Romain Victor Pujebet, un CD-ROM alliant gravure, image de synthèse et vidéo (pour le personnage de Lulu) qui fonctionne sur un principe hypertextuel. Selon l'auteur, « à travers ces allusions explicites au récit en train de se lire, de se voir, de s'entendre ou vantant son interactivité, c'est l'histoire du conte interactif lui-même qui se déroule »¹¹².

Ainsi, après avoir étudié les conditions de réception de ces essais de fictions audiovisuelles interactives, Laurence Allard-Chanial considère que l'argument de l'interactivité repose sur une conception négative du spectateur. Laurence Allard-Chanial pense que cette culture d'acteur est paradoxale, car tout en augmentant l'implication du spectateur, elle lui enlève finalement les possibilités de remplir pleinement son rôle. Ainsi, la philosophie esthétique implicite des productions numériques serait marquée par un « *préjugé anti-spectacle*, qui dominerait le champ culturel contemporain dans son ensemble, et qui, à terme, pourrait légitimer un horizon culturel solipsiste [...] »¹¹³.

En s'appuyant sur Aristote, Paul Ricœur ou même Jauss, Allard-Chanial nous fait comprendre que la fiction, qu'elle que soit sa nature (orale, littéraire, théâtrale ou

¹¹⁰ ALLARD-CHANIAL, Laurence. *Op. cit.*, p. 257.

¹¹¹ *Idem.*

¹¹² *Ibid.*, p. 259.

¹¹³ *Ibid.*, p. 260.

audiovisuelle), possède normalement une force heuristique qui « réside dans son pouvoir de redescription de la réalité¹¹⁴ :

En acceptant les jeux de l'imagination, en se soumettant à une expérience complexe d'identification et de distanciation, le spectateur d'une fiction se voit proposer de nouvelles possibilités d'être au monde. [...] à travers l'activité de réception d'une œuvre, le spectateur ou le lecteur s'approprient des ressources symboliques, qui vont venir irriguer leurs propres interprétations. [...] le sujet peut alors se comprendre lui-même, s'ouvrir à d'autres, se construire comme un autre¹¹⁵.

Les créations numériques interactives, selon l'auteure, renvoient en revanche le spect-acteur à ses propres choix, l'abandonnent à lui-même. Sans ressources symboliques pour le nourrir, le spect-acteur ne s'ouvre pas à l'altérité et ne développe pas ce moteur de l'action qu'est l'imagination, et « c'est l'ensemble du champ culturel dans sa configuration moderne qui se trouve affecté par l'émergence d'une forme culturelle éminemment individualiste »¹¹⁶. L'interactivité favoriserait donc une culture du « je » où le sujet ne reconnaîtrait plus la réalité extérieure pensant qu'il n'y a pas d'autre réalité que lui-même.

Une idée partagée par d'autres chercheurs comme Jean Ungaro dans son article intitulé « Le sujet en jeu »¹¹⁷. En s'appuyant, entre autres, sur un ancien et long article de François Rabaté et Richard Lauraire, intitulé « L'interactivité saisie par le discours »¹¹⁸,

¹¹⁴ *Idem.*

¹¹⁵ *Idem.*

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 261.

¹¹⁷ UNGARO, Jean. 1993. « Le sujet en jeu ». *Les cahiers du CIRCAV*, n°3, p. 137-145.

¹¹⁸ RABATÉ, François, LAURAIRES Richard. *Op. cit.*, p. 17-81.

Ungaro en arrive à écrire que l'interactivité « ne réintroduit pas le sujet dans un tissu social des solidarités traditionnelles, elle l'isole au contraire dans un dialogue narcissique avec lui-même »¹¹⁹. L'article de François Rabaté et Richard Lauraire est publié dans *Le bulletin de l'IDATE*, le numéro 20 de 1985 consacré à l'interactivité. Dans ce bulletin, plusieurs autres articles, comme celui de Jean de Legge, intitulé justement « L'interactivité comme exclusion du sujet de la communication »¹²⁰, vont dans le même sens.

Avec d'autres mots, Jean-François Lyotard prend pour exemple la peinture dans son ouvrage *L'Inhumain, causerie sur le temps* : « On ne demandait pas des "interventions" au regardeur quand on faisait de la peinture, on alléguait une communauté »¹²¹. Avec l'exemple cette fois des jeux sur ordinateur, Lyotard critique dans l'idéologie interactive l'idée que « celui qui reçoit ne reçoive pas, [...] qu'il ne se laisse pas décontenancer »¹²², ne laissant pas de place à une possible passibilité (qui dépasse la simple opposition actif/passif), comme nous allons le comprendre dans la citation qui suit :

Si un ordinateur nous invite à jouer ou nous *laisse* jouer, l'enjeu valorisé est que celui qui reçoit manifeste sa capacité d'initiative, d'activité, etc. Nous sommes ainsi tributaire encore du modèle cartésien du "se rendre maître et possesseur...". Il implique le retrait de la passibilité par quoi seulement nous sommes aptes à recevoir et par conséquent à modifier et agir, et peut-être

¹¹⁹ UNGARO, Jean. *Op. cit.*, p. 143.

¹²⁰ Cf. DE LEGGE, Jean. 1985. « L'interactivité comme exclusion du sujet de la communication ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 261-262.

¹²¹ LYOTARD, Jean-François. 1988. *L'Inhumain, causeries sur le temps*. Paris : Galilée, p. 127.

¹²² *Idem.*

même à jouir. Cette passibilité comme jouissance et appartenance requise à une communauté immédiate¹²³.

La passibilité semble correspondre à un état qui, invitant à se laisser décontenancer, nous permet de recevoir la différence, non pas dans une dynamique de maîtrise ou de soumission, mais de véritable altérité, qui exige, selon Francis Affergan, « la perte, l'abandon momentané ou la suspension de ses repères »¹²⁴, toutes les conditions pour atteindre la jouissance et la partager.

Les fictions interactives nous renvoient-elles à nous-mêmes parce que nous sommes incapables de passibilité, de nous ouvrir à l'altérité ? Nous empêchent-elles de nous confronter au monde ? Par un déficit de passibilité, de possibilités d'éprouver des sensations, ne sommes-nous plus capables d'agir et d'en jouir ? Est-ce que l'idéologie interactive empêche celui qui reçoit de se nourrir symboliquement (malgré lui pourrions-nous ajouter) pour développer son imagination ? Nous dirigeons-nous vraiment vers une culture solipsiste comme le suppose Allard-Chanial ? Qui est d'ailleurs ce *nous* bien trop collectif pour être honnête ?

- La passibilité n'a pas disparu

Notons, avant de répondre à ces questions, que la critique de l'interactivité renvoyant le sujet à lui-même, si elle persiste encore aujourd'hui, semble très présente dans les textes des années quatre-vingt, dans la décennie qui a vu naître cette notion dans le monde informatique, comme nous pouvons en avoir un exemple

¹²³ *Ibid.*, p. 128.

¹²⁴ AFFERGAN, Francis. 1987. *Exotisme et altérité*. Paris : Presses Universitaires de France, p. 9.

dans *Le bulletin de l'IDATE*, l'une des premières contributions essentielles à la question interactive dans la littérature scientifique francophone¹²⁵. Comme si les préoccupations sociocognitives par rapport à *l'autre* entourant le sujet face à l'interactivité étaient directement liées à la nouveauté de cette notion. Une aura de nouveauté d'ailleurs toujours présente.

Pour le formuler autrement, la nouveauté dans le domaine technologique véhicule assez régulièrement autant une idée de gain que de perte (par rapport à l'ancien). Dans ce dernier cas, la nouveauté a alors tendance à susciter d'emblée des angoisses et des craintes, à être cataloguée comme dangereuse, simplement parce qu'inconnue, alors qu'un recul temporel est le plus souvent nécessaire à l'analyse d'une nouvelle notion, comme celle justement très opaque d'interactivité. Même Ungaro répond en 1993 avec prudence à la question du danger potentiel de l'interactivité : « Il est peut-être encore trop tôt pour l'affirmer, mais ce qui semble apparaître avec force c'est qu'elle pose des problèmes que personne ne soupçonnait à l'origine, et que, pour le moins, la réflexion ne doit pas être abandonnée »¹²⁶.

Avec plus de vingt ans de recul, nous allons maintenant répondre à ce danger de culture solipsiste qu'engendrerait l'interactivité selon Allard-Chanial. Nous prendrons en guise d'exemple le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif

¹²⁵ Cf. JULIA, Jean-Thierry. 2003. « Interactivité, mode d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif ». En ligne. *Revue Documentaliste – Sciences de l'information*, vol. 40, n° 3 (juin), p. 204. Dans *L'association des professionnels de l'information et de la documentation* (texte au format PDF). <www.adbs.fr/site/publications/documentaliste/2024_1.php>. Consulté le 30 juillet 2007.

¹²⁶ UNGARO, Jean. *Op. cit.*, p. 142-143.

intitulé *Hypnose*¹²⁷. L'article comme le webfilm datent de 1998. *Hypnose* est un cas concret, simple, qui ressemble à ceux dont semble discuter Allard-Chanial. Ainsi, pour présenter ce webfilm, après une scène introductive de quelques minutes, *Hypnose* s'arrête et nous propose trois choix relatifs au personnage principal nommée Sophie (illustration 5). Deux fois encore, nous aurons la possibilité de choisir (à la fin de la scène 1 et à la fin de la scène 2) selon trois propositions.

¹²⁷ <www.3toon.tv/hypnose.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

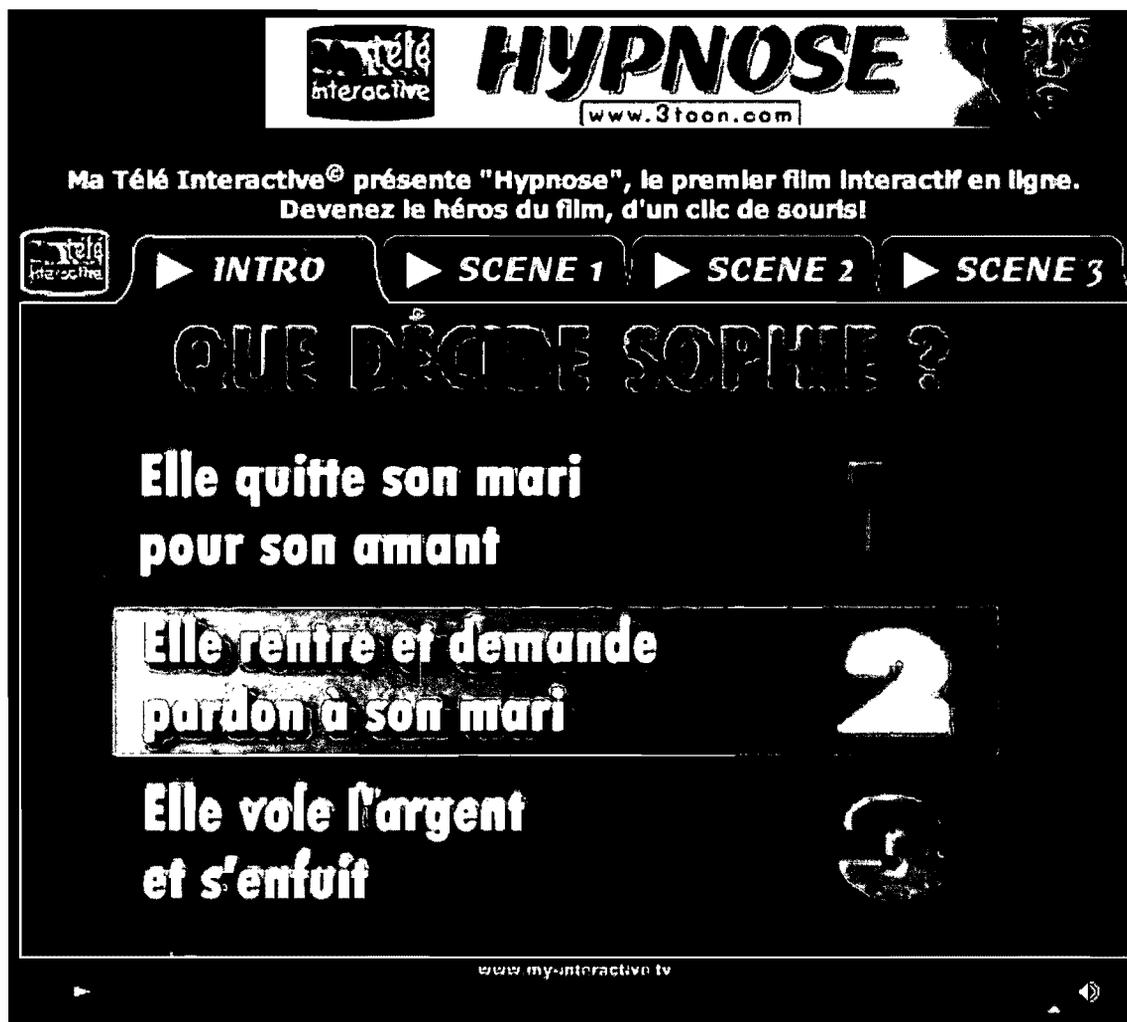


ILLUSTRATION 5

Hypnose - à la fin de l'introduction, trois propositions sont présentées à l'utilisateur ©3TOON

Hypnose possède-t-il moins de force heuristique dans son pouvoir de *redescription* de la réalité qu'une fiction traditionnelle, tel un film de cinéma ? Ou est-ce que ce pouvoir heuristique est simplement fractionné, intermittent ? Nous soutenons que ce pouvoir heuristique est fractionné, qu'il ne disparaît pas à cause de l'interactivité, car l'interactivité, comme nous l'avons vu, n'est qu'une illusion de réciprocité (son

« défaut » la préserve finalement de tout vice). Le nombre de possibilités, même grand, reste limité. Le spect-acteur n'est pas abandonné à lui-même devant un océan de possibilités, choisissant la plus anodine, ne s'ouvrant pas à l'autre, au monde. L'internaute fait simplement un choix parmi cet ensemble limité de propositions. Il choisit, visionne, choisit à nouveau et découvre simplement d'autres parcours, d'autres narrativités, pour lesquelles il peut très bien, au moins le temps du visionnement, laisser en suspens son possible contrôle (se laisser *décontenancer*), si tant est qu'il ait le désir de voir ces quelques autres versions rendues possibles par l'interactivité du webfilm.

Ungaro encore, qui traite du désir de fiction chez le spectateur (et d'une certaine manière aussi chez le spect-acteur), souligne en débutant son article que si l'interactivité narrative n'apprend rien, scolairement parlant (par rapport à l'interactivité didactique), le sujet est tout de même amené « à solliciter son imagination en inventant des situations ou des configurations narratives »¹²⁸. En voyant ces diverses versions (proposées par le créateur) le spect-acteur s'ouvre comme un spectateur (puisqu'il l'est le temps du visionnement) à l'autre, au monde, à l'altérité. Les œuvres interactives (de tous genres, incluant les installations) peuvent « provoquer, tout comme les œuvres classiques, "une catastrophe des sens" »¹²⁹, selon Weissberg reprenant l'expression de Marc Le Bot.

Nous pouvons aller plus loin encore en soutenant que ces parcours peuvent même être extrêmement nombreux et toujours provoquer une *catastrophe des sens*. Il nous faut alors dépasser l'exemple du webfilm de fiction interactif de niveau 2 tel qu'*Hypnose* pour illustrer nos propos avec les jeux de stratégie comme *Act of War* :

¹²⁸ UNGARO, Jean. *Op. cit.*, p.137.

¹²⁹ WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p. 173.

*Direct Action*¹³⁰ (dont nous parlerons en détail plus tard) ou les jeux d'aventure comme *Myst* et *Riven* pour les plus connus. Ces jeux ont pour point commun de construire de véritables micro-mondes. En entrant dans ces micro-mondes, le spect-acteur est susceptible d'éprouver des sensations, d'en jouir, comme s'il arrivait dans un pays étranger et devait en comprendre les règles de fonctionnement. Weissberg écrit à propos de ces jeux qu'il s'agit bien dans ce cas de devenir *épistémologue* (c'est le mot qu'il emploie), « mais de manière moins "scolaire", plus vivante : une analogie -très-simplifiée de la "vraie vie" où il n'y a pas de différence entre agir, percevoir, comprendre les effets de nos actions et s'approprier le sens des environnements qu'on modèle et qui nous modèlent »¹³¹. Des environnements qui nous modèlent comme l'architecture, comme l'environnement urbain, comme la publicité qui dans notre société industrialisée moderne ne nous vend pas simplement une vie à la mode, mais un mode de vie auquel nous adhérons.

Weissberg semble ici aussi décrire trait pour trait un micro-monde virtuel qui n'existe pourtant pas encore à l'époque où il rédige son ouvrage : j'ai nommé *Second Life*. Développé par Linden Lab en 2003, *Second Life* est un jeu, ou un univers virtuel en 3D multijoueurs qui propose une vie virtuelle. Cet univers dispose d'une monnaie virtuelle échangeable contre de la monnaie réelle (quelques joueurs on d'ailleurs fait beaucoup d'argent en y montant leur entreprise virtuelle). En 2007, *Second Life* a même été victime d'une attaque terroriste par le « Second Life Liberation Army » qui revendique une démocratisation de la communauté en ligne. Comme s'il continuait à

¹³⁰ Une « démo » est téléchargeable (uniquement pour PC) à cette adresse : www.atari.com/actofwar/fr/flash_high.htm. Consulté le 15 juillet 2007.

¹³¹ WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p. 178.

décrire l'expérience de jeu avec *Second Life*, Weissberg traite un peu plus loin dans son texte de l'excitation de la découverte et de la « jubilation liées à l'accroissement progressif des espaces de liberté, [qui] sont de puissants moteurs cognitifs »¹³². Encore un peu plus loin, Weissberg nous signale que ces environnements « incitent à une mise à distance de soi »¹³³, parce que ces situations sont déstabilisantes, à condition qu'on se risque dans ces aventures, c'est-à-dire qu'on s'y confronte.

Dans ces citations de Weissberg, il est question du pouvoir que peut avoir le spect-acteur sur ces environnements, mais aussi du pouvoir que ces environnements (qui *incitent à une mise à distance de soi*, parce que déstabilisants) ont sur le spect-acteur. La mise à distance de soi ne doit ici pas être considérée comme une négation de l'altérité, bien au contraire, car ces environnements nous modèlent, nous changent, nous nourrissent cognitivement et ils nous confrontent à nous-mêmes, parce que nous y plongeons, au risque de l'altérité, comme Ulysse, le héros de *l'Odyssée*, est riche d'expériences non parce qu'il revient à Ithaque, mais parce qu'il a fait un long voyage.

Ainsi, nous venons de répondre à la principale question du danger de solipsisme avancé par Allard-Chanial avec le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif, en terminant avec Ulysse, le héros de toute fiction, le héros ultime de tout jeu vidéo. Pour continuer d'anticiper avec le jeu vidéo interactif comme nous venons de le faire, nous pouvons aussi imaginer que même si le webfilm interactif proposait d'innombrables parcours, de véritables univers virtuels ouverts, il n'en demeurerait pas moins une forme de spectacle avec une certaine valeur sociocognitive, car il resterait

¹³² WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p. 179.

¹³³ *Idem.*

une fiction nous *soumettant à une expérience complexe d'identification et de distanciation*, une fiction nous proposant *de nouvelles possibilités d'être au monde* pour nous comprendre nous-mêmes et nous ouvrir aux autres.

Le jeu reste aussi une fiction engendrée par une ou des créateurs . Ce dernier est d'ailleurs toujours présent dans les projets de fictions audiovisuelles interactives dont traite Allard-Chanial¹³⁴, comme il est présent dans *Hypnose*¹³⁵, dans *Act of War : Direct Action*¹³⁶ ou dans *Myst*¹³⁷ et *Riven*¹³⁸. Un créateur qui conscient de sa responsabilité (pourquoi ne le serait-il pas, ou moins que dans une œuvre traditionnelle ?), cherche à proposer au public des expériences enrichissantes, nourrissantes, qui permettent à ce dernier *de changer tout en échangeant*, comme l'écrit à propos de la créolisation du monde, le poète, essayiste, romancier et théoricien martiniquais Edouard Glissant¹³⁹.

Dans ces conditions, et d'une manière générale, pourquoi le webfilm de fiction interactif devrait-il être considéré comme un danger de culture solipsiste, pourquoi le webfilm ne construirait-il pas son spect-acteur comme le film de cinéma ou tout autre fiction ? Les sceptiques de l'interactivité nous font comprendre que le spectateur de cinéma (contrairement au spect-acteur), parce qu'en état de « sur-perception » et de

¹³⁴ Allard-Chanial ou même Ungaro ont tendance à vouloir oblitérer le créateur de la fiction interactive, alors qu'il existe comme dans n'importe quelle autre fiction.

¹³⁵ *Hypnose* est réalisé par Ali Bali et Violaine Meunier : <www.3toon.tv/hypnose.html>. Consulté le 15 juillet 2007.

¹³⁶ Sans nommer les différents auteurs du jeu, *Act of War : Direct Action* se distingue des autres jeux de même acabit, comme tous les jeux de la société *Eugen Systems*, par une touche particulière, une *french touch* écrivent certains journalistes, qui concerne la forme comme le fond.

¹³⁷ Les frères Robyn et Rand Miller sont célèbres dans le microcosme des jeux vidéo. Avec leur société de production *Cyan Worlds* (anciennement *Cyan Productions*) ils ont après *Myst* développé le jeu *Riven*.

¹³⁸ Voir la note de bas de page précédente.

¹³⁹ GLISSANT, Édouard. 1996. *Introduction à une politique du divers*. Paris : Gallimard, p. 15.

« sous-motricité »¹⁴⁰ est capable de se laisser nourrir symboliquement, de se laisser décontenancer (même si le spectateur n'est jamais dupe d'être en présence d'un film). Mais pourquoi cette passibilité, passive au moins en apparence, interdirait-elle toute passibilité du spect-acteur de webfilms de fiction interactifs ? Le spect-acteur est dans une passibilité de manière intermittente. Le spect-acteur est actif (sa curiosité est sollicitée) quand il choisit et relance un parcours narratif, mais en suspension de contrôle (en état de passibilité) quand il le visionne. Les deux comportements peuvent se cumuler, s'alterner. L'un n'existe pas obligatoirement au détriment de l'autre. « Nous sommes des unités multi-tâches »¹⁴¹ écrit Grahame Weinbren dans un article sur le cinéma interactif, en précisant que « nous pouvons passer d'une activité mentale – d'un état, d'une condition – à une autre instantanément, sans effort ». Comme si la nouveauté de l'interactivité avait fait oublier à ses détracteurs que les anciens comportements (comme cette passibilité) existaient toujours (le nouveau peut faire écran à l'ancien). Comme si l'interactivité, comprenant en son sein le mot et l'idée d'*activité* ne pouvait pas laisser de la place à une passibilité.

Tel un fœtus moderne dans un bocal obscure, le spectateur s'installe dans une salle de cinéma pendant plus d'une heure et demie pour se nourrir symboliquement du spectacle qui lui est présenté, alors que le spect-acteur accumule à son rythme et par intermittences les couches de sens, les unes après les autres, les unes transversalement aux autres, ce qui lui permet de s'ouvrir, autant que le spectateur de cinéma, à l'autre, au monde. Le spect-acteur, l'internaute, reste confronté, comme le spectateur de cinéma, à

¹⁴⁰ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 26.

¹⁴¹ WEINBREN, Grahame. 1994. « Vers un cinéma interactif ». *Trafic*, n° 9 (hiver), p. 119.

une œuvre produite par un ou plusieurs créateurs, mais cette fois l'œuvre possède une qualité de plus, cette interactivité qui « intègre » l'internaute dans un processus décisionnel concernant l'œuvre elle-même. L'internaute participe à la mise en scène-crédation telle qu'il la perçoit en tant qu'internaute, c'est-à-dire à la « mise en scène » telle que définie par Legrand, qui, rappelons-le, correspond à « l'essence du texte "sans langage", du "texte-spectacle" cinématographique »¹⁴² qui unit dans un rapport dialectique la mise en scène-crédation (alliant l'ordonnancement technique des éléments nécessaires à la mise en scène, ainsi que la vision du metteur en scène) et la mise en scène-réception (constituée d'un réseau de mécanismes et d'unités de réception visuelle et sonore, de "procédés" stylistiques). Un réseau que Legrand ne décrit jamais vraiment (il donne seulement l'exemple de rimes visuelles).

Legrand écrit seulement que ce réseau est pris en charge par la réflexion et l'analyse. Un réseau que, pour la suite de notre étude, nous allons identifier à l'écriture, comme Astruc a pu identifier la mise en scène à l'écriture, mais toujours dans notre optique pragmatique, pratique, en nous débarrassant de la problématique artistique, car nous voulons rester dans la pure compréhension, presque instrumentale, de l'objet. Nous ne devons pas réitérer les mêmes faiblesses que les tenants de la *politique des auteurs*, c'est-à-dire croire que nous parlons d'art alors que nous ne sommes que dans la perception esthétique. Dans l'immédiat, c'est de ce contrôle de la « mise en scène » par l'internaute que nous voulons maintenant traiter avec d'autres webfilms de fictions en prise de vues réelles interactifs.

¹⁴² LEGRAND, Gérard. 1979. *Op. cit.*, p. 22.

B) LA « MISE EN SCÈNE » et LE WEBFILM INTERACTIF

Pour traiter de la « mise en scène » et de son degré de « contrôle » par l'internaute, il nous faut analyser un certain nombre de webfilms de fiction en prise de vues réelles interactifs pour vérifier s'ils convoquent toujours le même *niveau*¹⁴³ d'interactivité ou s'ils conjuguent différents niveaux. Nous serons aussi appelé à traiter des films interactifs qui existent en dehors du Web, sur un quelconque support numérique ou dans une salle de cinéma, comme nous avons pu en parler en introduction de cette partie. Ces expériences vont pouvoir nous éclairer sur le degré de contrôle que peut avoir l'internaute sur la « mise en scène » dans le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif. Deux problèmes se posent pourtant : l'un de rareté et l'autre d'identité.

Premier problème : l'interactivité dans le webfilm est loin d'être fréquente. L'interactivité, plus-value de l'image numérique, de l'Internet, l'interactivité qui permet au webfilm de tirer pleinement parti du média pour devenir un genre à part entière, est finalement peu utilisée dans le webfilm de fiction en prise de vues réelles. Les expériences existent, mais sont globalement rares. Le nombre de webfilms de fiction en prise de vues réelles interactifs est négligeable par rapport au grand nombre de webfilms de fiction linéaires.

¹⁴³ Le terme de « niveau » est ici toujours relatif à la typologie de Mabillot.

Le second problème est relatif à l'identité du *webfilm interactif*. À partir de quel moment l'interactivité d'un webfilm transforme-t-il ce dernier en un jeu vidéo interactif (*en ligne* si nous voulons respecter l'univers du Web dans lequel nous voulons nous cantonner) ? Lorsque le webfilm, par son interactivité, entraîne l'utilisateur dans un micro-monde, un univers virtuel dont l'objectif est une quête, où au passage il faut se battre, éventuellement tuer des adversaires, quand les règles deviennent dans l'ensemble véritablement contraignantes, il semble que nous entrions dans le domaine du jeu et que nous quittons celui du film narratif. Le type d'utilisateur n'est d'ailleurs pas le même si nous avons affaire à un webfilm interactif (à un film interactif de manière générale) ou si nous avons affaire à un jeu vidéo (même si ce dernier utilise des acteurs réels dans des décors réels)¹⁴⁴. Cet utilisateur s'appelle un *gamer*, mais comment s'appelle l'utilisateur de webfilm interactif ? Parce que justement interactif, devrait-il s'appeler un *spect-acteur* ? Ou un *joueur*, si nous traduisons de l'américain *player* ?

a) Premier problème : L'interactivité absente

L'interactivité, pourtant toujours très en vogue sur le Web, est plutôt absente du webfilm de fiction en prise de vues réelles. Dans un article du journal *Libération*, il est écrit que « l'interactivité et l'échange propres au réseau sont encore absents des films »¹⁴⁵. Sept mois plus tard, dans le même journal, une autre journaliste constate que l'interactivité trop timidement exploitée dans les webfilms (c'est le terme qu'elle emploie) s'essouffle déjà : « L'interactivité, pourtant portée aux nues comme l'un des

¹⁴⁴ Par exemple, le jeu d'arcade de tir *Mad Dog McCree* (1990) est présenté selon Bernard Perron comme « "the first interactive shooting game with live motion picture action" ». Cf. PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 303.

¹⁴⁵ RIVOIRE, Annick. *Op. cit.*, p. 47.

principes de la Toile, est presque inexistante. [...] L'interactivité cède le pas à des fictions linéaires classiques, qui ne sont pas spécifiques au Web, et qui peuvent exister sur d'autres supports »¹⁴⁶. Non interactive, la fiction n'a effectivement pas besoin de réseau pour fonctionner et peut très bien dépasser les limites du Web, si ce n'est les frontières informatiques, en existant en cassette VHS par exemple.

Ce problème de rareté ne semble pas d'ordre technique. Il l'est de moins en moins, étant donné la constante croissance de la puissance des ordinateurs ainsi que l'augmentation régulière du taux de transfert de données. Le problème ne semble pas non plus lié à la jeunesse du médium, car l'interactivité y est depuis les débuts exploitée. Si le problème n'est pas relatif à l'ordinateur, à l'Internet ou au Web, peut-il se situer au niveau de la conception : sont-ce les concepteurs de ces fictions interactives qui trouvent leur réalisation trop complexe ? Le problème est-il relatif à l'objet ? Est-ce l'interactivité qui n'est pas compatible avec la linéarité de la narration ? Le problème concerne-t-il l'internaute ? Est-ce du côté de l'utilisateur que l'intérêt n'est pas présent, particulièrement avec ce type d'objet précis, le webfilm de fiction en prise de vues réelles ?

À la première question concernant la conception nous pouvons répondre qu'il peut effectivement être complexe d'écrire une fiction interactive, comme l'explique Ali Bali (l'auteur d'*Hypnose*) dans le journal *Le Monde* : « Il est bien sûr impossible de construire un scénario en arborescence dont les branches s'écarteraient à l'infini »¹⁴⁷. Cela entraîne plusieurs difficultés narratives, dont le fait que « Les personnages ne peuvent pas se souvenir de certains événements qui ont eu lieu dans une séquence

¹⁴⁶ LECHNER, Marie. 2002. « Coups de Flash sur Hambourg ». *Libération* (4 octobre), p. 43.

¹⁴⁷ EUDES, Yves. 2000. *Op. cit.*, p. 35.

précédente, car tous les spectateurs ne l'ont pas vue »¹⁴⁸. Il faut donc trouver une solution qui consiste à écrire « des histoires en tresse, qui se recoupent à chaque carrefour. On reste à trois options par étape »¹⁴⁹. *I'm Your Man* de Bob Bejan, un autre film interactif du même genre, respecte cette règle d'écriture. Même s'il n'est pas un webfilm puisque « présenté en 1993 dans le "premier cinéma interactif de New York" (selon un article de l'époque) où le bras des fauteuils était pourvu d'une manette de jeu à trois boutons (rouge, vert, jaune) »¹⁵⁰ nous le mentionnons quand même, car sa construction est similaire à *Hypnose*. Quoiqu'un peu moins scolaire, plus complexe, il diffère notamment par l'adresse à la caméra c'est-à-dire à l'audience de la salle de cinéma afin que le public choisisse parmi les différentes propositions. Depuis 1998 il se trouve même sur support DVD-ROM¹⁵¹ et se lit donc sur une platine DVD de salon, mais aussi sur un ordinateur.

Ainsi, les propos d'Ali Bali sur la complexité d'écrire une fiction interactive nous permettent finalement de répondre à la seconde question concernant la compatibilité entre interactivité et narration. En effet, selon Ali Bali, il est *impossible de construire un scénario en arborescence dont les branches s'écarteraient à l'infini*, parce qu'a priori, le spectateur s'y perdrait, puisque toute cohérence narrative serait perdue. Pour cette raison, les deux scénaristes (Ali Bali et Violaine Meunier) ont dû trouver une solution (histoire en tresse, carrefours et trois options par étape), comme Bob Bejan pour *I'm Your Man*. Une solution qui n'est en fait qu'un compromis entre l'impossibilité d'écrire un scénario en arborescence dont les branches s'écarteraient à l'infini et le désir

¹⁴⁸ *Idem.*

¹⁴⁹ *Idem.*

¹⁵⁰ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 294.

¹⁵¹ <www.amazon.com/Im-Your-Man-Whitney-Brown/dp/6305101981>. Consulté le 20 juin 2007.

d'entraîner le spectateur dans une véritable fiction. L'interactivité dans le film n'est pas tant complexe qu'incompatible avec la narration. Il semble y avoir une résistance du narratif à l'interactif, une antinomie entre les deux. Pour Alex Hutchinson, qui travaille dans l'industrie du jeu vidéo, le terme même de « film interactif » (*interactive movie*) est un « oxymoron »¹⁵². D'autres comme lui y vont de leur propre explication, comme Ernest W. Adams ou Andrew Cameron.

Dans une conférence de 1995, intitulée « The Challenge of The Interactive Movie »¹⁵³, Adams, aussi impliqué dans l'industrie du jeu vidéo, explique qu'un concepteur de film interactif ne peut pas maîtriser les effets dramatiques de son histoire comme un concepteur de film linéaire. Pour Adams, lorsqu'on pense film de cinéma (*movie*), on pense histoire (*story*), et dans une histoire, il y a une progression conduisant à un *climax*. Alors comment le concepteur d'un film interactif qui comporte plusieurs chemins est-il certain que le joueur (*player*) prendra le chemin contenant le climax ? Le comportement du joueur reste imprévisible : « How do you make sure that the player is going to do something that is coherent, that goes along with *your* plot, the thing that you have designed for them? »¹⁵⁴. La question ne se pose pas dans un médium linéaire : « If you're the author, you know that that's gonna happen in the linear story because

¹⁵² HUTCHINSON, Alex. 2000. « Some thoughts on the rise (... and rise) of video games ». En ligne. *Sens of Cinema*, n°3 (february). Dans *Sens of Cinema*. <www.sensesofcinema.com/contents/00/3/games.html>. Consulté le 28 juillet 2007.

¹⁵³ ADAMS, Ernest, W. 1995. « The Challenge Of The Interactive movie ». En ligne. *1995 Computer Game Developers' Conference*. Dans *Ernest W. Adams*. <www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm>. Consulté le 28 juillet 2007.

¹⁵⁴ Nous traduisons : « Comment s'assurer que le joueur va faire quelque chose de cohérent, ou du moins en relation avec *votre* intrigue, la chose que vous avez conçues pour lui? ». *Idem*.

everybody's riding your train »¹⁵⁵. L'interactivité, qui pour Adams représente la liberté du joueur, qui laisse ce dernier effectuer des actions de son propre chef, aussi incongrues soient-elles, ne peut pas fonctionner avec la conception d'une histoire : « I think, in truth, interactivity and storytelling are in an inverse relationship to one another »¹⁵⁶. Nous pouvons compléter avec Weissberg qui écrit que « l'entre-deux dissout l'intensité dramatique »¹⁵⁷.

Andrew Cameron, le créateur du centre de recherche en hypermédias de l'Université de Westminster à Londres pense aussi que marier narration et interactivité est contradictoire, incompatible : « There is a contradiction at the heart of the idea of the interactive narrative - that narrative form appears fundamentally non-interactive »¹⁵⁸. Cameron explique par des critères temporels la différence inextricable existant entre une histoire et l'interactivité :

The moment the reader intervenes to change the story (at the nodes of multi-linear narrative or at every moment in a spatio-temporal simulator) is the moment when the story changes from being an account of events which have already taken place to the experience of events which are taking place in the present. Story time becomes real time, an account becomes an experience,

¹⁵⁵ Nous traduisons : « Si vous êtes l'auteur du jeu, vous savez que cette situation va se produire au cours de l'histoire linéaire parce que tous les joueurs embarquent avec vous ». *Idem*.

¹⁵⁶ Nous traduisons : « À vrai dire, l'interactivité et la narration sont à l'opposé l'une de l'autre ». *Idem*.

¹⁵⁷ WEISSBERG, Jean-Louis. *Op. cit.*, p.199.

¹⁵⁸ Nous traduisons : « Il y a une contradiction dans le principe même d'une histoire interactive. Le style narratif apparaît fondamentalement comme non interactif ». CAMERON, Andrew. 1995. « Dissimulations - Illusion of interactivity ». En ligne. *Millenium Film Journal*. n°28, p. 33-47. Dans *Millenium Film Journal*. <mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>. Consulté le 28 juillet.

the spectator or reader becomes a participant or player, and the narrative begins to look like a game¹⁵⁹.

Enfin, avec la troisième question, nous n'oublions pas que c'est peut-être aussi du côté de l'usager que l'intérêt n'est pas présent, lui qui depuis des siècles se fait raconter des histoires. Comme l'écrit Barthes en 1966 dans son fameux texte « Introduction à l'analyse structurale des récits » : « Il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit »¹⁶⁰. Cameron suivant ce credo nous explique que nous nous sommes construits tant culturellement qu'humainement à partir d'histoires, par essence linéaires : « - **a people without stories** seems as absurd an idea as a people without language, (a people with language but no stories even stranger, for what is language for if not to tell stories?) »¹⁶¹. Cameron explique ensuite que le public n'a pas obligatoirement envie d'interactivité au sujet des histoires qui peuvent nous être racontées :

Every successful form of communication involves protagonists, a set of conflicts and experiences, and at the end some sort of resolution so the thing has a satisfying shape. Interaction largely destroys all that. By giving the audience control over the raw material you give them precisely what they don't want. They don't want a load of bricks, they want a finished construction, a built house¹⁶².

¹⁵⁹ Nous traduisons : « À partir du moment où le lecteur intervient pour modifier l'histoire (à un noeud dans l'histoire multilinéaire ou à tout moment au moyen d'un simulateur spatiotemporel) cette histoire n'est plus seulement un récit d'événements s'étant déjà produits mais une expérience qui se vit au présent. Le temps de l'histoire devient le temps réel, le récit se transforme en expérience, le spectateur ou le lecteur devient un participant ou un joueur et l'histoire commence à ressembler à un jeu ». *Idem*.

¹⁶⁰ BARTHES, Roland. [1966] 1981. « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communication*, n° 8, p. 7-33.

¹⁶¹ Nous traduisons : « **un peuple sans histoires**, c'est aussi absurde qu'un peuple qui ne parle aucune langue (une personne qui parle une langue mais qui n'a aucune histoire est d'autant plus étrange, car au fond, à quoi sert le langage sinon à raconter des histoires?) ». CAMERON, Andrew. *Op. cit.* <mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>. Consulté le 28 juillet.

¹⁶² Nous traduisons : « Le succès de toute forme de communication fait intervenir des protagonistes, un ensemble de conflits et d'événements ainsi qu'un dénouement qui offre une résolution quelconque de

Pour le journaliste Donato Totaro, l'homme a une soif insatiable de récits, et le spectateur ne désire pas tant l'interactivité dans ces récits qu'une « perte de contrôle face aux caprices imaginaires de l'artiste créateur »¹⁶³, comme le confirme (douze ans avant) le théoricien et artiste Grahame Weinbren : « une grande part du pouvoir qu'exerce sur nous le cinéma tient au manque de pouvoir que nous avons sur lui »¹⁶⁴. Weinbren revendique ce manque de pouvoir du spectateur, allant jusqu'à parler d'impuissance : « Le suspense est le paradigme d'une réponse cinématographique fondée sur l'impuissance du spectateur, et on pourrait argumenter sur le danger d'introduire un impact du spectateur sur la représentation »¹⁶⁵ (ce qui n'est pas contraire à une passibilité).

Dans un article de 2002, Perron, en s'appuyant sur Hutchinson, Adams et Cameron (dans un autre article de 2005 il s'appuie sur Weinbren¹⁶⁶) trouve dans sa notion de jouabilité une des meilleures notions « pour étudier l'activité perceptive et cognitive du spectateur »¹⁶⁷. Une notion de jouabilité « qui dépend évidemment du degré de liberté du joueur et de la capacité de contrôle de ce dernier »¹⁶⁸, une jouabilité qu'il

façon à ce que l'on puisse en retirer quelque chose de satisfaisant. L'interaction nuit grandement à tout cela. En donnant le contrôle aux spectateurs sur le matériau de base, vous leur donnez tout ce qu'ils ne veulent pas justement. Ils ne veulent pas un tas de briques, ils veulent un produit construit, une maison finie ». *Idem.*

¹⁶³ TOTARO, Donato. 2006. « Internet drague le cinéma – Les plaisirs visuels de l'autoroute électronique ». *24 images*, n°129 (octobre-novembre), p. 22-23.

¹⁶⁴ WEINBREN, Grahame. *Op. cit.*, p. 119.

¹⁶⁵ *Idem.*

¹⁶⁶ Cf. PERRON, Bernard. 2005. « Le cinéma interactif à portée de main ». Dans Alice AUTELITANO, Veronica INNOCENTI et Valentina RE (dir.), *The Five Senses of Cinema*. Acte du colloque : « The Five Senses of Cinema » (Udine, mars 2005), p. 447-457.

¹⁶⁷ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 288.

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 299.

trouve ainsi peu captivante dans les films interactifs et qui repose aussi (comme pour le jeu) « sur le désir et le plaisir du joueur d'être pris au jeu, par le jeu »¹⁶⁹. Selon Perron, contrairement au jeu vidéo : « Le film interactif ne repose ni sur l'envie de défi ni sur l'esprit de compétition. Le *player* n'a pas à tricher pour se rendre à la fin. Il peut être déçu, mais il ne perd jamais, contrairement au *gamer*. C'est largement pour cette raison que le cinéma interactif en salle ne fonctionne pas »¹⁷⁰. Bernard Perron ajoute que les films interactifs sont considérés « comme des échecs parce qu'il est contradictoire de vouloir raconter une histoire en donnant le contrôle au spectateur »¹⁷¹. Ainsi, les webfilms interactifs, si proches des films interactifs (leur seule différence est d'être disponibles sur le Web) sont des échecs pour les mêmes raisons, même si nous verrons en conclusion de cette seconde partie qu'il existe quelques solutions pour éviter les pièges de l'interactivité dans un univers narratif, ainsi que pour relancer le goût du public.

Ajoutons comme quatrième et dernière explication à cette rareté du webfilm de fiction interactif un paramètre purement économique. Dans une conférence de 2005 revisitant celle de 1995, Adams nous signale que réaliser des films interactifs, c'est-à-dire développer plusieurs histoires coûte aussi très cher : « The game industry has largely abandoned the notion (sic)¹⁷² its efforts to create fully branching, or even partially-branching interactive narratives. They're too expensive to make, and it's not

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 290.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 299-300.

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 286.

¹⁷² Un « (sic) » pour le mot éventuellement manquant.

certain that players want or need them anyway »¹⁷³. Ainsi, écrire des scénarios interactifs n'est pas seulement difficile, improbable ou d'un intérêt limité pour le public, mais aussi extrêmement coûteux, car si le webfilm peut être un art, par ailleurs, il n'en est largement pas moins une industrie, pour paraphraser André Malraux.

b) Second problème : distinguer le film du jeu

Perron établit des différences entre le film et le jeu (lui qui s'intéresse plus au second), mais à quel moment le film devient-il un jeu ? Tout en répondant à cette question, nous apprécierons aussi la transformation du spectateur en joueur et la différence entre le joueur et le *gamer*. Nous venons de voir avec Cameron qu'une histoire, sans être un jeu, commence à ressembler à un jeu quand l'utilisateur intervient pour changer l'histoire, quand de récit d'événements l'histoire devient une expérience qui se vit au présent. Le participant devient par la même occasion un joueur. L'histoire devient un jeu finalement quand l'histoire est tout simplement interactive (*and the narrative begins to look like a game*). Nous en avons conclu que l'interactivité et la narration semblent être dans un rapport inversement proportionnel, comme le résume Cameron en une phrase simple, à l'image de la phrase d'Adams sur la relation dichotomique entre

¹⁷³ Nous traduisons : « L'industrie du jeu a en grande partie abandonné l'idée d'investir des efforts pour créer une histoire interactive avec une arborescence complète ou même partielle. Ces histoires sont trop chères à réaliser et il n'est pas si sûr que les joueurs les souhaitent ni en aient besoin de toute façon ». ADAMS, Ernest, W. 2005. « Interactive Narratives Revisited Ten Years of Research ». En ligne. 2005 *Computer Game Developers' Conference*. Dans *Ernest W. Adams*. <www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm>. Consulté le 29 juillet 2007.

interactivité et narration : « To put it simply, the more of a story it is, the less of a game, vice versa »¹⁷⁴.

Remarquons qu'avec ce genre de phrase, il est aussi possible de cataloguer en film interactif ce qui au départ est considéré comme un jeu. Disons qu'un jeu, parce que possédant une dimension narrative, pourrait ainsi être qualifié de film interactif. Prenons un exemple. Sur le site Gamebe, il est écrit à propos du jeu *Batman Begins*, qui est d'abord un film de Christopher Nolan réalisé en 2005 : « Après quelques heures passées sur *Batman Begins* (sic), la première impression que laisse le jeu est d'avoir à faire (sic) à un film interactif. En effet, que ce soit au niveau de la mise en scène des phases de combats, des interrogatoires ou encore au niveau de la narration de l'histoire, tout est fait pour rappeler le film »¹⁷⁵. Le jeu est donc considéré comme un film interactif par des critères cinématographiques tels que la mise en scène ou la narration de l'histoire ; deux critères certes non exclusifs au cinéma, mais rappelant dans ce cas précis le film de cinéma.

Dans le même esprit, selon Adams, pour que le jeu devienne un film interactif, il suffit que le jeu possède quelques séquences vidéo filmées, ou cinématiques, ces phases non jouables qui présentent les enjeux du jeu¹⁷⁶. Adams traite principalement des jeux sur support numérique, et donne plusieurs exemples comme *Wing Commander*, un jeu

¹⁷⁴ Nous traduisons : « En somme, plus il s'agit d'une histoire, moins il s'agit d'un jeu et vice-versa ». CAMERON, Andrew. *Op. cit.* <mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>. Consulté le 29 juillet 2007.

¹⁷⁵ CHARTIER, Mathieu. 2005. « *Batman Begins* (testé sur PS2) ». En ligne. *GamePro.fr*. <www.gamebe.com/articles/lire/25/batman-begins/>. Consulté le 29 juillet 2007,

¹⁷⁶ ADAMS, Ernest, W. 1995. *Op. cit.*, <www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm>. Consulté le 29 juillet 2007.

cherchant justement une légitimité cinématographique. Sur un site consacré aux jeux, il est écrit : « Vous serez livré à vous-même, vous devrez mener votre histoire, prendre (sic) des choix et combattre pour votre survie... Wing Commander est un jeu de simulation comme rarement vous (sic) avez vu, en effet, le concept est d'immerger le joueur dans une véritable histoire. Un juste milieu entre le cinéma et le jeu vidéo »¹⁷⁷. Le jeu est ici aussi considéré comme un film interactif parce qu'il se rapproche du film, parce que le joueur est *immergé dans une véritable histoire* (nous avons encore ce même critère non exclusif au cinéma - l'histoire - qui rappelle pourtant le film de cinéma).

En quelques mots, Cameron ou Adams illustrent bien le rapport de renversement proportionnel entre interactivité et narration, puisque pour Cameron une histoire devient un jeu parce qu'elle est interactive, alors que pour Adams un jeu peut être un film interactif lorsqu'il contient des séquences vidéo narratives. Narration, histoire, et même mise en scène sont des notions qui légitiment ici l'emploi du terme *film interactif* pour ces jeux qui restent quand même des jeux, et qui sont loin d'être des films interactifs. Pour l'écrire autrement, en prenant un peu de recul sur le sens à donner à ces termes, nous pouvons comprendre que ce terme de *film interactif* correspond en fin de compte ici à une simple catégorie de jeux. Ainsi (sans même considérer qu'ils existent ou non sur le Web) ces *films interactifs* ne correspondent certainement pas aux films interactifs qui nous intéressent et qui n'ont que peu de rapport avec tous ces jeux vidéo interactifs dont nous venons de traiter. Il nous faut donc rester vigilant, car sous cette dénomination de *films interactifs*, le mélange des genres et des styles semble grand, comme le constate

¹⁷⁷ La page de ce commentaire ne s'ouvre plus. Le site TopGames hébergé sous <www.topnalias.com/JX> a fermé courant 2007.

Adams dans son texte de 2005 : « So many different kinds of things got called "interactive movies" at the time that they had practically nothing in common »¹⁷⁸.

Pour ne pas nous perdre dans ce vaste univers du jeu nous ferons confiance aux recherches récentes de Bernard Perron et Carl Therrien qui proposent de scinder le phénomène du *cinéma interactif* (le terme de *cinéma* employé ici est au premier abord un peu troublant) en deux occurrences selon la modalité de la notion de jeu. Première occurrence : « le film interactif à proprement parler (relevant du *play*) produit dans un cadre plus cinématographique ou associé à tout un pan des arts médiatiques [...] le film interactif repose sur un libre-choix ou une apparence de libre-choix au cours du visionnement »¹⁷⁹. Seconde occurrence ; le « film-jeu (le *movie-game*), se rapportant plus spécifiquement à l'industrie du jeu vidéo [...] le film-jeu ne permet pas de prendre des décisions imprévisibles au fur et à mesure que se présentent des alternatives »¹⁸⁰. Un *film-jeu* qu'Allard-Chanial considère comme un genre hybride (reprenant l'univers du film dont il s'inspire).

Ainsi, pour Perron et Therrien, le *film interactif* (qui appartient à l'univers cinématographique, à celui des arts médiatiques) se distingue du *film-jeu* (propre à l'industrie du jeu) en fonction de l'attitude du joueur, ou disons, du rôle qu'on lui permet en tant que joueur. Dans le film interactif le *player* doit pouvoir naviguer à sa guise, ou

¹⁷⁸ Nous traduisons : « à l'époque on mettait un peu tout dans le même panier « cinéma interactif » alors que tout ça n'avait souvent rien à voir ensemble ». ADAMS, Ernest, W. 2005. *Op. cit.* <www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm>. Consulté le 29 juillet 2007.

¹⁷⁹ PERRON, Bernard et Carl TERRIEN. 2007. «>>Pointez-et-cliquez ici <<Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps ». Dans Enrico BIASIN, Guilio BURSI et Leonardo QUARESIMA (dir.), *Film Style*. Acte du colloque: « Film Style » (Udine, mars 2007), p. 397.

¹⁸⁰ *Idem.*

en avoir l'illusion. Le *player* ne doit jamais être bloqué par un quelconque obstacle, mais ce n'est pas pour cette raison qu'il peut faire n'importe quoi. Devant les alternatives proposées, le *player* sélectionne sa préférée. Le *player* ne reste pas bloqué par manque d'informations. Son choix ne lui prend que quelques secondes, car « il n'est pas obligé de porter un jugement réfléchi »¹⁸¹. Dans le film-jeu par contre, celui qui s'appelle un *gamer* doit sans cesse surmonter des obstacles pour avancer. Même s'il prend des décisions impromptues (ce qui est possible dans certains jeux¹⁸²) le *gamer* n'avance tout simplement plus.

Notons que Perron préfère le plus souvent utiliser le terme original de *player* (et de *gameplay*) à leur traduction française de *joueur* (et de *jouabilité*), une jouabilité que nous savons déjà réduite dans le film interactif par rapport au film-jeu. Ce *player* qui ne semble plus être un spectateur, mais plutôt un spect-acteur, n'est pas pour autant un *gamer*, terme qui semble intraduisible en français. Un *gamer* est aussi un joueur sans pour autant être un simple *player*, ni un spect-acteur. Pour faire la part des choses, dans un webfilm interactif, l'entité réceptrice reste un spectateur quand il résiste au rôle de *joueur* qui lui est proposé. L'interactivité n'est donc pas une panacée à toutes les formes d'information et de communication. Dans le cas qui nous occupe, l'interactivité passe même outre ce désir ancestral qu'a l'homme de se faire conter des histoires, d'appartenir au *public fictionnalisant*¹⁸³. À la fin de son article intitulé « Jouabilité, bipolarité et

¹⁸¹ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 298.

¹⁸² *Grand Theft Auto* est une série de jeux vidéo développés sur Xbox et Xbox 360, PlayStation et PlayStation 2 et 3, PlayStation portable, GameBoy Advance, PC. Deux bandes-annonces (comme pour un film de cinéma) de *Grand Thief Auto IV* sont visibles sur le site de la compagnie qui développe le jeu : <www.rockstargames.com>. Consulté le 25 août 2005.

¹⁸³ ODIN, Roger. 2000. *Op. cit.*, p. 59.

cinéma interactif », Perron prend quelques lignes pour relativiser encore ces propos : « Le *player* (re)prendra une posture de spectateur, spectateur fasciné par l'expérience esthétique »¹⁸⁴, comme devant l'univers fantastique de *Myst* (1993). De la même manière « le *gamer* d'un *film-jeu* peut se métamorphoser en *player* »¹⁸⁵. Même le plus maniaque des *gamers* est aussi, à d'autres moments, un spectateur qui ne désire pas s'occuper d'*un chargement de briques*, préférant une *construction finie, une maison construite*, c'est-à-dire un film linéaire, au cinéma ou sur le Web.

c) La question de la « mise en scène » dans des types de webfilms interactifs

- Le webfilm à choix multiples

Avant d'être sur le Web, le film à choix multiples existe au cinéma. Nous connaissons *One Man and His World* de Radúz Činčera de 1967 ou *I'm Your Man* de Bob Bejan, deux films de fiction en prise de vues réelles interactifs présentés en salle, la sélection des choix s'effectuant sur le bras du fauteuil (un bouton rouge/vert pour voter oui/non, « c'est-à-dire qu'il choisissait entre deux actions juxtaposées »¹⁸⁶ dans le premier cas, et trois boutons pour choisir lequel des trois personnages suivre dans le second cas). Avec le numérique permettant l'interactivité, les films à choix multiples ont pu être disponibles sur Laserdisc, CD ou DVD comme peut l'être *I'm Your Man* depuis

¹⁸⁴ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 308.

¹⁸⁵ *Idem.*

¹⁸⁶ PERRON, Bernard. 2005. *Op. cit.*, p. 448.

1998. Sur la pochette du DVD ci-dessous (illustration 6)¹⁸⁷ on lit : « The first interactive movie on DVD ». Ainsi, pour des raisons commerciales, ce film n'est pas disponible sur le Web comme *Hypnose* (aussi identifié sur le site où il est diffusé comme « le premier film interactif en ligne »¹⁸⁸). Que d'innovations !

¹⁸⁷ Pochette disponible aussi sur le site de vente en ligne Amazon : <www.amazon.com>, puis taper *I'm Your Man Bejan* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 30 juillet 2007.

¹⁸⁸ <www.3toon.tv/hypnose.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

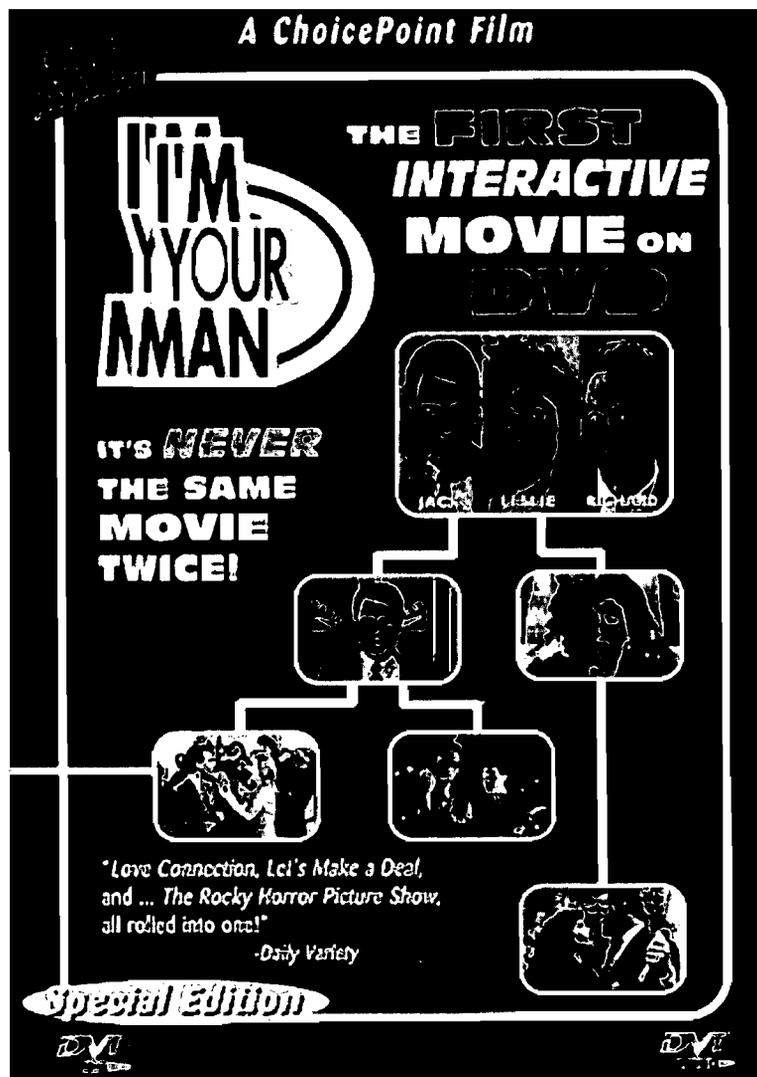


ILLUSTRATION 6

Pochette du DVD de *I'm Your Man* de Bob Bejan (1992).

© Planet Theory and DVD International

Hypnose, que nous avons déjà pris pour exemple, est un film destiné au Web. Pour cette raison nous allons nous attarder sur ce webfilm exemplaire du genre « à choix multiples ». Dans *Hypnose*, à la fin de l'introduction, l'utilisateur doit faire un choix à partir

de trois propositions concernant Sophie (1-Elle quitte son mari pour son amant / 2-Elle rentre et demande pardon à son mari / 3-Elle vole l'argent et s'enfuit). Remarquons que peu importe la proposition que choisit l'utilisateur à la fin de cette introduction, les trois nouvelles propositions à la fin de la première et de la seconde scène sont toujours les mêmes. Nous n'avons donc pas trois fois trois fois trois propositions ($3 \times 3 \times 3$), qui aboutiraient à vingt-sept fins possibles. Dans l'ensemble, nous avons seulement trois fois (à la fin de l'introduction, à la fin de la première scène et à la fin de la seconde scène) trois propositions sujettes à l'évaluation de l'utilisateur qui doit faire un choix.

Pour reprendre les mots du réalisateur et co-scénariste Ali Bali, pour arriver à construire un scénario en *tresse*, plutôt qu'en *arborescence*, l'histoire doit se recouper à des *carrefours*. Ces carrefours ne sont pas spécifiquement ces trois moments où l'utilisateur doit choisir, mais aussi les événements communs aux différents parcours narratifs. Par exemple, après l'introduction, peu importe la proposition choisie, dans les trois parcours proposés pour la première scène, Sophie meurt (dans un accident d'auto / sous les coups de son amant / en se blessant mortellement) pour se réveiller dans la peau d'Anne sur le divan d'un hypnotiseur. Autre exemple : plus tard, dans chacun des trois chemins de la scène suivante, Anne, pour rendre service à sa belle-sœur en route vers l'aéroport se retrouve chez son frère qui est avec sa maîtresse. Ainsi, encore une fois, peu importe le chemin que l'utilisateur a pris précédemment, il retrouve en fin de scène les trois mêmes propositions concernant Anne face à cette situation avec son frère (1-Elle dénonce son frère à sa belle-sœur / 2-Elle dit à son frère qu'il est un "dégueulasse" / 3-Elle ne veut pas être mêlée à cette histoire).



ILLUSTRATION 7

Hypnose - un fois le choix effectué, une des trois propositions de la troisième scène débute.

© 3 TOON

Avec la seconde scène, après diverses péripéties, nous pouvons essentiellement retenir que dans les trois parcours narratifs un homme ne cesse de poursuivre Anne. Ainsi, ces trois chemins finissent dans un face à face entre Anne et cet homme, comme nous pouvons l'observer dans l'illustration ci-dessus (illustration 7). Dans les parcours proposés par cette première et seconde proposition (1-Elle le confronte (sic) / 2-Elle le frappe) de cette troisième scène nous apprenons que cet homme est en fait son père. Ces

deux parcours, à part un début légèrement différent, sont aussi identiques (la mère explique à Anne le divorce avec son mari, le mariage de ce dernier avec sa sœur, Sophie, qui meurt un an après le mariage, puis le meurtre de l'amant de Sophie par le père et sa condamnation). Seul le troisième parcours narratif relatif à la troisième proposition (3- Elle s'enfuit) de cette troisième scène est par contre complètement différent (liberté narrative possible puisque c'est la dernière scène). L'homme poursuit Anne dans sa fuite, mais cette fois les souvenirs d'Anne s'entrechoquent. Elle se retrouve finalement avec sa mère à l'intérieur d'un vaisseau spatial, dans une dimension future. La mère vient en réalité d'effectuer un voyage dans le temps. Quelle histoire !

Comme autre webfilm à choix multiples, nous pouvons aussi signaler l'existence d'*Ombres et Tango* (1999) de Jean-Paul Thomin (dont les deux différentes adresses électroniques¹⁸⁹ ne fonctionnent plus aujourd'hui). Perron nous raconte l'histoire générique, celle d'Adam, « un motocycliste aveugle qui voyage vers Buenos Aires sur sa moto aux pouvoirs magiques pour un tango final et pour venger la mort de sa femme Maria, assassinée par un groupe inconnu »¹⁹⁰. Ensuite Adam rencontre une organisation criminelle, le club des Gauchers. « Chacun des 35 épisodes disponibles présente de deux à cinq séquences centrées sur Adam, Maria ou les Gauchers. Le spectateur peut choisir de regarder celle qu'il désire »¹⁹¹. Le webfilm propose aussi d'autres lieux et d'autres liens à visiter.

¹⁸⁹ <www.ombresettango.co> ou <www.avalonworlds.com/dnt/>.

¹⁹⁰ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 296.

¹⁹¹ *Idem.*

Comme *Kino-Automat* et *I'm Your Man*, nous comprenons que les deux webfilms *Hypnose* et *Ombres et tango* concernent l'interactivité de niveau 2, l'interactivité relative (où Mabillot range d'ailleurs les jeux vidéo). Le nombre de propositions est en effet préprogrammé, donc limité en nombre, mais le choix n'est pas pour autant automatique (comme dans le niveau 1) de la part de l'utilisateur qui évalue l'ensemble de ces propositions *prédéfinies et différenciées*. Comme Mabillot l'écrit dans sa thèse en ligne : « La réponse relève d'un processus différentiel et évaluatif »¹⁹².

Pourtant, si on en croit Bachand, ce type de webfilm concernerait plus facilement l'interactivité de niveau 1, l'interactivité réflexe que Mabillot décrit dans son tableau avec ces quelques mots : « À une action précise une réponse (automatisme) »¹⁹³. Pour Bachand, *Hypnose* fait partie de la catégorie « des concepts qui misent sur la simple *réactivité* aux commandes disposées sur les pages-écrans sous forme de boutons variés, de métaphores de navigation et de zones sensibles »¹⁹⁴. En suivant son raisonnement, nous devrions donc ranger tous les films et webfilms à choix multiples dans cette catégorie d'interactivité réflexe où l'utilisateur n'a qu'une possibilité réduite de s'impliquer.

Hypnose ou *Ombres et tango*, peu importe leur degré de complexité, peuvent en effet être considérés comme de simples webfilms à tiroir, dont les propositions sont autant de « mises en scène » prédéfinies par un concepteur à l'intérieur desquelles

¹⁹² MABILLOT, Vincent. *Op. cit.* <vmabillot.free.fr/interactivite/these/online/partie1-13.htm>. Consulté le 26 juillet 2007.

¹⁹³ *Idem.*

¹⁹⁴ BACHAND, Denis. *Op. cit.*, p. 279.

l'utilisateur fait un choix. L'utilisateur ne participe pas tant à la « mise en scène » qu'il choisit une « mise en scène » finie parmi d'autres « mises en scène » finies. Ajoutons que dans l'exemple d'*Hypnose*, l'internaute ne peut pas inventer ou construire une nouvelle proposition, un nouveau parcours, une nouvelle fin. Il ne peut pas modifier le scénario préétabli. À chaque étape, il doit choisir parmi trois propositions qui sont toujours les mêmes, qui sont celles du concepteur. L'utilisateur ne peut pas non plus réécrire les dialogues, choisir les décors, influencer sur la photographie, diriger les acteurs, ou s'occuper de la caméra et de ses déplacements.

Mais, comme avec un film de cinéma, le spectateur ne peut-il pas pour autant jouir du spectacle, de la mise en scène qu'il perçoit, de la « mise en scène », même si sa passibilité est intermittente ? En reléguant *Hypnose* au niveau 1 d'interactivité, à l'interactivité réflexe, Bachand critique le dispositif interactif de ce webfilm, oubliant peut-être l'expérience que procure la vision de cette fiction, qui favorise, même si c'est de manière intermittente, un investissement émotionnel, une jouissance, de la part de l'utilisateur, justement parce que l'interactivité y est effectivement limitée. L'identification au personnage principal est peut-être délicate à cause du jeu médiocre de l'actrice, car a priori, l'interactivité n'est pas un obstacle au phénomène d'identification propre aux films de cinéma. L'interactivité associée à cette fiction reprend d'ailleurs le principe de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*¹⁹⁵, comme il est noté au-dessus de la

¹⁹⁵ Appelés aussi des livres-jeux (comme Perron parle de film-jeu) *Un livre dont vous êtes le héros* est fait de divers paragraphes qui peuvent être lus dans un ordre aléatoire, puisque à la fin d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités (relatives aux actions du personnage) qui renvoient à différents paragraphes.

fenêtre diffusant *Hypnose* (illustration 7 ci-dessus) : « Devenez le héros du film, d'un clic de souris ! »¹⁹⁶. L'objectif étant d'immerger l'utilisateur dans le webfilm.

- Le webfilm à 360°

De l'anglais *immersive movie*, le *film immersif* tend à situer le spectateur au centre de l'image¹⁹⁷, comme il est de mise depuis le Quattrocento avec l'établissement de la perspective centrale qui cherche plus largement à replacer l'Homme au centre du monde. Cette problématique de l'immersion apparue en peinture à la Renaissance (période où les écrits de Vitruve vont être traduits en italien), a vu naître à la fin du XVIIIe siècle et au début du XIXe plusieurs dispositifs de réception cherchant à placer physiquement le spectateur au centre de l'image, du spectacle. En ce qui concerne l'image fixe, entre plusieurs autres, nous pouvons citer les fantasmagories d'Étienne Gaspard Robertson, le diorama de Louis Daguerre, le géorama de Charles Delanglard, le photorama de Louis Lumière (aboutissement photographique du panorama du peintre Robert Barker) qui est breveté en 1900. Ces tentatives existent aussi avec l'image en mouvement. Le cinéorama de Raoul Grimoin-Sanson, premier procédé de cinéma sur 360°, date de 1897. On connaît aussi le triple écran d'Abel Gance ou aujourd'hui l'IMAX qui sont des dispositifs de réception cherchant à envelopper le spectateur, ou tout au moins à élargir son champ de vision. Aujourd'hui, la réalité virtuelle permet une immersion totale s'accompagnant dans l'absolu de la disparition du médium : « Virtual

¹⁹⁶ <www.3toon.tv/hypnose.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

¹⁹⁷ Notons que le terme de *film immersif* est quelquefois employé à l'endroit des webfilms et films à choix multiples, mais cette fois l'immersion n'est cette fois pas tant visuelle que narrative.

reality is immersive, which means that it is a medium whose purpose is to disappear »¹⁹⁸. Pour être précis, le médium comme support physique véhiculant l'information et la recevant ne tend pas vraiment à disparaître, mais plutôt à être remplacé par un autre médium personnalisé, individuel, comme les lunettes de réalité virtuelle.

De l'autre côté, du côté de l'enregistrement, la possibilité de capter une image fixe à 360° commence avec la photographie panoramique au milieu du XIXe. Louis Lumière améliore cette simple photographie panoramique et arrive à capter et restituer une image sans déformation majeure sur 360°¹⁹⁹. Mais ce n'est encore qu'une image fixe, un instantané, même si nous savons que du temps peut s'inscrire dans une photographie panoramique prise par un appareil avec balayage de l'objectif (entre le début et la fin du balayage du temps s'écoule). Au cinéma, avant l'arrivée du numérique, la solution pour immerger le spectateur dans l'image passe au niveau de l'enregistrement par l'augmentation du champ de vision grâce à l'optique, et plus précisément l'utilisation d'une courte focale, appelé aussi grand-angle (qui correspond à un rapprochement de lentilles convexes). Le grand-angle, tout en déployant le champ du visible, a pour inconvénient d'apporter des déformations imposées par cette courte focale. Pour cette raison, le grand-angle est souvent relégué au rang d'outil rhétorique spécifique (le fish-eye - très grand-angle - représente souvent, dans une atmosphère angoissante, la vision subjective d'un meurtrier ou d'une personne traquée, ou même la vision d'un animal, d'un insecte par exemple). Le grand-angle, limité esthétiquement, l'est aussi

¹⁹⁸ Nous traduisons : « La réalité virtuelle est immersive ; ce qui signifie que c'est un médium appelé à disparaître ». BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, p. 22.

¹⁹⁹ <www.institut-lumiere.org/francais/photoramas/photorama.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

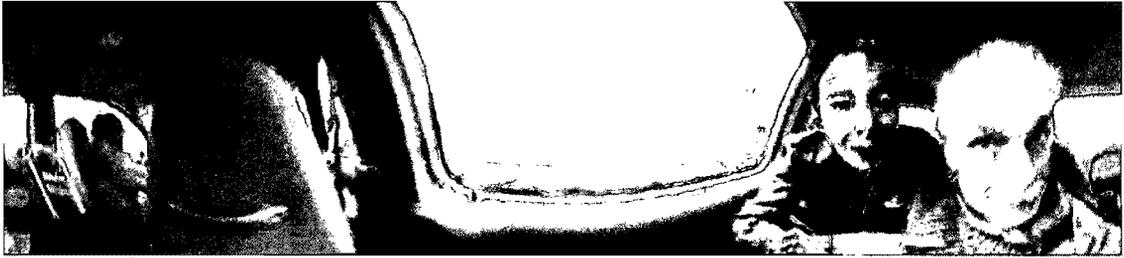
techniquement en ne permettant pas l'enregistrement d'une image sur 360°, contrairement à la technique employée pour filmer le webfilm interactif *The New Arrival*²⁰⁰ (2000) d'Amy Talkington, où il est tout à fait possible d'embrasser l'ensemble d'une vue panoramique d'un seul regard (illustration 8a). Cette technologie appelée iVideo (développée par BeHere²⁰¹ et Intel) était au départ destinée à des domaines non artistiques (surveillance, vidéoconférence, etc.). Ainsi, avec le webfilm d'Amy Talkington, « the world's first immersive movie »²⁰² (un de plus qui revendique le statut d'être le premier au monde), nous avons un webfilm dont l'enregistrement de l'image en mouvement est fait à chaque instant sur 360° grâce à une lentille associée à un miroir en demi-sphère, comme nous pouvons le voir dans le making of intitulé *The New Arrival : Behind the Scenes*²⁰³ disponible sur Atomfilms.

²⁰⁰ <www.atomfilms.com>. Disponible uniquement sur ce site depuis sa réalisation, il semble malheureusement ne plus l'être depuis 2007. Quand le sera-t-il à nouveau ? En annexe sur le DVD-ROM, le fichier du film est disponible au format RealPlayer, mais le plug-in nécessaire (BHIV) pour son bon fonctionnement reste aujourd'hui introuvable (avec un ancien système d'exploitation, peut-être que...).

²⁰¹ <www.behere.com>. Consulté le 30 juillet 2007.

²⁰² <www.amytalkington.com>, sous *Internet the new arrival* (au bas de la page à droite). Consulté le 30 juillet 2007.

²⁰³ <atomfilms.com>, puis taper *The New Arrival : Behind the Scenes* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 30 juillet 2007.



8a Nous pouvons voir tout le panoramique sur 360°, c'est-à-dire le conducteur de la voiture derrière son volant, le paysage à l'extérieur du véhicule par la fenêtre de ce dernier et enfin sur la droite de l'image les deux personnes (la femme en rouge et l'homme assis devant elle).



8b Nous pouvons voir une portion de ce panoramique tel que visible dans une petite fenêtre sur un écran d'ordinateur (ici la femme en rouge, avec à gauche la fenêtre de la voiture et à droite la moitié du visage de l'homme). © Atomfilms

ILLUSTRATION 8

Comme nous avons affaire à un webfilm, nous ne pouvons visualiser *The New Arrival* que sur un écran d'ordinateur branché sur le réseau, c'est-à-dire dans une petite

fenêtre pas plus grande que l'illustration 8b²⁰⁴. Dans cette petite fenêtre sur l'écran de l'ordinateur, nous ne percevons paradoxalement qu'une infime portion de l'ensemble du panoramique en mouvement. Le panoramique n'étant jamais visible dans son ensemble, puisque l'interactivité, pour l'utilisateur, consiste à faire glisser, avec sa souris, le panoramique dans la fenêtre pour en voir une autre partie, comme pour les photos panoramiques de Louis Lumière disponibles sur le Web²⁰⁵ qui ne se présentent donc pas en grand format et dans leur intégralité. Comme pour *The New Arrival* il faut cliquer, tenir le clic tout en déplaçant son pointeur de souris vers la droite ou vers la gauche, ainsi que vers le haut ou vers le bas de la photo. Quoi qu'il en soit, dans le webfilm comme dans ces photos nous ne pouvons pas embrasser « la nature d'un coup d'œil »²⁰⁶. Il est d'ailleurs intéressant de constater le peu de différences que peut engendrer la consultation sur le Web d'une image arrêtée panoramique de *The New Arrival*²⁰⁷ avec un des panoramiques de Louis Lumière²⁰⁸, toujours dans ce petit cadre.

En effet, techniquement, parce que *The New Arrival* est interactif, l'utilisateur peut choisir, non pas tant un nouvel angle de caméra par rapport à celui proposé, mais plus précisément « ce qui correspond » à un nouvel angle de caméra que celui proposé, en fait une autre portion du panoramique. *The New Arrival* permet à l'utilisateur une

²⁰⁴ Il est toujours possible d'activer le mode « plein écran » (le petit cadre de diffusion du webfilm s'assimile au cadre englobant de l'écran de l'ordinateur), mais la forte compression associée à ce genre de webfilm ne donne qu'un résultat très médiocre.

²⁰⁵ <www.institut-lumiere.org/francais/photoramas/photoramafilms.html>. Consulté le 30 juillet 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

²⁰⁶ L'expression entre guillemets est le nom du dispositif que fait breveter Barker en 1787 : <www.institut-lumiere.org/francais/photoramas/photorama.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

²⁰⁷ <www.cnn.com/interactive/entertainment/0005/qtvr.newarrival/frameset.exclude.html>. Consulté le 13 juillet 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

²⁰⁸ <www.institut-lumiere.org/francais/photoramas/photoramafilms.html>. Consulté le 30 juillet 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

interactivité avec « ce qui correspond » à des déplacements de caméra. Nous comprenons bien que l'image vue par l'utilisateur dans la petite fenêtre sur son écran d'ordinateur n'est effectivement pas un angle particulier de prise de vue, un cadre proposé par une caméra, mais une portion de la totalité du panoramique. L'utilisateur, quand il clique et déplace l'image, ne contrôle pas tant « ce qui correspond » à un cadre de caméra, mais déplace l'image prise à 360° pour en voir une autre partie. Il est aussi possible d'effectuer un petit panoramique vers le haut et vers le bas et de zoomer en avant et en arrière en utilisant deux touches du clavier.

Au niveau narratif, ce webfilm est composé de deux scènes. La première scène, comme nous pouvons le deviner sur l'illustration 8a ci-dessus, a lieu dans une voiture (quoique, sur l'illustration au format réduit, la déformation engendrée pour la caméra rend peut-être difficile l'identification topographique). Dans cette voiture, en plus du chauffeur, deux personnes âgées, dont une femme habillée de rouge et un homme de brun clair (illustration 8b) s'adressent à la caméra que nous associons au regard subjectif d'un petit enfant. À n'importe quel moment, en pointant le curseur de sa souris et en cliquant, l'utilisateur peut changer « ce qui correspond » à l'angle de prise de vues de la caméra pour voir : soit le plafond ou le sol de la voiture, ou plus intéressant, soit sur la gauche le paysage défilant à l'extérieur du véhicule, sur la gauche encore le conducteur, et retomber, en continuant toujours sur la gauche, sur les deux personnages du début. Le panoramique à 360° peut s'effectuer dans un sens ou dans l'autre, plusieurs fois, dans la première comme dans la seconde scène du film.

Dans cette seconde scène, nous apprenons que les deux personnes âgées s'en vont dans une maison de retraite, non pas pour eux, mais pour accompagner un vieux poste de

télévision (qui représente en fait le regard subjectif que nous attribuons à un enfant). Le poste de télévision est apporté jusqu'à sa chambre sur une civière à roulettes. Pendant tout le trajet, l'usager en subjectif du téléviseur peut autant garder l'image de l'infirmier qui pousse la civière que faire glisser l'image pour regarder dans le sens opposé, vers où la civière se dirige, ou alors ce qui se passe dans les chambres de chaque côté, ou encore se focaliser sur les personnages qui traînent dans le couloir. Ainsi, quand le film est fini, l'envie est assez forte de le revoir, car chaque visionnement est unique. Durant ce trajet, nous entendons aussi une annonce dans le haut-parleur : « M. Atari, Téléphone-à-fil et Cartouche-huit-pistes sont priés de se présenter au centre de soins²⁰⁹ ». Et le cinéma ? Serait-il déjà mort et enterré, ou au musée ? La réalisatrice, la première à utiliser cette technique de filmage à 360°, cherche visiblement avec cette histoire à nous indiquer que les « vieux médias » sont en perte de vitesse, que son webfilm, unique, est à l'origine d'un nouveau genre, et pourquoi pas d'un nouveau langage. On en veut pour preuve, que les termes du langage cinématographique semblent caducs. Il devient par exemple difficile de parler de gros plan, de plan d'ensemble, etc. Pouvons-nous même employer le terme de plan-séquence pour les deux scènes du film ?

En quelques mots, avec *The New Arrival*, le réalisateur n'impose plus son cadre ; le terme même de cadre semble caduc. Pour utiliser quand même des termes cinématographiques, l'usager peut s'il le veut découvrir le hors champ du champ qui lui est au départ proposé. L'usager n'a qu'à cliquer et à déplacer sa souris pour voir une autre portion du panoramique en prise de vues réelles. Sa liberté semble grande a priori, mais dans les faits, son contrôle possible sur la « mise en scène » est relativement limité.

²⁰⁹ Nous traduisons de l'anglais.

L'utilisateur peut « déambuler » dans une image en mouvement, mais dans une image en mouvement close sur elle-même (par justement le 360°). L'internaute n'a par exemple aucune possibilité d'action sur les éléments constitutifs de la « mise en scène », que ce soit le scénario, le jeu des acteurs, la lumière, etc. Il n'est même pas capable d'évoluer dans l'espace, comme nous pourrions le penser s'il avait réellement le contrôle de ce qui correspond aux mouvements de caméra. Effectivement, l'utilisateur ne peut pas s'échapper du point fixe central à partir duquel les deux scènes du webfilm sont filmées. Il en va de même avec l'autre webfilm immersif qui fut un temps disponible sur Atomfilms, *Coming of Age* (2001) de Joe Riley, qui se passe entièrement dans un avion et où cette fois le regard subjectif est vraiment celui d'un enfant de 14 ans qui prend pour la première fois l'avion.

- Un contrôle illusoire

Du côté de la réception, le contrôle de la « mise en scène » proposé à l'utilisateur par le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactifs, qu'il soit à choix multiples ou à 360°, est en pratique, comme nous l'avons déjà compris, assez illusoire dans ce contexte de choix préformatés par le concepteur. Le contrôle de la « mise en scène » est illusoire, car il reste en définitive dans les mains du concepteur. Perron qui, comme Bachand, pourrait avoir tendance à classer ce genre de webfilm dans la catégorie de l'interactivité réflexe de niveau 1 (le « poke-and-see » du distributeur de boisson) trouve aussi que le libre choix sur lequel repose le film interactif en général (puisqu'il ne traite pas seulement des webfilms) est plus « une apparence de libre-choix »²¹⁰ :

²¹⁰ PERRON, Bernard et Carl TERRIEN. *Op. cit.*, p. 397.

Les branches de leur arborescence ne s'écartant que vers quelques pistes prédéterminées, le parcours demeure somme tout assez linéaire et leur jouabilité ne donne que très peu de liberté au joueur. Les décisions de ce dernier rimant à bien peu de chose, il ne lui reste qu'à cliquer à chaque interruption pour déployer le récit. Moins il y a de choix à faire, plus le film ressemble à un film traditionnel²¹¹.

Dans cette citation, Perron résume bien les propos d'Ali Bali sur les limites de l'arborescence dans un scénario interactif, ou de Cameron et Adams que nous avons résumés avec l'équation d'un rapport inversement proportionnel entre interactivité et narration. Comme l'écrit à sa manière Perron : *moins il y a de choix à faire, plus le film ressemble à un film traditionnel*.

Et pour ce dernier, le film interactif reste d'ailleurs plus un film qu'un jeu (même si l'interactivité lui confère un aspect ludique), « c'est-à-dire que le *player* lui reste extérieur, qu'il n'est pas représenté à l'écran par un personnage »²¹², ce que les *gamers* appellent un *avatar*. La difficulté issue de cette tension entre le narratif et l'interactif consiste à « impliquer le *player* tout en ne le faisant pas pénétrer dans la diégèse et à le laisser intervenir sans trop lui donner de contrôle »²¹³. Nous comprenons que dans ces conditions le statut du film interactif est plutôt fragile, incertain, tiraillé entre le narratif et le ludique. Notons que cette idée consistant à le rapprocher du film traditionnel (parce qu'il en est tout simplement un, par intermittence) renforce notre propension à penser que le webfilm interactif possède autant de force heuristique qu'un film traditionnel, et finalement le *player* n'a pas plus de contrôle sur la « mise en scène » d'un webfilm de

²¹¹ PERRON, Bernard. 2002. *Op. cit.*, p. 297.

²¹² *Ibid.*, p. 299.

²¹³ *Idem.*

fiction en prise de vues réelles interactif que peut en avoir un spectateur dans une salle de cinéma, mais comme un spectateur de cinéma il n'en est pas pour autant passif et acritique.

Nous pourrions comparer la situation de l'utilisateur devant un webfilm interactif à celle de Jeff (James Stewart) dans sa chaise roulante observant les agissements de ses voisins dans *Rear Window (Fenêtre sur cour -1954)* d'Alfred Hitchcock. Le protagoniste principal, la jambe dans le plâtre, passe son temps à observer les faits et gestes de ses voisins de l'autre côté de la cour intérieure de l'immeuble. Photographe-reporter de métier, Jeff utilise plus volontiers un puissant téléobjectif que des jumelles. Cyclope scopophilique²¹⁴, il observe depuis sa fenêtre, soit la belle danseuse attendant le retour de son militaire, le musicien en devenir de reconnaissance, la vieille femme seule ou soit encore le vieux couple, l'homme particulièrement, surtout quand la femme disparaît subitement. Jeff, coincé dans son fauteuil, ne peut qu'observer les différentes histoires qui se déroulent devant lui, passant de l'une à l'autre, revenant sur la plus intéressante du moment. En tant que spectateur, nous partageons son regard, il en est le médiateur, et nous nous identifions à lui. Nous sommes comme Jeff, dans un fauteuil, en train d'observer, sans contrôle sur ces histoires, sur leur « mise en scène ».

Vers la fin, las d'être un simple observateur et dans le dessein de démasquer le meurtrier, Jeff tente pourtant d'intervenir, de prendre le contrôle, non pas seulement de l'histoire, mais véritablement de la « mise en scène », puisque ne pouvant lui-même s'impliquer physiquement, il introduit un nouvel acteur, son amie Lisa (Grace Kelly), de

²¹⁴ Le terme est utilisé par la théoricienne féministe anglaise Laura Mulvey.

l'autre côté, du côté observé. De son fauteuil, il la dirige tel un réalisateur dirigerait son actrice (ou un *gamer* son *avatar*), elle qui n'arrête pas depuis le début du film de se mettre en scène pour lui dans de somptueuses robes. Mais Jeff n'est pas le *maître du jeu* de toute cette « mise en scène », les événements se précipitent, son héroïne se prend au jeu par ses initiatives, et se fait prendre au jeu. Quand elle se sort de son propre piège, le voisin meurtrier qu'elle allait espionner, Lars Thorwald (Raymond Burr) découvre son voyeur. Jeff tente de se cacher dans le noir tel un spectateur de cinéma, mais trop tard. Lars a vu Jeff et va le retrouver. Dans l'affrontement, Jeff évitera tout de même la mort grâce aux flashes aveuglants de son appareil photo, mais il sera quand même puni, pour excès de voyeurisme, pour et par sa « mise en scène », puni en finissant avec les deux jambes dans le plâtre, ce qui paradoxalement lui laissera la possibilité de s'adonner encore un peu plus longtemps à son petit plaisir pervers, sauf s'il trouve mieux à faire !

C) LE MONDE VU SELON LE FILTRE CINÉMATOGRAPHIQUE

- Le cinéma comme le repère stable de l'image en mouvement

Cette petite digression vers le cinéma n'est pas anodine. Nous voudrions, après *Fenêtre sur cour*, et avant de passer au webfilm linéaire, terminer sur ce que nous pouvons en fin de compte visionner dans ces petites « fenêtres » d'ordinateur ; une image du monde qui passe encore et toujours par le filtre cinématographique. Plutôt que de se poser la question du cinéma à propos de ces webfilms (est-ce encore du cinéma?), il paraît plus pertinent de se demander si la vision médiatique du monde ne passe pas par

ce que nous a donné à voir le cinéma depuis plus de cent ans. Depuis plus d'un siècle le cinéma a façonné notre regard sur le monde, et naturellement, ce qui fait la spécificité du cinéma (même si le cinéma est peut-être l'art le moins spécifique²¹⁵) est convoqué d'une manière discrète ou ostentatoire au niveau du webfilm, linéaire ou interactif. Nous pensons que le webfilm récupère du cinéma au moins trois aspects, 1) sa narrativité et donc son langage, 2) son univers contextuel, et 3) la texture même de son image.

Le cinéma aurait pu ne pas raconter d'histoire, mais il a pourtant pris la voie narrative : « C'est un trait frappant et singulier que cet envahissement absolu du cinéma par la fiction romanesque, alors que le film aurait tant d'autres emplois possibles, qui sont à peine exploités dans une société pourtant à l'affût de toute technographie nouvelle »²¹⁶. Selon Christian Metz, c'est justement parce que le cinéma nous a conté de si belles histoires « qu'il est devenu un langage »²¹⁷, et non l'inverse (ce n'est pas parce que le cinéma est un langage qu'il a pu conter des histoires). Pour Pierre Chemartin, qui s'inspire de Metz, la « mise en scène » relève d'ailleurs de cette stratégie discursive cinématographique. Nous relevons ici l'aspect langagier du cinéma même si quelques dissidents, tel Legrand, refusent au cinéma tout langage, au sens linguistique ou sémiotique²¹⁸.

²¹⁵ CHEMARTIN, Pierre. 2005. « Définir le langage cinématographique ». En ligne. *Lignes de fuites*, n°01 (juin). <www.lignes-de-fuite.net/article.php?id_article=44&artsuite=0>. Consulté le 20 juin 2007.

²¹⁶ METZ, Christian. [1968] 1971. « Langue ou langage ». *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Paris : Édition Klincksieck, p. 55.

²¹⁷ Idem.

²¹⁸ LEGRAND, Gérard. *Op. cit.*, p. 21.

Le langage cinématographique sert naturellement aujourd'hui « à faire parler » l'image numérique. Le webfilm récupère le langage du cinéma, et principalement celui du cinéma classique (le cinéma hollywoodien depuis le parlant), car le webfilm n'aurait pas encore dégagé son propre langage, comme nous pouvons le lire dans le journal *Le Monde* : « le "film du Net" n'a pas encore inventé son plan, son champ-contrechamp, son flash-back, tous ces procédés qui ont transformé une technique, le cinématographe, en 7e art »²¹⁹. Dans un autre extrait du journal, la journaliste cite les paroles de Pascal Desfarges, professeur aux Beaux Arts de Marseille : « "Le microcinéma doit développer un langage propre, qui tire pleinement parti du média pour devenir un genre à part entière" »²²⁰. Laissons lui peut-être le temps de trouver sa manière de raconter des histoires, comme le soutient Marie-Laure Ryan. Ce n'est pas aux histoires à s'adapter aux nouveaux médias, mais l'inverse, ou presque : « Rather, it is the future of new media as a form of entertainment that depends on their ability to develop their own forms of narrativity »²²¹. Ainsi le webfilm pourra par la suite dégager son propre langage.

Le webfilm intègre aussi, dans un même élan, et par l'internaute, tout le contexte (qu'il soit socioculturel, historique, économique, etc.) que véhicule consciemment ou inconsciemment le film de cinéma qui devient par la suite lui-même une référence, tel un tableau ou un roman célèbre. Picasso s'inspire des bombardements de 1937 sur la ville basque nommée Guernica pour peindre son maintenant célèbre tableau éponyme.

²¹⁹ MARINO, Cristina. 2001. « L'ébauche d'un nouveau genre ». *Le Monde* (21 mars), p. 2.

²²⁰ DUCOURTIEUX, Cécile. 2001. « Le cinéma émerge tout juste de l'animation en ligne. Il Lui reste à trouver son propre langage ». *Le Monde* (21 mars), p. 1.

²²¹ Nous traduisons : « C'est plutôt le futur des nouveaux médias comme forme de divertissement qui dépend de leur habilité à développer leur propre forme de narrativité ». RYAN, Marie-Laure. 2004. « Will New Media Produce New Narrative ? ». Dans Marie-Laure Ryan (dir). *Narrative across Media - The Language of Storytelling*. University of Nebraska Press, p. 356.

Soljenitsyne dénonce les camps de travaux forcés où il fut enfermé dès l'année 1945 en publiant vingt-huit ans après *L'Archipel du Goulag*. Au cinéma, de nombreux films sont aujourd'hui considérés comme des classiques, et le webfilm s'en inspire.

Dans un registre moins dramatique (au niveau historique), un nombre incalculable de webfilms parodient par exemple la célèbre saga intergalactique *Star Wars* (quelques exemplaires sont disponibles sur Atomfilms²²² ou sur Ifilm²²³). Voir aussi le webfilm de presque neuf minutes intitulé *Georges Lucas In Love* (1999 – Joe Nussbaum)²²⁴ racontant toutes les influences de jeunesse qui participeront à l'élaboration de cette saga intergalactique. Il y a aussi des sites de webfilms qui ne sont dédiés qu'aux parodies de films de cinéma. Le site français Lesvip²²⁵ propose des parodies de films actuels (encore faut-il reconnaître le film parodié, tellement l'humour est potache), ainsi que des publicités, des clips, et des séries télévisées. Sur YouTube, une personne nommée « That Guy with the Glasses » résume plusieurs films anglo-saxons très connus en 5 secondes²²⁶. Permettons-nous aussi de citer la série de webfilms d'animation *The 30-Seconds Bunnies*²²⁷, qui cette fois en 30 secondes (avec la technologie Flash²²⁸) réinterprètent des films comme *Brokeback Mountain* (2005) de

²²² <www.atomfilms.com/af/spotlight/collections/starwars/>. Consulté le 31 juillet.

²²³ <www.ifilm.com>, puis sélectionner *Shorts Films* et enfin *Star Wars* au bas de la sélection. Consulté le 31 juillet.

²²⁴ <video.google.ca> ou <www.koreus.com>, puis inscrire *Georges Lucas In Love* dans le moteur intégré. Consulté le 31 juillet. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

²²⁵ <www.lesvip.net/>. Consulté le 31 juillet.

²²⁶ <youtube.com>, puis taper *5secondmovies* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 10 août 2007.

²²⁷ <www.angryalien.com/>. Consulté le 31 juillet.

Ang Lee, *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick, ou même *It's a Wonderful Life* (*La vie est belle* – 1946) de Frank Capra ou *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz. À propos de *The Shining* de Kubrick, il est possible de trouver sur le Web une bande-annonce reprenant les images du film pour en faire une comédie romantique²²⁹. Notons pour finir ce second point qu'en parodiant les classiques du cinéma, le webfilm ne se détache finalement jamais vraiment de l'emprise du cinéma. Disons que le webfilm est peut-être encore dans sa phase imitative et que ce n'est qu'après qu'il pourra devenir un jour plus autonome.

En troisième et dernier point, nous voulons traiter de l'influence cinématographique relative à la texture même de l'image. Pour tenter de l'écrire simplement, remarquons que l'enregistrement analogique sur une pellicule de celluloïd transparente entraîne quelques particularités physiques au niveau de l'image que l'œil humain ne connaît pas, mais que va récupérer le webfilm. Malgré son enregistrement le plus souvent numérique, le webfilm tente de récupérer ces particularités inhérentes à l'image cinématographique, par mimétisme, parce que notre image du monde médiatisé appartient encore en grande partie au cinéma. Déjà, en passant à la vidéo, pour le cinéaste québécois Rodrigue Jean, l'habitué de la pellicule avait pour premier réflexe

²²⁸ Flash est le nom donné à une technologie très utilisée permettant la création d'animations vectorielles. Un festival francophone lui est d'ailleurs consacré depuis 2002 : le Flash Festival en France. Le Web étant finalement le seul lieu de diffusion de ces films d'animation, mais aussi d'art ou expérimentaux, linéaires ou interactifs, de ces jeux essentiellement interactifs, ce festival se nomme depuis 2006 le Web Flash Festival. <www.flashfestival.net/2006/>. Consulté le 31 juillet.

²²⁹ <www.dailymotion.com>, puis taper *Shining Revisited* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 31 juillet 2007.

« de tenter de "casser" cette image vidéo pour retrouver un peu de ce qu'on pourrait appeler le "réel" du cinéma »²³⁰.

Pour illustrer nos propos, signalons que tourner avec une pellicule de celluloïd défilant à 24 images/seconde ($1/24^{\text{ème}}$ de seconde) peut provoquer certains effets, comme rendre flou un objet ou un personnage en mouvement. En numérique, avec une vitesse d'obturation moyenne ($1/250^{\text{ème}}$), la caméra commence à annuler les flous de mouvement. En position automatique, la vitesse d'obturation peut être encore plus rapide ($1/500^{\text{ème}}$, $1/1000^{\text{ème}}$) surtout si la luminosité ambiante est forte. Résultat, l'objet ou le personnage en mouvement est décomposé en images nettes. Il n'est plus flou. Pourtant, le réalisateur n'a peut-être pas cherché à éviter ce flou, parce que précisément (à cause de cette aura médiatique du cinéma) le flou sur un objet ou un personnage traduit justement la vitesse de cet objet ou de ce personnage, son déplacement. Il est alors possible, en postproduction, si le réalisateur le souhaite, de reproduire numériquement cet « effet cinématographique » en utilisant l'effet spécial *motion blur* (flou de mouvement), un filtre qui permet d'obtenir un *rendu* cinématographique, comme expliqué sur le site DVforever : « Vous pouvez utiliser le filtre Motion blur (avec parcimonie) afin de donner un léger flou aux objets en mouvement »²³¹. De nombreux autres outils permettent de se rapprocher du *rendu* cinématographique, comme l'effet spécial appelé *FilmLook* qui dégrade l'image numérique pour lui donner grain, poils et autres rayures qui appartiennent à l'image cinématographique. Un effet *FilmLook* que Rodrigue Jean

²³⁰ JEAN, Rodrigue. 2006. « L'image-suicide – amorce d'une réflexion sur le numérique ». *24 images*, n°129 (octobre-novembre), p. 27.

²³¹ COUCHOURON, Steven-Marc. 2000. « FilmLook ». En ligne. *DVforever.com*, (10 avril). Dans *DVforever.com*. <www.dvforever.com/article.php3?id_article=17>. Consulté le 31 juillet.

trouve « ridicule », en plus d'avoir pour effet pervers de « "déréaliser" encore plus l'image »²³². D'une certaine manière, nous pourrions écrire que sous couvert de recherche d'une « qualité cinéma », ce sont le plus souvent les « défauts » de cette image cinématographique qui sont recherchés et reconduits en numérique, car notre image du monde médiatisé lui appartient encore en grande partie.

Le webfilm en général, le webfilm de fiction en prise de vues réelles en particulier, semble avoir du mal 1) à utiliser un autre langage que le langage développé depuis plus de cent ans par le cinéma 2) à sortir des *séries culturelles*²³³ du cinéma 3) à éviter l'esthétique propre à l'image cinématographique. Ainsi nous remarquons que les innovations concernant l'image, son langage, son univers, son esthétique restent relativement rares dans ces webfilms. Un constat qui peut paraître étonnant si on met en perspective le potentiel intrinsèque au numérique, puisque avec le numérique d'innombrables voies semblent possibles. Le numérique permet de s'évader du langage cinématographique, de son univers ainsi que de son esthétique. Aujourd'hui les moyens sont grands, performants, accessibles aussi, mais ils ne restent que des moyens, c'est-à-dire de simples outils. Comme l'écrit Louise Poissant, professeure spécialisée dans les arts médiatiques : « En surface comme en profondeur, on semble reproduire les habitudes et les façons de penser et de représenter la pensée, malgré l'accessibilité de ressources parfaitement nouvelles »²³⁴.

²³² JEAN, Rodrigue. *Op. cit.*, p. 27.

²³³ L'expression est d'André Gaudreault.

²³⁴ POISSANT, Louise. 2002. « Arts médiatiques et nouvelles formes d'écriture ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal : Nota Bene, p. 176.

Pouvons-nous avancer l'hypothèse que le potentiel du numérique est peut-être en avance sur l'imagination de l'homme, alors que l'arrivée du cinématographe semblait combler une demande latente au niveau de la création visuelle ? Dans *Le choc du numérique*, Hervé Fisher, qui étudie le numérique depuis plus de dix ans, confirme le premier temps de notre hypothèse en écrivant que « les technologies numériques évoluent plus vite que nos idées »²³⁵. Bazin confirme le second temps de notre hypothèse puisque dans « Le Mythe du cinéma total » il avance que contrairement aux autres découvertes techniques qui ont pu être « des accidents heureux et favorables, mais relativement seconds par rapport à l'idée préalable des inventeurs »²³⁶, l'idée que se sont faits les hommes du cinéma « existait tout armée dans leur cerveau, comme au ciel platonicien, et ce qui frappe c'est bien plutôt la résistance tenace de la matière à l'idée, que les suggestions de la technique à l'imagination du chercheur »²³⁷. Ajoutons que peut-être une certaine angoisse devant cet incommensurable potentiel numérique pousse le créateur d'aujourd'hui à rester proche de l'image du monde telle qu'il la connaît, telle que nous la connaissons, telle que donnée par le cinéma depuis plus de cent ans. Quelle qu'en soit la raison, le cinéma reste la référence, le repère stable et toujours actuel de l'image en mouvement, même pour l'image numérique qui peut pourtant dépasser le langage, l'univers et l'esthétique du cinéma, ou à tout le moins la simple représentation permise avec l'image cinématographique.

²³⁵ FISCHER, Hervé. 2001. *Le Choc du numérique*. Montréal : VLB éditeur et Hervé Fischer, p. 33.

²³⁶ BAZIN, André. 1958. « Le mythe du cinéma total ». *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. I, Paris : Éditions Du Cerf, p. 21.

²³⁷ *Idem*.

- Une histoire de filiation

Avec cette filiation entre le webfilm et le film de cinéma, nous touchons à l'hypothèse voulant qu'un nouveau médium provienne d'un médium antérieur. Hypothèse accréditée par plusieurs chercheurs, dont McLuhan :

Le contenu d'un nouveau médium est généralement un médium plus ancien : le contenu de l'écriture est la parole ; celui de l'imprimerie, l'écriture ; celui du télégraphe, l'imprimerie ; celui du cinéma, le roman ; et celui de la télévision, le film²³⁸.

Il semble possible d'actualiser cette citation, en ajoutant que *le contenu du webfilm provient du cinéma*, mais la tâche n'est pas aussi simple qu'elle paraît, car aujourd'hui le webfilm n'est finalement qu'une production parmi bien d'autres dans un univers numérique, lieu de toutes les convergences. Avec le numérique, un processus de convergence technique²³⁹ voit le jour : « Actuellement, ce sont les nouveaux médias et en particulier l'Internet qui font l'objet de ce processus de convergence où textes, images, et sons s'associent dans une nouvelle esthétique de l'hybridation et de l'interactivité sous la gouverne du numérique et de l'hypertexte »²⁴⁰. Une convergence technique qui touche bien évidemment à l'esthétique.

Peut-être alors est-il plus juste d'utiliser le terme de *remediation* de Jay David Bolter et Richard Grusin signifiant que les nouveaux médias remodelent (*refashion*) des

²³⁸ McLUHAN, Marshall. 1977. *D'œil à oreille*. Montréal : HMH, p. 16.

²³⁹ Nous précisons que la convergence qui nous occupe est ici technique. Elle peut aussi être économique et correspond à un phénomène de concentration – au sens économique du terme – des entreprises. La convergence économique, dans le domaine de l'information et de la communication, doit d'ailleurs beaucoup à la convergence technique.

²⁴⁰ BACHAND, Denis. *Op. cit.*, p. 270.

médias précédents²⁴¹ : « [...] what is new about digital media lies in their particular strategies for remediating television, film, photography, and painting »²⁴². Les deux chercheurs expliquent que cette remédiation²⁴³ est une particularité des nouveaux médias numériques²⁴⁴, même si nous venons finalement de voir avec McLuhan que n'importe quel média (et pas seulement les nouveaux médias) remédiate des médias plus anciens. Remarquons plutôt que l'hypothèse de Bolter et Grusin est plus liée à l'image qu'à la narration (nouveaux médias, télévision, film, photographie, peinture). Perron utilise ce même terme pour justement noter que le cinéma interactif est la remédiation de « la richesse de la représentation cinématographique à l'interactivité du support informatique »²⁴⁵. Il confirme que le webfilm interactif se nourrit de l'univers cinématographique.

Mais le mouvement n'est pas toujours chronologique : « Certains films s'inspirent en retour des nouvelles interfaces issues de la cyberculture comme les jeux vidéo et les installations de réalité virtuelle [...] »²⁴⁶. Dans son article, Bachand décide pour illustrer ses propos d'analyser *eXistenZ* (1999), le film de David Cronenberg que nous avons déjà cité à propos des interfaces et des sorties. Un film sur l'univers virtuel des jeux vidéo, mais pourtant tout en prise de vues réelles. Nous pourrions aussi citer le film allemand *Lola rennt* (*Cours Lola cours* -1998) qui propose plusieurs versions (trois) d'un même

²⁴¹ BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Op. cit.*, p. 273.

²⁴² Nous traduisons : « [...] la nouveauté concernant les médias numériques réside dans les stratégies particulières remédiant télévision, film, photographie et peinture ». *Ibid.*, p. 50.

²⁴³ Nous reprenons en français le terme anglais, avec simplement un accent aigu sur le « e ».

²⁴⁴ BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Op. cit.*, p. 45.

²⁴⁵ PERRON, Bernard. 2005. *Op. cit.*, p. 447-457.

²⁴⁶ BACHAND, Denis. *Op. cit.*, p. 270.

récit, comme un webfilm à choix multiple, sauf qu'ici les différents parcours narratifs sont simplement montés les uns à la suite des autres. *The Pillow Book* (1996) de Peter Greenaway introduit des fenêtres (qui peuvent faire penser à des fenêtres multimédias) dans l'image du film. N'oublions pas *Time Code* (2000) de Mike Figgis. Un film où l'écran de cinéma est divisé en quatre petites fenêtres, quatre points de vue, rappelant chacune la fenêtre multimédia d'un webfilm visionné sur l'écran d'un ordinateur. Ce film qui est passé en salle est tourné à l'aide de plusieurs caméras numériques, au nombre de quatre, toutes synchronisées dans le temps. La durée de la cassette numérique détermine aussi la durée du film, un peu plus de 90 minutes (qui est aussi le temps moyen d'un long métrage).

Lola rennt n'est évidemment pas le premier film à donner plusieurs versions pour une même histoire. Par exemple, dans *Rashomon* (1950) d'Akira Kurosawa, parce que l'histoire est racontée à travers les yeux de trois personnages, nous avons trois versions différentes, comme dans *Smoking/No Smoking* (1993) d'Alain Resnais. Notons aussi que les deux autres films cités (*The Pillow Book* ou *Time Code*) ne sont pas les premiers à utiliser le split-screen, qu'il soit technique (*Carrie* de Brian de Palma en 1976) ou naturel²⁴⁷ (*Rear Window* bien sûr, comme d'autres films d'Hitchcock, ou par exemple *Playtime* de Jacques Tati en 1967). Une précision qui ne doit pas remettre en cause, comme *eXistenZ* le montre bien, l'influence de la cyberculture sur le cinéma, ce que note en 2006 dans les *Cahiers du cinéma* Olivier Père, alors délégué général de la Quinzaine des réalisateurs à Cannes. En sélectionnant les films, il constate une mutation du cinéma touchant la « mise en scène » :

²⁴⁷ Par les fenêtres de l'autre côté de la cour, par les cloisons séparant les bureaux, etc.

Alors que je suis plutôt – en principe – un défenseur du cinéma de mise en scène, du cinéma dans l'acception classique du terme, nos choix se sont souvent portés sur des œuvres mutantes, aux frontières du cinéma et de l'installation, de l'art vidéo, de la musique, etc. On trouve notamment des dessins animés [...]. On trouve aussi des œuvres proches des arts plastiques [...]. Il s'agit cette fois des œuvres les plus hybrides et les plus radicales²⁴⁸.

Le cinéma de son côté n'est pas tant un lieu de convergence, comme le permet le numérique (et même si le cinéma se numérise de plus en plus), qu'un art ouvert aux autres arts, aux techniques diverses et variées. Le cinéma est depuis toujours un art en perpétuelle évolution, comme pouvait le constater Bazin dans les années cinquante avec sa métaphore de l'enfant : « De même que l'éducation d'un enfant se fait par l'imitation des adultes qui l'entourent, l'évolution du cinéma a été nécessairement infléchie par l'exemple des arts consacrés »²⁴⁹. Bazin précise que ce n'est pas parce que le cinéma arrive *après* le théâtre ou le roman qu'il s'en inspire. Les premiers cinéastes s'appuient sur « le cirque, le théâtre forain et le music-hall qui fourniront, en particulier aux films burlesques, une technique et des interprètes »²⁵⁰. Bazin souligne aussi que Ferdinand Zecca, même s'il a beaucoup écrit, ne lisait pas plus que le public auquel il s'adressait et que la société du Film d'Art fut un échec. Le Webfilm, dans un contexte différent de convergence possible grâce au numérique, semble malgré tout suivre une évolution qui par certains aspects peut être similaire à celle du cinéma. Est-il dans sa phase imitative (du cinéma) avant de penser pouvoir devenir un minimum autonome ?

²⁴⁸ FRODON, Jean-Michel (propos recueillis par). 2006. « L'année des films mutants ». *Cahiers du Cinéma*, n°612 (mai), p. 11.

²⁴⁹ BAZIN, André. 1958. « Pour un cinéma impur – Défense de L'adaptation ». *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. II, Paris : Édition du Cerf, p. 9.

²⁵⁰ *Idem.*

D) OPACITÉ ET TRANSPARENCE D'UN MÉDIA

Par la remédiation d'autres médias, d'autres arts, techniques et dispositifs plus anciens, le webfilm et le multimédia en général proposent une nouvelle esthétique de l'hybridation. Mais les résultats intéressants de cette nouvelle esthétique de l'hybridation restent pourtant encore trop timides dans le webfilm de fiction interactif. Seul peut-être *The New Arrival* d'Amy Talkington (issu d'une innovation technologique) semble nous proposer une réelle nouveauté. Cette nouveauté ne passe pourtant pas tant par l'interactivité, c'est-à-dire par le contrôle possible de la « mise en scène » par l'utilisateur, qui reste plus illusoire que réel. Cette nouveauté touche plutôt la manière de filmer, qui rénove à sa façon la mise en scène-crédation, si tant est que nous puissions nous en apercevoir.

En effet, comprenons d'abord que filmer sur 360° avec cette technologie implique des contraintes particulières touchant la mise en scène-crédation. Le cadre traditionnel explose. Il n'y a plus de cadre ou de bon angle pour tourner. Tout devient un angle à contrôler, comme nous pouvons l'entendre dans le making of²⁵¹ disponible sur le Web. Certains termes de cinéma n'ont alors plus de raisons d'être. Il devient par exemple difficile, comme nous l'avons déjà signalé, de parler de gros plan ou de plan d'ensemble, et même si nous avons utilisé ces termes (mais pour parler du visionnement du webfilm), il devient difficile de parler de champ, de hors champ, ou de contrechamp

²⁵¹ <atomfilms.com>, puis taper le titre du film *The New Arrival : Behind the Scenes* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 30 juillet 2007.

quand vient le moment de s'occuper du profilmique et du filmographique-tournage. La caméra, en permettant de filmer sur 360° enregistre tout ce qui l'entoure. Comme l'écrit Amy Talkington à propos des acteurs et de leur jeu : « Some of them didn't understand that when they passed the camera, we could still see them »²⁵². Si l'organisation du profilmique (ici la direction d'acteur) s'en trouve transformée, l'organisation du filmographique-tournage aussi (où placer le réalisateur et toute l'équipe technique, et particulièrement le preneur de son avec sa perche ?).

The New Arrival n'a donc que peu de rapports avec un film comme celui de Michael Snow intitulé *La région centrale* (1971) auquel il pourrait a priori être comparé²⁵³. Dans *La région centrale*, une caméra tourne pourtant sur un axe central dans un perpétuel panoramique sur 360°. Le leitmotiv durant ces cent quatre vingt onze minutes est une caméra qui commence par filmer le sol pour se relever petit à petit, laissant à chaque panoramique découvrir un peu plus le paysage environnant. L'image filmée, visible, est bien une image en mouvement (même si rien ne bouge de manière flagrante dans ce paysage désertique !). Ce n'est pas pour autant une image en mouvement captant à chaque instant sur 360° la totalité du paysage environnant. La caméra de Michael Snow n'enregistre que des portions successives de ce paysage (c'est une caméra analogique standard). Il n'est jamais possible, avec cette image, d'embrasser l'ensemble du paysage environnant d'un seul coup d'œil, contrairement à *The New Arrival* qui ne le propose pourtant pas durant le visionnement, mais qui en a le

²⁵² Nous traduisons : « Certains d'entre eux ne comprenaient pas qu'on puisse toujours les voir lorsqu'ils dépassaient la camera ». ONSTAD, Katrina. 2000. « Platform : " The New Arrival " (atomfilms.com) ». *Shift*, n°8.9 (novembre-décembre), p. 30-31.

²⁵³ Nous nous inspirons ici d'une réflexion engagée dans un texte précédent. Cf. GAUTHIER, Christophe. *Op. cit.*, p. 106.

potentiel²⁵⁴. Le film de Michael Snow est foncièrement différent du film d’Amy Talkington, même si on peut avoir du mal à se rendre compte a priori de cette différence, parce que la nouveauté nous cache le contenu mis en scène.

Le webfilm, et plus généralement les dernières technologies traversent comme tout média qui émerge une période d’opacité durant laquelle la matérialité de ce média est si présente, si visible qu’elle peut faire écran au contenu mis en scène, comme l’écrit Isabelle Raynauld dans un article intitulé « Le cinématographe comme nouvelle technologie : opacité et transparence » :

Comme média en *devenir*, c’est l’opacité de la technologie qui est visible et c’est ce qui fait sa nouveauté. Son opacité est même souvent garante de la nouveauté puisqu’on s’intéresse à ses pouvoirs et à sa matérialité. Combien de fictions interactives sont remarquables, moins pour l’histoire qu’elles nous livrent que pour leur interface²⁵⁵ ?

Isabelle Raynauld effectue aussi un rapprochement intéressant pour nous entre un film anglais du cinéma des premiers temps *Their First Snowballs* (1907) produit par la Charles Urban Trading Company et une séquence animée intitulée « Snowballs » tirée d’un CD-ROM multimédia, *Miracles in Reverse*. Dans le film du début du siècle dernier, deux enfants vus de l’intérieur d’une fenêtre lancent des boules de neige en direction de la fenêtre, donc en direction de la caméra. Les enfants la ratent plusieurs fois avant de réussir à atteindre cette fenêtre, ou est-ce « la caméra, substitut d’un adulte

²⁵⁴ <atomfilms.com>, puis taper le titre du film *The New Arrival : Behind the Scenes*, dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 30 juillet 2007.

²⁵⁵ RAYNAULD, Isabelle. 2003. *Op. cit.*, p. 125-126.

(qu'on ne verra jamais) qui observe les enfants »²⁵⁶. L'artiste multimédia américain Julia Hayward, dans l'animation créée en 1999, « utilisera aussi des balles de neige pour faire voir le dispositif, mais cette fois dans une séquence interactive durant laquelle l'utilisateur peut animer une balle de neige grâce à la souris »²⁵⁷. Une femme dans la quarantaine lance des boules vers la caméra « qui occupe cette fois la place de l'écran de l'ordinateur »²⁵⁸.

Le webfilm *The New Arrival* (parce qu'utilisant une nouvelle technologie qui permet de filmer sur 360°) met aussi en scène un point de vue subjectif, comme d'ailleurs l'autre film immersif à 360° *Coming of Age* (2001) de Joe Riley. Dans le premier webfilm nous avons vu que le point de vue subjectif n'est pas celui d'un enfant, mais d'une télévision qui s'en va dans un hospice pour « technologies dépassées », et que dans le second webfilm le point de vue subjectif est cette fois réellement celui d'un adolescent. Par le regard subjectif, ces deux webfilms immersifs, comme les deux autres, donnent de l'importance au dispositif (la caméra de la compagnie BeHere captant une image en mouvement sur 360°). Un dispositif qui permet de tout voir. Il semble qu'à l'instar des deux autres films, Amy Talkington et Joe Riley ont naturellement eu envie de montrer leur dispositif, d'où l'opacité. Comme le fait remarquer Raynauld : « c'est justement l'opacité d'un média qui le rend nouveau parce qu'on le *remarque* »²⁵⁹. Le *making of* est la preuve exogène qu'Amy Talkington et Joe Riley ont eu envie de montrer leur dispositif. Nous pourrions ajouter qu'en 1896, c'est le cinématographe en

²⁵⁶ *Ibid.*, p. 123.

²⁵⁷ *Idem.*

²⁵⁸ *Idem.*

²⁵⁹ *Ibid.*, p. 126.

tant qu'invention qui fut l'attraction bien avant les films projetés, et qu'aujourd'hui le même phénomène se produit à nouveau avec l'IMAX qui commence à faire la promotion des films projetés plutôt que la dimension innovatrice de sa technologie. Le webfilm, surtout interactif, ne fait pas exception à cette règle relative à l'opacité des nouveaux médias.

« Aujourd'hui, nous pouvons observer que le multimédia n'est pas forcément en quête de transparence²⁶⁰ » remarque encore Raynaud. Est-ce un choix conscient de vouloir conserver une certaine opacité pour garder le pouvoir d'avant-garde au média, ou est-ce que naturellement la complexité toujours plus grande liée aux nouveaux médias, au numérique, à la technologie, et à l'interactivité l'empêche d'accéder à une certaine transparence ?

Nous voudrions ajouter que l'atténuation de cette opacité du média passe par la maîtrise et le contrôle du média, dans un premier temps par les concepteurs, puis dans un second par les récepteurs, pour un contrôle de la « mise en scène ». Dans *Le bulletin de l'IDATE*, Françoise Holtz-Bonneau envisage d'ailleurs dans un contexte interactif ce « problème de la maîtrise des outils informatiques par les artistes »²⁶¹, mais aussi par les usagers :

Il serait souhaitable que les usagers des outils de création soient de plus en plus familiers avec une certaine complexité des opérations [...] parce que

²⁶⁰ *Ibid.*, p. 127.

²⁶¹ HOLTZ-BONNEAU, Françoise. 1985. « L'imagerie informatique face à l'interactivité ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 137.

des utilisateurs, mieux familiarisés avec leurs outils, pourraient être plus exigeants par rapport aux possibilités dont ces derniers sont porteurs²⁶².

Pour ne pas être esclave de la machine, il faut la maîtriser. Une maîtrise qui permet une certaine transparence du média, un contrôle du contenu, de la mise en scène-création pour que la « mise en scène » reprenne sa place, son espace, sa visibilité. Le Web par l'entremise d'Internet est finalement un média en développement, et pourrait le rester, toujours en développement, un peu comme le cinéma qui s'adapte, comme la « mise en scène » qui semble suivre ce mouvement général. Faut-il encore avoir le contrôle de la « mise en scène » ? C'est ce que nous allons observer dans la partie qui suit consacrée au webfilm de fiction non interactif.

²⁶² *Idem.*

II) LE WEBFILM LINÉAIRE ET LA MISE EN SCÈNE

Quand le webfilm n'est pas interactif, il reste quand même, et par définition, un film destiné au Web, réalisé pour le Web, comme peuvent le confirmer certains extraits d'articles de la presse écrite ou du Web. Dans le quotidien *Le Monde*, à propos de sept webfilms en compétition à Cannes (pour la première fois en 2001) il est écrit : « Ce sont tous des films très courts – entre une et quinze minutes- créés spécialement pour être diffusés sur le Net »²⁶³. Sur le site de la *Semaine de la Critique* de Cannes (où d'ailleurs il est question des webfilms dont traite la dépêche du journal *Le Monde*), un article commence ainsi : « Qu'est-ce qu'un webfilm ? Une fiction diffusée sur Internet et spécifiquement réalisée pour ce média [...] »²⁶⁴. Sur le site *net4image*, il est aussi écrit : « Le webfilm est un film très court, en général quelques minutes, réalisé de manière à être diffusé sur Internet »²⁶⁵. Bien évidemment, il est possible de trouver le même genre de définition pour les autres termes équivalents : « Qu'on l'appelle digima ou Web fiction, le cinéma réalisé pour Internet adopte de multiples formes qui aujourd'hui partagent un ton parodique et une brièveté des formats »²⁶⁶. Le FIFI (festival international du film sur l'Internet) définit ce dernier ainsi : « Descriptif du film internet : oeuvre en images et scénarisée, disposant d'une adresse URL, ayant été crée (sic) pour

²⁶³ « Echos Croisette – Sept webfilms sont aussi en compétition sur la Croisette ». 2001. *Le Monde* (18 mai), p. 29.

²⁶⁴ « Qu'est-ce qu'un webfilm? » 2001. En ligne. Semaine de la critique. <perso.wanadoo.fr/jcbidard/zcritiq1/sem21f.htm>. Consulté le 1 août 2007.

²⁶⁵ ROUSSILLON, Thomas. *Op. cit.* <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>. Consulté le 1er août 2007.

²⁶⁶ MARINO, Cristina. *Op. cit.*, p. 2.

être diffusée par la technologie de l'Internet Protocol en première exclusivité »²⁶⁷ (« URL », pour « uniform resource locator » ou « universal resource locator », a son équivalent français avec « adresse universelle » ou son synonyme « adresse réticulaire »²⁶⁸).

Dans ces définitions du webfilm, ou des termes similaires, nous pouvons remarquer qu'il est plus question d'Internet comme topique de diffusion que du Web. Même si nous avons savons que le webfilm est réalisé pour le Web (le Web correspondant à la fonction de publication, d'information, de publicité, de vitrine d'Internet) et pas pour Internet (Internet n'étant à proprement parler que le réseau de communication, le fil par lequel l'information est transportée), ces définitions ne sont pas pour autant à remettre en cause. Il nous faut seulement défaire l'imbroglio lexical qu'elles véhiculent. Le terme d'Internet est ici utilisé dans un sens métonymique (le réseau pour la fonction d'information, de vitrine). Effectivement, les webfilms ne sont pas *créés spécialement pour être diffusés sur le Net*, mais par le Net (Internet) et sur le Web ; le webfilm n'est pas une fiction *diffusée sur Internet et spécifiquement réalisée pour ce média*, mais une fiction diffusée par Internet et spécifiquement réalisée pour le Web ; etc. Dans le dernier extrait par contre, le terme d'Internet est utilisé à bon escient (cette œuvre en image et scénarisée est *créée pour être diffusée par la technologie de*

²⁶⁷ <www.fififestival.net/>, sous *Festival > Règlement intérieur > Formats / Définitions*. Consulté le 1er août 2007.

²⁶⁸ Adresse universelle : « Dénomination unique à caractère universel qui permet de localiser une ressource ou un document sur l'internet, et qui indique la méthode pour y accéder, le nom du serveur et le chemin à l'intérieur du serveur. *Note* : Par exemple, l'adresse universelle de la Délégation générale à la langue française est "www.culture.gouv.fr/culture/dglf/accueil.htm". Elle comprend trois parties : "http" indique la méthode d'accès ; "www.culture.gouv.fr" est le nom du serveur du ministère de la culture et de la communication en France sur la toile d'araignée mondiale ; "culture/dglf/accueil.htm" est le chemin d'accès au document ». <www.culture.gouv.fr/culture/dglf/cogether/16-03-99-internet-listes.html>. Consulté le 1er août 2007.

l'Internet Protocol). En résumé, le webfilm n'est diffusé ni sur, ni pour Internet, mais *par* Internet, et il est *destiné au Web* ou *réalisé pour le Web*. Critères principaux qui devraient nous permettre de le « reconnaître », même lorsqu'il s'affiche comme non interactif.

A) IDENTIFICATION DU WEBFILM LINÉAIRE ET QUESTIONS DE MISE EN SCÈNE

S'il appert qu'en théorie cette qualité du webfilm d'être réalisé pour le Web doit nous permettre de l'identifier, en pratique, ce point reste éminemment problématique pour un certain type de webfilm : le webfilm linéaire. Pour le webfilm interactif, parce qu'utilisant l'interactivité que permet le Web, sa destination et surtout son mode de diffusion et donc de réception sont évidents et sa reconnaissance immédiate. En effet, pour que puisse exister ce dialogue entre l'internaute et la machine, il est difficile d'imaginer qu'un webfilm interactif soit diffusé ailleurs que sur la Toile (même s'il peut l'être, comme nous avons pu le voir avec le cinéma interactif²⁶⁹, mais alors ce n'est plus un webfilm !). Par contre, si le webfilm n'est pas interactif, s'il est linéaire, la question se pose concrètement : comment le distinguer du court métrage de fiction traditionnel se retrouvant sur le Web sans y avoir été destiné ? Quels éléments nous permettent de savoir qu'un film a été réalisé exclusivement pour le Web ?

²⁶⁹ Comme nous avons pu le voir essentiellement avec *One Man and His World* (Radúz Činčera - 1967) et *I'm Your Man* (Bob Bejan - 1992).

Nous venons déjà de croiser, dans les citations plus haut, quelques éléments qui semblent caractériser le webfilm. Des citations qui a priori, puisque nous connaissons maintenant bien le webfilm interactif, semblent concerner le webfilm linéaire. Tout d'abord (sans que ce soit un critère d'identification suffisant) le webfilm est d'un format plutôt court, ce que confirme le journaliste Donato Totaro dans la revue québécoise *24 images* : « La longueur des films est l'une des caractéristiques les plus déterminantes du cinéma d'Internet »²⁷⁰. Nous avons pu voir que les webfilms interactifs peuvent être a contrario plutôt longs. *Faire court (et léger)*, comme nous l'écrivions dès l'introduction de cette partie, est peut-être le résultat de contraintes techniques liées à Internet dans une conscience de la réception par l'utilisateur. Il en résulte qu'avec un format court il est plus facile de ne pas ennuyer cet usager (qui ici ne peut plus être distrait par l'interactivité). Le webfilm doit en effet séduire, "accrocher" l'internaute dès la première image (si ce n'est avant avec le site sur lequel le webfilm est diffusé). Ainsi, le journaliste Thomas Roussillon écrit dans un journal en ligne:

Il [le webfilm] se définit tout d'abord par une forme simple, percutante, de manière à interpeller le public, à le provoquer, tout en s'adaptant aux contraintes du réseau [...] La scène d'exposition généralement destinée à immerger le spectateur au cœur d'un film dure seulement quelques secondes sur Internet. Tout est raccourci, très vif avec un ton particulier. C'est justement le ton qui caractérise ce genre d'essai : le ton est souvent trash, décalé, parodique et détourné²⁷¹.

²⁷⁰ TOTARO, Donato. *Op. cit.*, p. 22-23.

²⁷¹ ROUSSILLON, Thomas. *Op. cit.* <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>. Consulté le 1er août 2007.

Pour mettre en contexte cette citation, il nous faut mentionner que le Web jouit d'une liberté d'expression que les médias de masse n'ont plus depuis longtemps (si tant est qu'ils l'aient jamais eue). Une connivence particulière est établie avec l'internaute (qui est aussi l'entité émettrice), ce qui permet au webfilm d'adopter un ton qui peut être très irrévérencieux, comme dans la brève comédie musicale *Jesus Christ ! The Musical* (2005)²⁷² de Javier Prato. Jésus y chante *I Will Survive* de Gloria Gaynor jusqu'à la chute percutante (c'est le cas de le dire) de ce webfilm d'une minute. Ce webfilm (pour employer les mots inscrits dans la bibliographie du réalisateur) correspond à une : « provocative and satirical vignette that has become a phenomenal international Internet success »²⁷³. Le succès est international pour cette *vignette*, parce qu'elle est justement spécialement adaptée, dans sa durée et son écriture, au Web. Un terme de *vignette* plutôt réducteur en français, mais qui en anglais peut représenter le court portrait d'une personne.

Ainsi, à peine entamons-nous cette partie sur le webfilm non interactif qu'un problème tangible se pose. Pour tenter de le résoudre, nous allons devoir être concret, donner des exemples précis en citant et en étudiant des films qui se trouvent sur le Web, en commençant avec un festival consacré exclusivement au webfilm. Ainsi, pourrions-nous peut-être dégager quelques pistes pour différencier le webfilm du court métrage traditionnel qui se retrouve sur le Web. En ayant déjà compris l'importance de certains critères extérieurs au webfilm, comme celui concernant sa diffusion, mais aussi de

²⁷² <youtube.com>, puis inscrire *Jesus Christ ! The Musical* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 1er août 2007. Disponible en annexe DVD-ROM.

²⁷³ Nous traduisons : « une vignette provocante et satirique qui est devenue un immense succès sur Internet ». <javierprato.com/>, sous *Biography*. Consulté le 3 juillet 2007.

l'écriture particulière, c'est-à-dire la « mise en scène », le projet esthétique de l'auteur qui passe par l'écriture et qui est perçu par l'utilisateur, deux approches semblent possibles pour distinguer le webfilm linéaire du court métrage traditionnel se retrouvant sur le Web sans y avoir été destiné. L'une est de considérer les éléments exogènes au film et l'autre les éléments endogènes. Les deux approches devant se répondre dans un aller-retour régulier.

a) Éléments exogènes et endogènes

Le contexte de diffusion d'un webfilm, comme un festival, est un élément exogène au film significatif. Par exemple, les courts métrages du FIFI (Festival international du film de l'Internet) sont normalement des webfilms (ou des *films de l'Internet* pour reprendre leur vocabulaire) puisque ce festival leur est dédié. Dans ce festival, une fois éliminés les webfilms d'animation (la majorité) ou expérimentaux (une catégorie qui permet de ranger tous les webfilms ovnis -), ainsi que les jeux, il ne reste finalement, à travers les cinq thèmes de la sélection 2003²⁷⁴ (*Compétition officielle, Nouvelle écriture, Un autre monde, Scope et Focus*) qu'une vingtaine de webfilms de fiction en prise de vues réelles linéaires, dont deux en *Compétition officielle* : *Je m'ennuie* de Chloé Micout et *Fxh4 (au bord de la nuit)* de David Mathieu. Avec ces deux films, il serait maintenant intéressant de vérifier si les éléments endogènes, dont la « mise en scène » considérée en tant qu'écriture confirment ce statut de webfilm annoncé par le FIFI.

Sans vouloir être indélicat avec la réalisatrice (certains autres de ces films sont plutôt réussis) nous pouvons constater qu'en trois minutes *Je m'ennuie*²⁷⁵ de Chloé Micout arrive malheureusement à nous ennuyer par son thème, l'ennui du quotidien, et les répétitions qu'il engendre, le tout avec pour bande sonore une *Gymnopédie* d'Erik Satie en boucle. De David Mathieu, sur une musique pseudo-gothique, *fxh4 (au bord de*

²⁷⁴ Seule année pour laquelle les thèmes sont référencés sur le site de ce festival naît en 1999. Disponible sur <www.fififestival.net/>, sous *Fifictions*. Consulté le 2 août 2007.

²⁷⁵ <www.chloemicout.fr/>, sous *Je m'ennuie* (photo en bas à gauche). Consulté le 2 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

la nuit)²⁷⁶ est encore moins dynamique. L'action, pas toujours claire, traîne en longueur. Tout au long de ses treize minutes (ce qui est plutôt long pour un film du Web), nous avons droit aux réflexions métaphysiques sur la vie, la mort, et l'entre-deux, de la part d'un protagoniste toujours en slip qui joue sa vie et celle de sa famille aux échecs avec Satan. Ces courts métrages, qui ont une facture relativement classique, avec leur point de vue « auteuriste », semblent plus proches du court métrage de l'étudiant sortant de l'école de cinéma ou du jeune réalisateur voulant réussir dans le milieu du cinéma, que du webfilm court, percutant et parodique que nous trouvons majoritairement sur le Web. Nous découvrons habituellement ces deux films dans les festivals qui leur sont consacrés ou plus rarement à la télévision.

Pour ces deux jeunes cinéastes, le Web semble être davantage une opportunité, une vitrine supplémentaire pour leur film, qu'une destination prise en compte lors de la réalisation. Mais tout cela n'est que supposition puisque nous sommes dans un festival en ligne de webfilms (dont le jury est composé d'internautes). Peut-être que leurs films ne sont tout simplement pas adaptés au support de diffusion que constitue le Web ? Ou peut-être ces deux webfilms s'affranchissent du ton trash, décalé, parodique, détourné, de la forme agressive et percutante qui caractérise majoritairement le webfilm ? Pour l'instant, nous restons dans l'expectative puisque l'élément exogène (le festival) et endogène (la « mise en scène » comme écriture) se contredisent.

Il nous faut élargir nos recherches, revenir à l'élément exogène comme d'autres festivals. Avant le FIFI, *Je m'ennuie* de Chloé Micout a été sélectionné dans cinq autres

²⁷⁶ <www.icoons.com/video/video22.html>, sous *diffusion* et sous *RealPlayer 150k* ou *téléchargement* (pour obtenir une fenêtre de diffusion RealPlayer plus importante, autonome et extensible). Consulté le 2 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

festivals dont aucun véritablement consacré au webfilm. Le Festival international nouvelle génération²⁷⁷ de Lyon ou l'Open du court²⁷⁸ de Paris, tout en étant consacrés aux films tournés en numérique, proposent exclusivement de visionner ces derniers sur écran géant (en extérieur pour le premier, en salle pour le second). Le Festival des Très Courts²⁷⁹ (films de moins de trois minutes), où fut sélectionné *Je m'ennuie*, ne se limite pas seulement aux films numériques, même s'ils sont cette fois visibles sur le site Web du festival. L'objectif de ce festival reste malgré tout la diffusion en salle à l'échelle internationale (France, Canada, Sénégal, Corée, etc.). Le quatrième festival, le Festival du court métrage de Sherbrooke²⁸⁰ est clairement un « événement cinématographique annuel présentant des courts métrages de fiction »²⁸¹ et non pas des webfilms. Enfin, le cinquième festival où fut sélectionné le film de Chloé Micout est plutôt un championnat de la vidéo de vacances.

Avec le FIFI nous avons pu supposer que le film de Chloé Micout était un webfilm, alors que dans tous les festivals dont nous venons de parler il n'a jamais été clairement sélectionné en tant que tel (bien au contraire), ce qui confirme notre supposition tirée de l'analyse d'un élément endogène comme la « mise en scène ». Effectivement, il nous faut effectuer un aller-retour entre l'endogène et l'exogène avant d'avoir quelques certitudes, limitées évidemment (en effet, à l'inverse, ces autres festivals ont peut-être déjà accepté un ou plusieurs webfilms sans le savoir ?). Toutefois,

²⁷⁷ <www.cinemanouvellegeneration.com>. Consulté le 3 août 2007.

²⁷⁸ <r7a.free.fr/open/>. Consulté le 3 août 2007.

²⁷⁹ <www.trescourt.com>. Consulté le 3 août 2007.

²⁸⁰ <www.fcms.ca/fr/>. Consulté le 3 août 2007.

²⁸¹ <www.fcms.ca/fr/>, sous *Soumettre un film* et sous *Guide de soumission* (format PDF).

soutenons que le film de Chloé Micout parce que présent au FIFI semblait pouvoir être considéré comme un webfilm, mais par l'étude de son écriture (le projet esthétique de l'auteure), en porte-à-faux avec le média, car plus proche de celle d'un court métrage traditionnel, nous avons supposé le contraire, ce qui semble confirmé par une recherche des autres festivals où il a été sélectionné (si tant est que ces festivals n'aient jamais accepté de webfilm sans le savoir).

À l'image de *Je m'ennuie*, le second film *fxh4 (au bord de la nuit)* de David Mathieu ressemble, de par « sa mise en scène » (et sa longueur), à un court métrage traditionnel. Nous pouvons aussi le supposer, et seulement le supposer cette fois, puisque nous ne trouvons pas d'autres sélections dans d'autres festivals qui pourraient le confirmer. Un autre élément exogène (autre que les festivals) confirmerait même à l'inverse que ce film est un webfilm. L'autre élément est cette fois la société Icoons²⁸² qui le distribue et qui annonce sur son site produire et diffuser « des films ultracourts pour Internet »²⁸³. Contrairement à *Je m'ennuie*, mais sans que nous puissions statuer d'une manière définitive, *fxh4 (au bord de la nuit)*, de par ses éléments exogènes (le FIFI et la société de distribution Icoons, qui s'opposent pourtant à l'élément endogène comme « la mise en scène ») semble plutôt être un webfilm. Mais comment en être totalement certain ?

Continuons encore un peu. Avec les deux exemples suivants, nous allons voir que les éléments endogènes ou exogènes capables de nous informer peuvent parfois être surprenants. Le premier film, *Cashback* (2004) est réalisé par l'Anglais Sean Ellis et

²⁸² <www.icoons.com/>. Consulté le 3 août 2007.

²⁸³ <www.icoons.com/aide/aide.html>. Consulté le 3 août 2007.

de dix-huit minutes, ce qui est plutôt long pour un webfilm. Disponible sur le site vidéo de Google²⁸⁴ sous-titré en français, nous pouvons aussi apprécier le format cinémascope, rare pour un webfilm. Dès les premières images, et même si nous sentons une forte compression de l'image, nous pouvons rapidement nous rendre compte du travail de « mise en scène », tant au niveau de la lumière (ou de son utilisation, car nous sommes dans un supermarché), des décors que de la direction d'acteurs, ainsi qu'au montage. Nous apprécions aussi la vision du monde que partage avec nous le réalisateur, son appréciation personnelle de la notion de temps par rapport à l'argent dans le cadre anonyme d'un supermarché ouvert toute la nuit, et son questionnement sur l'art et la beauté.

Cet élément endogène qu'est la « mise en scène » nous signale ainsi que nous n'avons définitivement pas un film amateur pour le Web, mais plutôt un court métrage traditionnel se retrouvant sur le Web sans y avoir été destiné. Le Web pourrait ici être envisagé comme une vitrine supplémentaire pour accéder à une certaine notoriété, comme pour le film de Chloé Micout (ou pourquoi pas aussi celui de David Mathieu). Quand nous apprenons enfin que le film est tourné en format cinéma 35 mm²⁸⁵ et surtout que, deux ans plus tard (en 2006), sort en salles de cinéma un long métrage du même réalisateur, avec le même titre et les mêmes acteurs, nous comprenons par ces éléments exogènes que nous n'avons définitivement plus affaire à un webfilm. Pour l'anecdote, notons le clin d'oeil que le réalisateur fait au Web, puisque dans son court métrage un

²⁸⁴ <video.google.ca>, puis taper *Cashback* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 3 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

²⁸⁵ <www.imdb.com/title/tt0409799/technical>. Consulté le 3 août 2007.

des employés du supermarché s'est rendu célèbre pour avoir raté une cascade en vélo qui s'est retrouvé sur le Web.

Le second film de quatre minutes, *Presqu'un film*, fait lui par contre partie de la série des films amateurs. Réalisé par un internaute nommé Julien Grisoni en 2007 (disponible sur le site NeufStream²⁸⁶), ce film est au moins intrigant par son titre. Tout en étant relativement maladroit (c'est un premier film selon son auteur), il nous intéresse pour la question du webfilm (son identité, son contenu). Le protagoniste principal joué par le réalisateur nous explique qu'il a toujours voulu faire des films sans s'en donner les moyens, pourtant un soir, en entendant parler à la télévision du succès du partage de vidéo sur le Web, il décide d'essayer, de réaliser un film pour le Web, donc un webfilm, mais par où commencer se dit-il ?

Problème principal, il n'a pas d'idées, d'où le titre de son film qui nous montre ainsi sa recherche infructueuse d'idées et d'acteurs : « Et puis je me suis rendu compte. J'étais filmé ! Et pas seulement moi, tout avait déjà été filmé ». Ainsi, après cette voix-off, le protagoniste s'assoit devant son ordinateur, et sur l'écran nous revoyons rapidement ce que nous venons de voir. Son film est finalement réalisé. Ainsi l'élément endogène, la voix-off du film (représentant les pensées du réalisateur) nous signale que nous avons un webfilm. Un film pour le Web qui possède malgré tout (et sans pour autant développer) un point de vue, un regard sur l'omniprésence de l'image aujourd'hui, ainsi que sur la vacuité du webfilm en général, parce que manquant justement de vision du monde.

²⁸⁶ <www.neufstream.com/fr>, puis taper *Presqu'un film* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 3 août 2007.

b) L'intention « versus » le mode de diffusion et le mode de réception

Ainsi les éléments endogènes et exogènes peuvent être de différente nature pour nous aider à identifier un webfilm. Sans être inefficaces, ces outils restent pourtant limités. Après une recherche conséquente, même si nous avons pu identifier le film de Chloé Micout comme étant un court métrage, notre identification reste en fin de compte fragile, car il est possible qu'un festival de courts métrages accepte sans le savoir un webfilm linéaire. Avec cette double approche, nous n'avons surtout pas pu identifier de manière certaine le film de David Mathieu. Pour le film de Sean Ellis nous restons, malgré les divers éléments significatifs, dans une pure déduction. Pour celui de Julien Grisoni, ne possédant au départ aucun élément exogène, nous avons bénéficié d'un heureux hasard en tombant sur ce cas rare où le film revendique clairement de l'intérieur son statut de webfilm.

Pour d'autres films aussi nous pouvons nous appuyer sur l'« intention » de l'auteur pour les identifier, mais le plus souvent cette intention n'est pas un élément endogène évident, mais bien plutôt un élément exogène qu'il faut trouver, s'il existe. Le film *405*²⁸⁷ (que nous allons bientôt étudier) réalisé en 2001 par Bruce Branit et Jeremy Hunt semble avoir tous les atouts d'un webfilm. Il est court (deux minutes et quarante huit secondes). Il parodie les films d'action (l'atterrissage forcé d'un DC-10 sur un Véhicule Utilitaire Sport roulant sur une autoroute déserte). Dans un article de la cyberpresse, le film est de plus identifié comme « Un webfilm [qui] peut être vu par un

²⁸⁷ <www.405themovie.com> ou <www.ifilm.com/ifilmdetail/204155>. Consulté le 3 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

nombre d'internautes parfois impressionnant : l'américain "405", diffusé sur ifilm.com vu par 3,5 millions de personnes, est le "Titanic" du web »²⁸⁸.

Nous ne pouvons pourtant être certain que nous avons affaire à un webfilm qu'avec l'intention claire des deux auteurs que nous trouvons finalement sur le site Web consacré au film. Pour Bruce Branit et Jeremy Hunt, diffuser ce film sur le Web semble avoir été un objectif dès le départ si nous lisons le *making of*²⁸⁹. Nous y trouvons une liste détaillée des différentes étapes de sa conception (Part 1 - Shooting LivePart / Part 2 - Into an Digital World / Part 3 - The Digital Planet / Part 4 - The Empty Freeway / Part 5 - Compositing Part 1 / Part 6 - Compositing Part 2 / Part 7 - Little Details / Part 8 - Opening Day). Dans cette dernière partie, il est écrit : « 405 was finally converted to an AVI file and put on the internet for all to see »²⁹⁰. Leur intention de le diffuser sur le Web est donc incluse dans la description, étape par étape, du processus de fabrication du film. Une diffusion qui permet au film, selon ses auteurs, d'être vu par le plus grand nombre.

Avec l'autre film intitulé *Ilgigrad Millenium*²⁹¹ (2002), encore un film de David Mathieu, les éléments endogènes ou exogènes ne sont pas flagrants. Le film est un peu plus long que *405*, et si le ton est décalé, c'est dans sa proposition d'un monde imaginaire assez personnel fait d'images de routes et de boîtes de nuit, et de musique

²⁸⁸ ROUSSILLON, Thomas. *Op. cit.* <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>. Consulté le 1er août 2007.

²⁸⁹ <www.405themovie.com/>, sous *Features* et sous *The Making of*. Consulté le 3 août 2007.

²⁹⁰ Nous traduisons : « 405 a finalement été converti en fichier AVI et il est accessible à tous sur Internet ». <www.405themovie.com/>, sous *Features*, sous *The Making of* et sous *Part 8-Opening Day*.

²⁹¹ <www.icons.com/configuration/configilgigrad.html> sous *diffusion* et sous *RealPlayer 150k* ou *téléchargement* (pour obtenir une fenêtre de diffusion RealPlayer plus importante, autonome et extensible). Consulté le 2 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

techno et atmosphérique. L'histoire est narrée par les sous-titres attribuables à un personnage dénommé Andrei. Pour les éléments exogènes, il nous faut effectuer des recherches sur le Web. Nous avons d'abord le site qui distribue le film, toujours la société Icoons dont on connaît la mission. Ensuite, nous constatons que les autres sites²⁹² qui ont récupéré ce film au format RealPlayer ne le présentent pas comme un webfilm, contrairement au festival de la *Semaine internationale de la Critique* de Cannes où *Ilgigrad Millenium* a gagné le « Prix des internautes mcinema.com »²⁹³ du meilleur webfilm. Les festivals sur le Web où *Ilgigrad Millenium* a été sélectionné sont plus ambivalents. Si Acces(s) culture électronique²⁹⁴ de Pau, parce qu'il possède une catégorie Net.movies²⁹⁵, ne contredit pas l'idée qu'*Ilgigrad Millenium* soit un webfilm, nous savons déjà que le Festival international nouvelle génération de Lyon et de Paris propose de visionner les films qu'il sélectionne sur écran géant, c'est-à-dire hors du Web (est-ce alors à l'inverse un webfilm qui se retrouve hors du Web sans y avoir été destiné ?).

Il n'y a en fin de compte que l'élément exogène (finalement double) nous informant sur l'intention de l'auteur qui peut nous aider à faire cette identification : d'abord un commentaire écrit du réalisateur sur son film, récupéré sur un forum de discussion en ligne, et ensuite un courriel personnel de David Mathieu répondant aux questions que nous lui avons posées. Dans un commentaire, David Mathieu s'exprime d'ailleurs sur la projection sur écran géant du Festival international nouvelle génération :

²⁹² <www.mouviz.com> et <www.net4image.com>. Consulté le 3 août 2007.

²⁹³ <www.objectif-cinema.com/evenements/0126.php>. Consulté le 3 août 2007.

²⁹⁴ <www.acces-s.org/infos.php3>. Consulté le 3 août 2007.

²⁹⁵ <acces-s.org/plan.php3>. Consulté le 3 août 2007.

"je n'avais pas réalisé ce film dans une telle perspective. Ce devait être un webfilm et je n'imaginai pas un instant qu'il puisse être diffusé sur grand écran. Nous avons travaillé l'image et monté le film en pensant le diffuser sur une fenêtre de 10cm de côté (sic)"²⁹⁶. Ensuite, dans l'extrait du courriel qu'il nous a adressé, il écrit ses intentions par rapport au webfilm en général : « j'ai essayé, en 1999 de créer une structure pour diffuser des films sur Internet. Nous ne recherchions pas à mettre en ligne des courts métrages argentiques qui achèveraient ici une vie médiocre (rejet des festivals / absence de diffusion TV), mais des films singuliers écrits spécifiquement pour internet » (courriel David Mathieu – Christophe Gauthier, 28 novembre 2005)²⁹⁷. David Mathieu poursuit en cherchant justement ce qui fonde un film *écrit spécifiquement pour internet*.

Nous avons imaginé qu'internet nécessitait un format propre : la distance à l'écran et la taille de celui-ci, la compression de la voix et de l'image, le débit et les délais de chargement, l'accès au réseau depuis un bureau... Tout cela participait à distinguer internet des autres supports de diffusion. Nous avons même tenté de déterminer, en fonction de ces paramètres, des modèles qui révélaient quels devrait (sic) être la durée et le format idéal (sic) d'un tel film (courriel David Mathieu – Christophe Gauthier, 28 novembre 2005)²⁹⁸ !

Un extrait assez riche qui traite, avec ses propres paramètres, de l'identification du webfilm, et qui concerne autant la mise en scène-crédation que la mise en scène-réception. Lui et ses acolytes ont cherché un modèle de webfilm (d'une durée et d'un format idéal) compte tenu justement des paramètres liés à la réception : *la distance à l'écran et la taille de celui-ci, la compression de la voix et de l'image, le débit et les délais de chargement, l'accès au réseau depuis un bureau*. Des paramètres que nous

²⁹⁶ MATHIEU, David (Magneto). 2003. « La genèse (sic) ». En ligne [forum électronique]. *Le Repaire*. 31 mars. <www.repaire.net/forums/festival-permanent-repaire/23211-ilgigrad-millennium.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

²⁹⁷ Disponible en annexe 2.

²⁹⁸ *Idem*.

allons croiser à nouveau dans la dernière partie de cette étude où il sera question des publics.

Constatons pour l'instant, que ce dernier élément exogène (l'intention du réalisateur) reste encore trop limité pour identifier le webfilm. Non pas que cet élément ne soit pas assez parlant, mais plutôt parce que sa disponibilité reste encore trop aléatoire. Aussi, il nous faut bien avouer d'une manière plus large que les outils que nous nous sommes donnés pour distinguer le webfilm linéaire du court métrage traditionnel se retrouvant sur le Web sans y être destiné restent encore peu évidents. Ce terme de webfilm possède donc - même en utilisant cette double approche qui tient compte des éléments endogènes et des éléments exogènes - un caractère encore trop poreux, surtout lorsque le film est linéaire. Il semble difficile d'identifier la multitude de films qui passent sur le Web avec cette double approche. Il nous faut maintenant penser autrement.

Nous proposons plutôt de nous demander si ce mode de diffusion qu'est le Web ne pèse pas de toutes ses forces sur l'objet, sa définition, et la réception de l'objet. Comme annoncé par David Mathieu, le Web implique un mode particulier de diffusion et de réception. L'internaute seul chez lui devant son écran d'ordinateur, la main sur la souris, n'est pas dans les mêmes conditions de réception que le spectateur de cinéma. L'internaute ne perçoit pas de la même manière qu'un spectateur de cinéma la « mise en scène », étant plus grand et plus haut que l'image, qui est de plus d'une définition réduite (à cause de sa compression) et d'une taille aussi réduite (toujours pour alléger le poids

du film)²⁹⁹. Des paramètres qui concernent *le débit et les délais de chargement* ainsi que *l'accès au réseau depuis un bureau...* dont parle David Mathieu.

Des paramètres, la compression et la petite taille de la fenêtre de diffusion, qui finalement (peu importe le type de caméra - analogique ou numérique - utilisée pour le tournage) nivellent la définition qualitative de l'image et du son. Par exemple, sur le site de vidéos appartenant à Google, *Cashback* (2004) pourtant tournée en 35 mm ne possède pas une meilleure définition au niveau de l'image que *Presque un film* (2007) de Julien Grisoni disponible sur le site NeufStream³⁰⁰ et pourtant tourné avec une caméra numérique hybride d'un format très compressé³⁰¹. Nous pourrions ajouter que le format d'origine importe peu (analogique ou numérique) si finalement nous ne pouvons pas voir la différence en bout de ligne. Avec le numérique, il semble que le support ait de moins en moins d'importance, même s'il existe toujours. *Le format propre* au Web dont parle David Mathieu n'a peut-être plus besoin d'être inventé : il existe par défaut. Le format propre au Web résulte de critères techniques qui n'affectent pas obligatoirement les choix esthétiques (quand il s'agit d'un court métrage non destiné au Web), qui concernent obligatoirement les conditions de réception et transforment finalement l'objet.

²⁹⁹ Répétons que si l'image manque de définition (à cause d'un fort taux de compression) le mode « plein écran » ne fait que rendre encore plus visible, non pas l'image, mais ce manque de définition.

³⁰⁰ <www.neufstream.com/fr>, puis inscrire *Presque un film* dans le moteur de recherche intégré.

³⁰¹ La caméra numérique hybride se situe entre le caméscope et l'appareil photo numérique et enregistre le plus souvent sur une carte mémoire (ou un petit disque dur interne) en un format très compressé comme le MPEG-4 (format bien plus compressé que le format DV ou mini-DV déjà compressé). Cf. courriel Julien Grisoni – Christophe Gauthier, le 10 juillet 2007. Disponible en annexe 3.

Ainsi, puisqu'un film quel qu'il soit (pourvu qu'il ne soit pas trop long) doit s'adapter (un webfilm), ou être adapté (un court métrage traditionnel) à ce mode de diffusion constitué par le Web (via Internet), et qu'en plus cette adaptation transforme en fin de compte le mode de réception, nous pouvons décider que tout film diffusé sur le Web est finalement un webfilm. Si le mode de diffusion pèse si lourd sur l'objet et en fin de compte sur sa réception, le webfilm est finalement un film diffusé sur le Web. Un point c'est tout. Nous ne devons plus nous demander s'il était destiné au Web, et surtout s'il ne l'était pas. Il est diffusé sur le Web, alors c'est un webfilm. Identifier le webfilm par des éléments endogènes ou exogènes a pu au début nous paraître une piste intéressante, et elle l'est jusqu'à un certain point. Ainsi, même si cette méthode ne permet pas de nous satisfaire pleinement, nous devons considérer ces critères pour acquis. Ils vont éventuellement nous rendre encore de service. Seulement, avec ce que nous venons de constater, nous arrivons à la conclusion incontournable qu'un film diffusé sur le Web est par défaut un webfilm.

Une prise de position qui va nous permettre d'envisager divers types de webfilms, de travailler sur un ensemble incommensurablement plus vaste de webfilms, dont le webfilm de fiction linéaire, n'importe lequel, tant qu'il engage à sa manière la « mise en scène » comme écriture, comme projet esthétique de l'auteur perçu par l'utilisateur, ou pour l'écrire autrement, le webfilm engage le pouvoir du réalisateur sur la « mise en scène » que perçoit l'utilisateur. Le pouvoir du réalisateur passe par le contrôle de la mise en scène-activité créatrice. Un contrôle qui peut rester traditionnel, mais qui peut aussi être amplifié parce que l'image de ces films trouvés sur le Web est majoritairement numérique. Même si cette image ressemble au moins superficiellement à l'image

cinématographique, nous savons que le réalisateur a la possibilité de la retravailler de manière invisible, très facilement, dans un rapport mimétique avec l'image de cinéma, tout en affichant en surface la prise de vue réelle.

Ainsi, avant de travailler sur quelques exemples précis, il nous faut développer les caractéristiques qui fondent justement cette avancée numérique, et plus précisément ce potentiel de manipulation de l'image numérique. Il nous faut comprendre les enjeux du numérique, les réelles possibilités qu'il offre par rapport à l'analogique, en commençant d'abord par présenter la chaîne de production des images.

c) L'image numérique

Cette chaîne de production de l'image commence premièrement avec la « préfiguration », ou « pré-vision », qui passe par la *camera obscura* (« machine purement optique, préalable à l'image »³⁰²). Elle se poursuit ensuite avec « l'inscription », par « le moyen des réactions photosensibles de certains matériaux qui enregistrent *d'eux-mêmes* les apparences visibles générées par le rayonnement lumineux »³⁰³, en photo et en cinéma. Troisièmement, nous avons la « post-contemplation », phase de « *visualisation* » qui vient s'ajouter aux deux premières, et qui a été introduite par la projection cinématographique. Avec la télévision et la vidéo, selon Philippe Dubois, « une quatrième couche machinique vient se superposer aux trois autres »³⁰⁴, qui concerne la « *transmission* », avec l'analogie en temps réel, le « *direct* ».

³⁰² DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 23.

³⁰³ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 24.

³⁰⁴ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 27.

En fait, durant le dernier siècle toute « la chaîne de production de l'image » allée est selon Philippe Dubois « dans le sens d'un accroissement constant du degré d'analogie »³⁰⁵, dans le sens d'une recherche accrue de réalisme.

Dubois relativise ensuite cette recherche d'un accroissement constant du degré d'analogie. La photographie et le cinéma n'ont pas toujours avancé dans cette voie. Les virtualités esthétiques de la photographie et du cinéma n'ont pas seulement consisté à nous révéler le réel. La photographie a permis de voir et de figurer l'invisible du monde qui nous entoure : photographie scientifique, photographie par rayons X, thermographie, ou tentative d'insérer du temps dans l'instantané en bougeant l'appareil créant ainsi un effet de flou ou de filé, etc. Le cinéma a pu aussi aller assez loin dans l'abstraction, l'expérimental, le non-figuratif. Dubois nous dit aussi qu'il a été possible de varier la vitesse de défilement du film, comme dans *L'Homme à la caméra* (1928) de Dziga Vertov ou *La chute de la maison Usher* (1928) de Jean Epstein. Ces expériences nous éloignent de tout réalisme. Et pourtant, c'est du cinéma... Abstrait, expérimental, du cinéma non-figuratif. Ces expériences qui ne cessent jamais³⁰⁶ ont un effet sur la vidéo, la télévision et ont affecté le « mimétisme analogique de la représentation »³⁰⁷.

Avec le numérique, l'expérimentation continue grâce aux artistes du multimédia, avec les webfilms, même si le plus souvent nous pouvons trouver ces expérimentations encore limitées par rapport aux possibilités qu'offre le numérique, car il peut faire plus

³⁰⁵ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 29.

³⁰⁶ Par exemple avec le film de Philippe Grandrieux : *La Vie nouvelle* (2002).

³⁰⁷ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 30.

qu'affecter le mimétisme analogique de la représentation. Le numérique instaure a priori une rupture totale avec l'image analogique, avec la constitution même de l'image par rapport au réel. La chaîne de production de l'image y est plus que jamais remise en cause. C'est l'idée véhiculée par Philippe Quéau, pour qui « le développement des techniques numériques vient de franchir un point de non-retour »³⁰⁸. C'est aussi celle d'Edmond Couchot ou de Philippe Dubois qui complète son explication en écrivant qu'aujourd'hui :

C'est une machine (d'ordre 5, qui reprend les autres à leur point d'origine) non de *reproduction* (capter, inscrire, visualiser, transmettre) mais une machine de *conception*. Jusque-là, les autres systèmes avaient tous pour présumé l'existence d'un Réel en soi et pour soi, extérieur et préalable, que les machines à images avaient pour mission de reproduire. Avec l'imagerie informatique, ce n'est plus nécessaire : la machine peut produire elle-même son propre « Réel », *qui est son image même*. [...] Cela revient finalement à dire que c'est l'idée même de *représentation* qui perd tout son sens et sa valeur³⁰⁹.

Cette conception d'un *Réel en soi et pour soi, extérieur et préalable, que les machines à images avaient pour mission de reproduire* est peut-être un peu réductrice de la part de Dubois. La photographie n'est pas seulement capable de reproduire le Réel. Repensons simplement aux propos de Dubois lui-même relativisant l'accroissement constant du degré d'analogie. Nous avons vu avec lui que la photographie a permis et permet de voir et de figurer l'invisible du monde environnant... Tout comme le cinéma. Prenons ce seul exemple de la vitesse de défilement du film. Exemple parmi d'autres qu'utilise déjà Walter Benjamin avant la Seconde Guerre mondiale pour nous signaler

³⁰⁸ QUÉAU, Philippe. 1996. « Leurres virtuels ». *Le Monde diplomatique*, n° Hors-série (octobre), p. 69.

³⁰⁹ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 28.

justement que le cinéma permet aussi de voir l'invisible du monde qui nous entoure. Ainsi, si l'agrandissement permet « de mettre en évidence des formations structurelles entièrement nouvelles de la matière »³¹⁰, le ralenti permet de déceler des mouvements inconnus. Selon Benjamin, « il devient ainsi tangible que la nature qui parle à la caméra, est autre que celle qui parle à nos yeux »³¹¹.

Pour continuer avec cet exemple du ralenti, outre les avant-gardes des années vingt, pensons à Jean-Luc Godard avec son film de 1979 *Sauve qui peut (la vie)* où il utilise pour la première fois le ralenti dans un film analogique (l'ayant essayé précédemment en vidéo et spécialement dans *France Tour Détour Deux Enfants* datant de 1978). Il y a d'abord cet arrêt sur image sur Denise (Nathalie Baye) en vélo, puis un autre arrêt sur image, puis les arrêts sur image s'enchaînent pour donner un ralenti saccadé. De nombreux ralentis³¹² saccadés ponctuent le film : sur des visages, des mains au travail, des personnes en interaction, se rencontrant, s'observant, des voitures, sur les fesses d'Isabelle (Isabelle Huppert), sur le paysage défilant, sur l'accident de Paul (Jacques Dutronc). Des ralentis qui « fonctionnent comme des moments de recherche et d'interrogation sur l'image, sur les gestes et les corps en représentation, sur ce qui reste encore d'événement dans le regard que l'on peut avoir sur les choses ("ralentir pour voir, pas voir ceci ou cela, mais voir s'il y a quelque chose à voir") »³¹³. Godard décompose le mouvement des corps comme Marcel Duchamp, avec son *Nu descendant un Escalier*

³¹⁰ BENJAMIN, Walter. [1939] 2000. « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique ». *Œuvres III*. Paris : Gallimard, p. 300.

³¹¹ *Idem*.

³¹² À tel point qu'en Angleterre le film se nomme *Slow Motion*.

³¹³ DUBOIS, Philippe *et al.* 1988. « Cinéma et vidéo : interpénétration ». *Communication*, n° 48, p. 286.

(1912), détaille picturalement le mouvement de cette femme, dans une sorte de ralenti figé, pour comprendre ce qui en temps ordinaire reste toujours trop fugace. Godard, comme un scientifique qui cherche à comprendre, tel Étienne-Jules Marey, décompose le mouvement de l'oiseau pour comprendre son vol. Par ces quelques exemples nous comprenons qu'avec la photographie et le cinéma nous ne sommes donc pas dans une plate et fidèle reproduction du Réel. Son étirement temporel par le ralenti (pour ne prendre que cette figure) nous permet déjà à lui seul de voir un autre monde. Un simple ralenti amène déjà un nouveau rapport de l'image au Réel filmé.

Pour revenir à Dubois, pour la première fois une machine fabriquant des images reprend toutes les autres à leur point d'origine. Ainsi il peut écrire que l'imagerie informatique n'a plus nécessairement besoin de *reproduire* un Réel (avec une majuscule pour reprendre la typographie de Dubois³¹⁴), car elle peut le *produire* elle-même, et cela de deux manières, comme nous l'explique cette fois Edmond Couchot. L'une consiste « à *modéliser* l'objet, c'est-à-dire à la décrire mathématiquement à l'ordinateur qui le visualise ensuite sur l'écran. La source de l'image n'est plus alors une image ni un objet réel, mais un processus computationnel »³¹⁵. C'est par exemple l'image de synthèse (utilisée pour les films, qu'ils soient d'animation, scientifiques ou expérimentaux, etc.). L'autre manière consiste cette fois à partir directement du Réel, à s'appuyer sur ce dernier. Dans cette seconde manière, l'ordinateur décompose l'image originale de l'objet en pixels. Il la numérise. Les caractéristiques physiques sont transformées en

³¹⁴ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 28.

³¹⁵ *Ibid.*, p. 135.

valeurs numériques. Les caméras (puisqu'elles existent toujours) numériques effectuent cette opération au moment du filmage.

Ainsi d'un côté, pour *produire* son propre Réel, l'imagerie numérique s'inspire (modélisation) du Réel ou s'appuie (numérisation) sur le Réel. Nous constatons que même si l'imagerie informatique n'a plus nécessairement besoin du Réel pour le *reproduire*, ce Réel n'est pas pour autant évacué, oublié. D'un autre côté, nous devons être conscient que peu importe la manière dont est fabriquée cette image numérique (qu'elle s'inspire ou s'appuie sur le Réel), il existe un fossé entre l'image sur l'écran et la réalité, un fossé constitué par une suite de chiffres, une série d'algorithmes. Un fossé à la base de notre intérêt pour l'image du webfilm de fiction en prise de vues réelles.

Un fossé d'autant plus exemplaire (c'est la bonne nouvelle) pour notre étude de la « mise en scène », ou plus précisément de la mise en scène-crédation, que le réalisateur s'y immisce, que le réalisateur n'utilise pas seulement une caméra numérique pour filmer le Réel, mais qu'il crée aussi, manipule cette image à partir de *traces* de Réel, dans le souci de coller à ce Réel, tout du moins en ce qui concerne notre objet, le webfilm de fiction en prise de vues réelles. En effet, le réalisateur pourrait avoir un objectif tout à fait inverse en s'éloignant de tout Réel. Pour le dire autrement, si le webfilm de fiction en prise de vues réelles linéaire revendique la seconde manière de fabriquer l'image, en la numérisant, il nous intéresse aussi lorsqu'il intègre la première consistant à modéliser l'objet, mais de manière invisible, en recherchant le mimétisme analogique de la représentation. La prise de vues réelles devient alors un pur leurre, un mirage, un piège, et un objectif pour le cinéaste.

Avec l'image numérique, nous sommes ouvertement dans l'ordre de la simulation, même si nous savons que la simulation a toujours existé comme nous l'avons constaté en traitant de perspective ou de décor en trompe-l'œil. Disons qu'aujourd'hui le numérique permet sa généralisation. Une simulation triomphante qui tend à remplacer le Réel, a priori, ou disons, à le trahir, à le pervertir. Pour Couchot, l'image numérique est bien réelle seulement dans la mesure où elle se voit, mais le monde qu'elle donne à voir, réaliste ou pas, n'appartient effectivement pas, lui, à cette réalité³¹⁶, même si l'image numérique s'appuie sur cette réalité. L'image numérique est virtuelle, immatérielle, c'est-à-dire la résultante d'un ensemble de calculs. Elle semble décorporéisée. Tout y est simulé, et l'ordre de la simulation est sûrement aussi celui de la manipulation. Le pixel, point élémentaire de l'image, « qui fait office d'échangeur - minuscule - entre l'image et le nombre »³¹⁷, facilite énormément le contrôle « morphogénétique »³¹⁸ de l'image numérique en général, plus que de tout autre type d'image.

D'un côté des webfilms de fictions en prise de vues réelles linéaires, d'un réalisme total, ne sont pas seulement filmés avec une caméra numérique, mais sont le résultat d'une série de manipulations de l'image effectuées par le réalisateur. En quoi le pouvoir du réalisateur, et le contrôle (le terme est important) qu'il permet sur la mise en scène- création sont-ils différents de celui qu'il pourrait avoir sur un film traditionnel ? C'est la question que nous allons nous poser avec le film *405*. Un webfilm réalisé en 2001 par deux américains, Bruce Branit et Jeremy Hunt. D'un autre côté, d'autres

³¹⁶ *Ibid.*, 145.

³¹⁷ *Ibid.*, p. 134.

³¹⁸ *Ibid.*, p. 135.

webfilms de fictions en prise de vues réelles linéaires utilisent l'image numérique au même titre que l'image analogique, sans chercher à jouer avec cette virtualité, cette immatérialité de l'image. Ces webfilms n'utilisent pas l'image numérique pour la manipuler morphogénétiquement. C'est le cas cette fois du second webfilm dont nous avons déjà un peu parlé, *Ilgigrad Millenium*, réalisé en 2002 par David Mathieu, et avec lequel nous allons commencer.

d) Le contrôle de la mise en scène-création

- Réalité et imaginaire avec le webfilm *Ilgigrad Millenium*³¹⁹

L'idée première de ce film est, selon David Mathieu, basée sur « une espèce de quête romantique et hypnotique à travers une Russie post-soviétique en pleine déchéance - des souvenirs diffus de Maurice Dantec "*babylon babies*" (sic) »³²⁰. Trait particulier de ce webfilm, nous l'avons déjà signalé, aucun des personnages ne parle. L'histoire est narrée par les sous-titres (illustration 9 ci-dessous) attribuables au personnage dénommé Andrei, si tant est que nous sachions reconnaître à l'écran qui des trois personnages dont traite le film est celui d'Andrei. Ce personnage, comme les deux autres (Oulianov, avec qui Andrei prend la route pour aller dans une boîte à Moscou, et Volodia, qu'il rencontre et aime le temps d'une soirée), sont difficilement identifiables à l'image lors d'un premier visionnement. Nous ne savons pas avec certitude qui est vraiment qui, non pas seulement parce que la compression de l'image et l'étroitesse du cadre de diffusion

³¹⁹ <www.icons.com/video/video22.html>, sous *diffusion* et sous *RealPlayer 150k* ou *téléchargement* (pour obtenir une fenêtre de diffusion RealPlayer plus importante, autonome et extensible). Consulté le 2 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

³²⁰ MATHIEU, David (Magneto). 2003. *Op. cit.* <www.repaire.net/forums/festival-permanent-repaire/23211-ilgigrad-millenium.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

rendent les formes et les contours flous, mais surtout parce que cette narration écrite, ces sous-titres, bercent le webfilm sans pointer particulièrement un des trois personnages. La parole, qui représente selon Cucca « un instrument d'identification³²¹ des personnages et de leurs actions »³²² est ici absente, remplacée par les sous-titres qu'il faut comprendre comme une voix « rapportée » (ou « voice-over »), avec des images « symboliquement » en arrière-plan illustrant plus ou moins fidèlement la narration en forme de monologue intérieur écrit défilant au bas de l'image. David Mathieu déclare d'ailleurs dans une interview sur un site que : « les images ne sont qu'un fond, un support secondaire »³²³.

³²¹ Quand Cucca écrit que la parole est un instrument d'identification des personnages, il ne veut pas simplement nous signaler que la parole permet de mettre un nom sur un visage, mais plus globalement de connaître un personnage, comme nous pouvons apprendre à connaître un personnage à travers ses actions. Nous le citons, car dans *Ilgigrad Millenium*, parce que la parole est absente, nous avons de la difficulté à simplement mettre un nom sur un visage.

³²² CUCCA, Antoine. 1992. *L'Écriture du scénario*. Paris : Dujarric, p. 171.

³²³ MATHIEU, David. « Interview de David Mathieu pour son film ILGIGRAD MILLENIUM ». En ligne. *Mouviz.com*. <www.mouviz.com/films/interview.php?film=ilgigradmilenium>. Consulté le 11 juillet 2007.



ILLUSTRATION 9

Iligrad Millenium de David Mathieu (2002). © Magnetofilms

Mais ces images, David Mathieu les a quand même mises en scène comme il l'explique dans sa lettre sur un forum :

Nous avons mis plus d'une semaine à installer les décors de «la boîte» (sic). On avait imaginé un immense boyau rouge qui vibrerait comme un immense organe. Catherine a assemblé plus de 200 m2 de velours rouge - *red velvet* - joints par d'énormes coutures comme des cicatrices géantes. Sous le tissu

(sic) on avait placé des ventilateurs qui gonflaient et dégonflaient le tissu comme un cœur qui souffre. Cela n'est certes pas très visible sur la version "internet", c'est un peu plus perceptible sur grand écran³²⁴.

David Mathieu a beaucoup travaillé à l'habillage de cette « scène » dressée pour son tournage, avec ce ventilateur qui gonfle et dégonfle le velours rouge *comme un cœur qui souffre*. Mais il y a un problème, ce n'est pas très visible sur la version "internet". Comme nous savons que son « intention » était bien de diffuser ce film sur le Web, nous pouvons en déduire qu'il aurait mal évalué l'incidence des paramètres techniques concernant le mode de diffusion ainsi que les difficultés touchant à la réception par l'internaute de son film, même si son film comporte plusieurs gros plans ou plans serrés, avec un montage plutôt « cut ». Des figures favorisant, nous l'avons plusieurs fois signalé, la diffusion et la réception sur le Web.

Ou peut-être le processus créatif prime-t-il sur l'aspect technique lié à la diffusion et à la réception, comme nous pouvons nous en rendre compte avec un extrait de l'interview que David Mathieu a donné au site Mouviz : « L'idée du film est venu (sic) bien après le tournage. L'histoire, le montage, la musique, tout cela est venu plus d'un an après que (sic) les scènes aient été tournées »³²⁵ ? Même si David Mathieu avait prévu de diffuser son film sur le Web, il semble que cet objectif ait été largement secondaire par rapport à la dimension créatrice, facilitée pourtant par le numérique. David Mathieu écrit effectivement qu'au niveau du filmographique-tournage le numérique lui a permis de s'affranchir des « contraintes techniques propres à

³²⁴ MATHIEU, David (Magneto). 2003. *Op. cit.* <www.repaire.net/forums/festival-permanent-repaire/23211-ilgigrad-millennium.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

³²⁵ MATHIEU, David. *Op. cit.* <www.mouviz.com/films/interview.php?film=ilgigradmillennium>. Consulté le 11 juillet 2007.

l'argentique »³²⁶ et ainsi donné « une liberté formelle incomparable »³²⁷.

Pour le reste, David Mathieu a, semble-t-il, utilisé l'image numérique dans le même esprit que l'image analogique, c'est-à-dire pour simplement capter le Réel³²⁸, et son travail sur la mise en scène-crétion au moment du tournage (qui est plutôt conséquent) est finalement proche du travail sur la mise en scène-crétion d'un court métrage traditionnel, surtout au niveau du profilmique. David Mathieu n'a pas utilisé l'image numérique pour pouvoir la manipuler morphogénétiquement. S'il avait voulu profiter du contrôle morphogénétique que permet l'image numérique, David Mathieu aurait pu utiliser un effet spécial du type « Chroma Key » (qui permet de remplacer le fond de couleur - bleu ou vert - devant lequel les acteurs jouent, par le décor voulu), au lieu de créer et d'aménager un décor aussi complexe, qui de plus ne s'apprécie pas à sa juste valeur sur le Web. Dans *Ilgigrad Millenium*, tout ce qui existe à l'image n'est pas le fruit d'une modélisation, ou d'une manipulation numérique de l'image, mais a été effectivement créé ou aménagé pour la prise de vues. Même l'ambiance chromatique de l'image (que David Mathieu a peut-être accentuée numériquement, comme on étalonne une image analogique) est issue d'un travail sur le profilmique par l'utilisation d'un tissu rouge (*red velvet*).

En tenant compte de ces éléments, nous pouvons en déduire que son pouvoir de réalisateur, et plus précisément le contrôle qu'il permet sur la mise en scène-activité créatrice, n'a semble-t-il pas été trop différent, surtout au moment du tournage dans son

³²⁶ *Idem.*

³²⁷ *Idem.*

³²⁸ Même si nous avons vu qu'avec l'image numérique ce Réel n'est que pure virtualité.

aménagement du profilmique, de celui existant sur un court métrage traditionnel. Simplement, en ce qui concerne le filmographique-tournage, sa liberté d'action a été plus grande que sur un court métrage en 35 mm uniquement à cause de la légèreté de la caméra numérique et du coût réduit de la bande. Ce contrôle n'a en fait que légèrement varié en postproduction pour s'adapter au Web, et encore, car nous pouvons nous demander quel travail particulier au niveau de la mise en scène (et spécifiquement numérique) a pu être effectué à cette étape pour que ce film s'adapte au Web ? Pour s'adapter au Web, David Mathieu a simplement effectué quelques manipulations techniques en fin de postproduction. Un travail qui consiste surtout à compresser l'image et à choisir un cadre de diffusion réduit (*une fenêtre de 10cm de côté*), c'est-à-dire à « formater » son film en webfilm. Ainsi, parce que David Mathieu a voulu que son film soit finalement un webfilm en simplement compressant son image et en choisissant un cadre réduit, il fut surpris qu'*Ilgigrad Millenium* passe sur grand écran : « Nous étions très sceptique (sic) quant au résultat sur un écran de 10 m de large. Nous nous attendions à voir de gros pixels insupportables. Nous nous sommes trompé (sic). Le grand écran donne une autre dimension à ce film »³²⁹.

D'une manière générale, David Mathieu revendique même, en étant responsable du scénario, de la réalisation et du montage (il joue même dans son film), le statut d'auteur cher aux tenants de la *politique des auteurs* pour qui la mise en scène existe à toutes ces étapes. Nous sommes avec David Mathieu dans cette conception française traditionnelle du cinéma, plutôt cinéphilique. David Mathieu ne cache pas ses influences

³²⁹ MATHIEU, David (Magneto). 2003. *Op. cit.* <www.repaire.net/forums/festival-permanent-repaire/23211-ilgigrad-millenium.html>. Consulté le 30 juillet 2007.

cinématographiques, comme David Lynch, dont il reprend la musique en la faisant jouer à l'envers, ou Hou Hsiao-hsien, dont il reprend en partie le titre d'un de ses films *Millennium Mambo* (2001) et le principe des sous-titres (évidemment normal pour un film dont la version originale est en mandarin) :

J'ai abandonné l'idée de la voix off (sic) en voyant le film de Hou Hsiao Hsien (sic) « *millenium mambo* » (sic). J'ai trouvé ce film superbe, il mettait en perspective une forme narrative nouvelle : un cadre très serré, presque étouffant, une voix off omniprésente et un récit simple (épuré) et linéaire. Le monologue de Vickie, puisque le film est taiwanais, était sous titré (sic). Je trouvais que la lecture de ces phrases constituait, en soit (sic), une part importante de mon plaisir face à ce film³³⁰.

Nous constatons que, dans *Ilgigrad Millenium*, si le cadre est quelquefois serré (nous avons souligné l'utilisation de quelques gros plans), et si le montage est en coupes franches, ce n'est pas dans l'objectif d'une diffusion sur le Web, mais simplement en référence au long métrage de Hou Hsiao-hsien (un film qui par ailleurs utilise aussi beaucoup les ralentis). Nous sommes sans nul doute avec David Mathieu dans cette conception traditionnelle du rôle du metteur en scène, et le rôle de David Mathieu sur *Ilgigrad Millenium* ne semble donc pas, pour l'essentiel, différent du rôle existant sur un long ou un court métrage traditionnel. Utilisant la technologie numérique presque par défaut, son contrôle sur la mise en scène-activité créatrice reste relativement classique.

³³⁰ *Idem.*

- Réalité et manipulation avec le webfilm 405

Contrairement à *Ilgigrad Millenium*, 405³³¹ nous intéresse parce que la prise de vues réelles est ici un leurre, parce que l'image en prise de vues réelles ne l'est qu'en partie en prise de vues réelles. L'image très réaliste et impressionnante de l'atterrissage en catastrophe de l'avion sur la Jeep, action qui fait l'essentiel du film, n'a en fait jamais été tournée. Cette image n'a pas non plus été réalisée par une armée de spécialistes d'effets spéciaux, comme cela aurait été possible, mais simplement en un peu plus de trois mois, à la maison, avec du matériel informatique grand public, durant le temps perdu de deux jeunes Américains, à partir de bouts d'images tournées, ainsi que des photographies, des schémas et des plans détaillés de l'avion³³².

³³¹ <www.405themovie.com> ou <www.ifilm.com/ifilmdetail/204155>. Consulté le 3 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

³³² Les deux jeunes ont d'ailleurs rapidement été contactés par les majors hollywoodiennes.



ILLUSTRATION 10

Dans 405, l'image très réaliste de l'atterrissage en catastrophe n'a jamais été tournée.

© Strange Engine Productions

Bruce Branit et Jeremy Hunt ont effectivement filmé quelques images (avec une simple caméra mini-DV), mais ils ont pris seulement deux jours pour ensuite retravailler numériquement ces images. Par exemple, dans ces deux jours, ils ont essentiellement filmé les conducteurs des deux véhicules ; d'abord le jeune homme (joué par Jeremy Hunt) en voiture sur l'autoroute bondée, alors que dans le film l'autoroute est déserte ; puis la femme âgée dans une voiture arrêtée devant sa résidence, alors que dans le film la voiture de la femme âgée roule aussi sur l'autoroute. Le décor du film est le plus souvent une numérisation de photographies travaillées ensuite dans un logiciel 3D. Pour

l'avion, l'élément impressionnant de ce film, Branit et Hunt ont récupéré les schémas, photos, diagrammes et livres concernant les DC-10, ainsi que le manuel détaillé du fonctionnement de tous les mécanismes pour le modéliser entièrement. Ils ont pu aussi en visiter un, ce qui leur a permis de parfaire la finition, plus exactement de « salir » leur modèle, comme Enki Bilal peut salir les monuments, objets et personnages modélisés de son film *Immortel Ad Vitam* (2004). Sur les soixante-deux plans de *405*, quarante contiennent en partie des effets numériques et dix-neuf plans sont entièrement créés numériquement à partir d'objets modélisés, que ce soit l'avion ou les voitures (illustration 11).

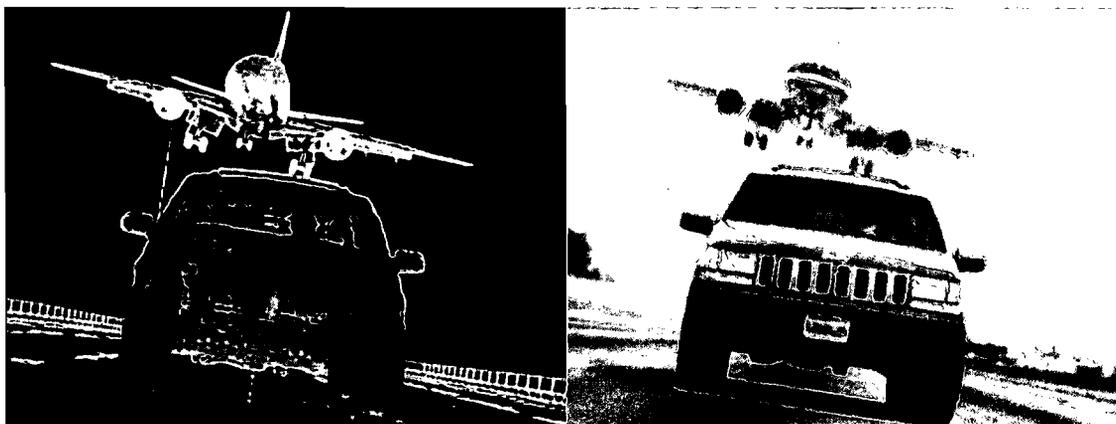


ILLUSTRATION 11

Wireframe

Final scene

© Strange Engine Productions

Ce basculement souterrain (parce qu'invisible) vers la modélisation et le travail numérique permet un grand contrôle de l'image, de la mise en scène-activité créatrice.

Branit et Hunt sont allés chercher le meilleur, le plus accessible des deux mondes. D'un côté ils ont modélisé ce qu'ils ne pouvaient pas filmer en prise de vues réelles (l'atterrissage en catastrophe du DC-10 sur une autoroute). D'un autre, ils ont filmé en prises de vues réelles numériques ce qui était difficilement modélisable (les personnages). Effectivement, avec la représentation de l'eau et du feu, le défi actuel des créateurs-informaticiens, même si d'énormes progrès sont réalisés chaque jour, reste la représentation des êtres vivants, en particulier l'être humain, la texture de la peau, le mouvement du visage et du corps, comme celui des cheveux³³³. Pour un plus grand contrôle de leur mise en scène, Branit et Hunt ont fonctionné dans un aller-retour permanent entre la modélisation (qui crée son propre Réel) et l'image numérisée (qui s'appuie sur le Réel), tout en affichant en surface la prise de vues réelles cherchant le mimétisme analogique de la représentation.

Comme Branit et Hunt l'écrivent dans le *making of* : « It was found that more control over shot design could be achieved if an entirely believable digital environment could be created »³³⁴. Nos deux jeunes Américains emploient le terme de *contrôle*, sur lequel nous insistons encore. Un contrôle, plus exactement du profilmique, si tant est que nous puissions encore employer ce terme. Effectivement, selon Souriau, comme nous l'avons vu, le profilmique se définit ainsi : « À dire de toute réalité objective offerte à la prise de vue, et particulièrement de ce qui est spécialement créé ou aménagé en vue

³³³ Ce n'est pas un hasard si au milieu des années quatre-vingt-dix le film d'animation en image de synthèse *Toy Story* (John Lasseter - 1995) se concentre plus sur les jouets que sur les humains.

³³⁴ Nous traduisons : « On a constaté qu'on obtenait un plus grand contrôle dans la conception des plans si un environnement numérique crédible pouvait être créé ». <www.405themovie.com/>, sous *Features*, sous *The Making of* et sous *Part 2-Into an Digital World*. Consulté le 4 août 2007.

³³⁴ ALLARD-CHANIAL, Laurence. *Op. cit.*, p. 251.

de cette prise de vues »³³⁵. Or, lorsque lorsqu'il y a modélisation, il n'y a plus réellement de prise de vue. L'image naît des entrailles de l'ordinateur, puisque l'objet est modélisé, c'est-à-dire décrit mathématiquement à l'ordinateur qui le visualise ensuite sur l'écran. Comme nous l'avons déjà noté avec Couchot, « la source de l'image n'est plus alors une image ni un objet réel, mais un processus computationnel »³³⁶.

Pour un tiers du webfilm (les plans issus d'une modélisation) le terme de profilmique n'est plus adapté. Il doit être redéfini ou remplacé par un autre terme. S'il n'est plus question de profilmique tel que défini par Souriau, conséquemment, pour ce tiers de film, il n'est aussi plus question de filmographique-tournage, en un mot, de « tournage », donc de mise en scène-tournage. Pour ce tiers de film, la réalité n'est plus une réalité objective offerte à la prise de vue. Elle est née dans la machine, elle est virtuelle, et les deux réalisateurs ne font pas que contrôler cette réalité virtuelle visualisable sur l'écran, mais sont à l'origine de son existence. Branit et Hunt contrôlent une sorte de « profilmique virtuel », qui pourrait, sur les traces de Souriau, se définir ainsi : « À dire vrai de toute réalité virtuelle visualisable sur un écran, et particulièrement ce qui est spécialement créé ou aménagé en vue de cette visualisation ».

Ce contrôle est bien plus grand, sans équivalent avec les tournages en temps réel avec des acteurs, comme nous avons pu le voir avec Jean George Auriol ou David Bordwell et Kristin Thompson à propos des films d'animation, des films abstraits, « mais aussi avec les images de synthèse »³³⁷. Le webfilm *405*, tout en affichant en

³³⁵ SOURIAU, Étienne. 1951. *Op. cit.*, p. 240.

³³⁶ COUCHOT, Edmond. *Op. cit.*, p. 135.

³³⁷ BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Op. cit.*, p. 208.

surface une prise de vues réelles, est en fait, pour un tiers, réalisé entièrement en image de synthèse, puisque issu d'une modélisation. Pour ce tiers de film, la caméra n'existe plus. L'image produit son propre Réel par modélisation, ce qui ne constitue pas pour le réalisateur une réduction de son contrôle de la mise en scène-activité créatrice, mais une amplification. Bruce Branit et Jeremy Hunt sont en fait libérés, dans leur contrôle du profilmique virtuel, de l'organisation physique, *in situ* du profilmique au sens premier du terme, ou du travail concernant le filmographique-tournage. Contrairement au réalisateur d'un court métrage de cinéma traditionnel, Branit et Hunt n'ont plus grâce à leur ordinateur qu'à créer entièrement le Réel, puis s'occuper de l'organisation plastique de l'image, de la disposition virtuelle des objets dans l'image, et générer ainsi virtuellement l'angle de prise de vues, l'échelle de plan souhaité.

En résumé, d'un côté, leur contrôle de la mise en scène-activité créatrice reste traditionnel, puisque Branit et Hunt, d'une part, ont filmé des personnages dans un décor, et d'autre part, comme le promulguent les tenants de la *politique des auteurs*, ils sont responsables des différentes étapes de la production de leur film, puisqu'ils signent l'écriture, la réalisation et la production (*Written, Directed and Produced by*) ainsi que les effets visuels (*Visual Effects by*) et sonores (*Sound Effects by*) du webfilm. Bruce Branit s'occupe aussi de la *Web Page*. Il n'y a par contre pas de directeur de la photographie, de caméraman, ou même de preneur de son, ce qui n'a rien d'étonnant puisque l'essentiel du travail correspondant à ces postes est fait en postproduction, à l'ordinateur. Remarquons que leur soif de contrôle semble moins guidée par une quelconque revendication auteuriste que par une expertise personnelle dans le domaine des dernières technologies. D'un autre côté, puisqu'ils peuvent modéliser (créer) ce qui

n'existe pas (ou qu'ils n'avaient pas les moyens de se procurer), puisqu'ils peuvent le manipuler à leur gré, grâce au numérique, leur contrôle de la mise en scène-activité créatrice n'a plus rien de traditionnel. Ce contrôle est maintenant beaucoup plus grand, quasiment infini.

- L'ordinateur comme méta-outil

Avant d'entamer la suite, nous pouvons tirer quelques enseignements supplémentaires. D'abord sur cette amplification du pouvoir du metteur en scène, essentiellement issue d'un processus de modélisation, mais aussi de numérisation, qui traite de la mise en scène-activité créatrice et de son contrôle par le metteur en scène (même si pour en parler certains termes utilisés en théorie du cinéma doivent être redéfinis - le profilmique - ou ne semblent plus de mise - le filmographique, qui est digéré par le profilmique - tant la technique permettant l'image est différente). Les termes de profilmique et de filmographique semblent inadaptés parce qu'ils ont été inventés spécifiquement pour le cinéma, contrairement au terme de mise en scène qui venant du théâtre a dû s'adapter au domaine cinématographique, et doit pouvoir s'adapter encore aux nouveaux médias. Que cette amplification du pouvoir du metteur en scène traite bien de la mise en scène signifie donc, et c'est important, que ce terme de mise en scène, contrairement aux autres, reste encore valide malgré les bouleversements technologiques. Nous l'avons vu, les éléments qui constituent la « mise en scène », telle que définie par Legrand, semblent pouvoir s'additionner, ou même se soustraire, au gré des évolutions technologiques, mais aussi artistiques, et possiblement économiques et sociales.

Ainsi, concrètement, en s'appuyant sur ce tiers de film modélisé dans 405, et parce que nous pensons que la « mise en scène » possède un potentiel d'évolution, nous pourrions, dans la liste des éléments constitutifs de la « mise en scène », non pas enlever ou ajouter, mais substituer le décor, la photographie, l'interprétation des acteurs (le profilmique), les cadrages et déplacements de la caméra (le filmographique-tournage) par l'ordinateur cette fois, puisque avec « l'imagerie informatique », nous disait Dubois, « la machine peut produire elle-même son propre "Réal" »³³⁸, c'est-à-dire créer (virtuellement) le décor, les acteurs (leur interprétation), ainsi que les cadrages et les déplacements de la caméra.

Pourtant, en y réfléchissant, l'ordinateur (et les interfaces et les logiciels qui viennent avec), que le metteur en scène manipule (ou fait manipuler par des techniciens), ne peut pas être un simple élément constitutif de la « mise en scène » comme les autres. Remplacer des éléments constitutifs de la « mise en scène » (comme le décor, la photographie, l'interprétation des acteurs, les cadrages et déplacements de la caméra) par l'ordinateur revient à les remplacer par l'outil qui permet de les créer virtuellement, de les simuler (comme si l'on remplaçait les cadrages et les déplacements de la caméra par la caméra, qui est aussi un outil, un artefact). De plus l'ordinateur n'est pas un simple outil, mais une sorte de méta-outil puissant permettant de générer les éléments constitutifs de la « mise en scène », mais aussi, dans le même élan, d'ordonner (l'ordinateur ordonne) tous ces éléments grâce à son grand pouvoir de convergence. Il ne peut pas « pour autant avoir la qualité "d'auteur" »³³⁹, qui n'est donnée qu'à l'être

³³⁸ DUBOIS, Philippe. *Op. cit.*, p. 28.

³³⁹ BERTRAND, André R. 1991. *Le Droit d'auteur et les droits voisins*. Paris : Masson, p. 464.

humain, même si dans l'univers numérique il remplit les tâches d'un être humain, puisque l'ordinateur devient une sorte d'assistant personnel au metteur en scène lui répondant en permanence à l'œil et à l'index.

Dans le cas de *405*, grâce à l'ordinateur, Branit et Hunt n'ont pas eu de problème d'expression de leur pensée, comme l'écrivait Astruc, « aussi abstraite soit-elle »³⁴⁰, contrairement à David Mathieu qui pour *Ilgigrad Millenium* aurait pu bénéficier de la puissance de l'ordinateur, lui qui s'en est seulement servi pour le montage. David Mathieu, qui malgré l'utilisation d'une caméra numérique, reste nous l'avons dit dans une conception traditionnelle du rôle du metteur en scène telle que nous le décrit Manovich :

Cinema traditionally involved arranging physical reality to be filmed through the use of sets, models, art direction, cinematography, and so forth. Occasional manipulation of recorded film (for instance, through optical printing) was negligible compared to the extensive manipulation in front of the camera³⁴¹.

Souvenons-nous du considérable travail de David Mathieu et de son équipe sur le plateau de tournage, sur le décor de la boîte de nuit où se passe l'essentiel de son film. Ainsi, mis à part quelques ralentis effectués lors du montage, la manipulation en postproduction du film par David Mathieu est négligeable. À l'inverse, pour Bruce Branit et Jeremy Hunt le tournage n'était qu'un tout petit et premier pas vers l'essentiel, la postproduction (deux jours pour tourner quelques images, et trois mois de travail en

³⁴⁰ ASTRUC, Alexandre. *Op. cit.*, p. 325-326

³⁴¹ Nous traduisons : « Depuis toujours, le cinéma arrange l'espace physique à filmer en faisant appel à des décors, à une direction artistique, à une cinématographie, etc. À l'occasion, le contenu du film est retouché (par tirage optique notamment), mais cela n'a rien à voir avec la grande manipulation dont il est question devant la caméra ». MANOVICH, Lev. *Op. cit.*, p. 303.

postproduction). À la suite de sa précédente citation Manovich nous explique qu'en effet, avec les technologies numériques le tournage devient la première étape d'un long processus : « In digital filmmaking, shot footage is no longer the final point, it is merely raw material to be manipulated on a computer, where the real construction of a scene will take place. In short, production becomes just the first of postproduction »³⁴².

Ainsi, grâce à l'ordinateur, qui permet d'effectuer plusieurs tâches, surtout en postproduction, le metteur en scène possède un plus grand contrôle sur sa mise en scène-activité créatrice, comme Branit et Hunt ont pu créer, manipuler, organiser virtuellement le Réel, le simuler, sans se poser véritablement de limites. Les seules limites ont été de rechercher le mimétisme analogique de la représentation pour *faire croire*³⁴³ à l'utilisateur qui va visionner leur webfilm, au réalisme de la « mise en scène », même si l'image n'est que pure virtualité, même si la prise de vues réelles est en fait un leurre d'origine virtuelle, mais ne l'oublions pas, qui fonctionne comme image du Réel. Comment cet usager va-t-il apprécier ce réalisme de la « mise en scène » qui provient d'une image qui tout en affichant la prise de vues réelles est en fait leurre virtuel ?

³⁴² Nous traduisons : « En tournage numérique, le plan filmé n'est plus le point final, c'est simplement le matériau de base qui va être manipulé à l'ordinateur, où la vraie construction de la scène va se faire. En somme, la production devient juste la première étape de la postproduction ». *Idem*.

³⁴³ Le sens figuré définit la mise en scène ainsi : « ensemble de dispositions prises à l'avance en vue de faire croire quelque chose ». Cf. *Dictionnaire universel francophone*. 1997. édit : Hachette-EDICEF, AUPELF-UREF.

B) LA MISE EN SCÈNE PERÇUE DANS LE WEBFILM LINÉAIRE

« Leurres virtuels » est le titre d'un article de Philippe Quéau. Ce dernier veut traiter de l'évolution des « trucages », mais surtout de leur réception par le spectateur de cinéma. Pour lui, pendant longtemps (avant le numérique) les « trucages » ont rimé avec bricolage : « Les images ainsi trafiquées gardaient de ce fait un air d'innocence, tant il était relativement aisé de détecter l'effet, de remarquer la retouche et de s'en gausser avec bonne humeur »³⁴⁴. Mais ce temps-là est fini, comme semble le prouver 405 :

Les techniques numériques sont capables de tout modifier sans que nous puissions nous en défendre. On peut mélanger les images de toutes origines, les calibrer et les étalonner de manière à homogénéiser leur éclairage et leurs couleurs, on peut les retoucher pixel par pixel et éliminer n'importe quel détail indésirable, avec une précision indécélable à l'œil³⁴⁵.

Quéau continue sur cette lancée pour soutenir qu'aujourd'hui, en raison de cette invisibilité du trucage numérique, en tant que spectateur, il est difficile d'avoir confiance en l'image, car même si toutes les images ne sont pas manipulées, elle sont potentiellement manipulables. À cause du numérique, la manipulation n'est donc pas simplement plus facile à réaliser, elle est surtout plus insidieuse (est-ce que l'image que je regarde est truquée, ou pas ?).

Nous pouvons pourtant relativiser ces propos, car nous savons qu'avant le numérique, la croyance en l'image a pu aussi être relativement ambivalente. Ce n'est pas parce que l'image analogique (sous-tendue par l'automatisme de la technique) possède

³⁴⁴ QUÉAU, Philippe. *Op. cit.*, p. 69.

³⁴⁵ *Idem.*

depuis toujours, et aujourd'hui encore, une véracité appréciée qu'elle n'a pas fait l'objet de quelques manipulations. Sur cette image, les trucages ont pu être quelquefois assez discrets pour que le spectateur n'en détectant pas l'effet ne se *gausse avec bonne humeur*. Les exemples sont célèbres en photographie. Prenons celui d'Eugène Appert qui en 1867 pendant la Commune de Paris falsifie des photos en collant des têtes de communards sur des corps qui ne leur appartiennent pas. Ces faux portraits réalisés à partir d'images analogiques seront « un temps utilisés par les autorités afin d'identification judiciaire »³⁴⁶, avant d'être retirés (dès la fin de l'année 1871), une fois la supercherie découverte. À l'inverse, il est tout à fait possible de faire confiance à l'image non analogique. Une caméra de surveillance fournit aujourd'hui des preuves pour les enquêtes et les jugements, comme ce fut le cas pour les attentats du 7 juillet 2005 à Londres. Ces deux exemples montrent qu'en tant que spectateur, il est encore possible de faire confiance à l'image électronique ou numérique, et qu'inversement l'image analogique (bien avant le numérique) pouvait être manipulée efficacement.

Deux exemples qui nous indiquent ce que nous avons présupposé depuis le début, sans vraiment l'énoncer clairement, que la manipulation prénumérique de l'image nous intéresse moins que la manipulation numérique ; encore faut-il (c'est le point important) que cette manipulation soit spécifiquement numérique, c'est-à-dire inconcevable en analogique. Pour le dire autrement, jusqu'à présent, quand nous discutons de manipulation de l'image, nous voulions exclusivement parler de modélisation et de manipulation numérique de l'image, permise seulement en numérique. Nous avons et venons de discuter de manipulation analogique, et en

³⁴⁶ WIEDMANN, Dominique. 2000. « Les insurgés en trompe l'œil ». *L'Humanité* (21 mars), p. 26.

discuterons encore, mais par comparaison, pour mieux circonscrire la manipulation numérique.

Ce point possède évidemment ses limites pratiques : comment repérer qu'une image est manipulée ? Comment repérer qu'elle l'est numériquement ? D'une manière qui peut pour l'instant un peu surprendre, nous allons pouvoir répondre en partie à ces questions grâce à la « mise en scène ». La mise en scène-réception que sous l'influence d'Astruc nous avons déjà identifiée à l'écriture, mais à une écriture sans auteur, pour nous débarrasser de l'aspect artistique. Soyons d'ailleurs conscients qu'il n'y a peut-être pas tant d'art de la mise en scène dans tous ces webfilms.

a) La « mise en scène » comme indice de manipulation de l'image

Commençons avec l'image qui présente une « mise en scène » qui n'a rien d'in vraisemblable, rien d'incroyable ou de merveilleux. Dans *Ilgigrad Millenium*, à part quelques rares manipulations simples (comme un changement dans la vitesse de défilement de l'image), il est peu évident d'imaginer que l'image est issue d'un processus de modélisation et de manipulation morphogénétique. Information confirmée par le générique de ce webfilm n'attribuant effectivement aucun poste relatif à une quelconque manipulation spécifiquement numérique de l'image. Il reste que dans le processus que nous savons « tout numérique » de ce webfilm, la moindre manipulation aussi simple qu'un ralenti, permise aussi avec l'image analogique, est ici une manipulation numérique. Mais comme annoncé, nous ne nous arrêterons pas sur ce genre de manipulation rudimentaire, car même si numérique, il peut aussi s'effectuer en analogique.

Très concrètement, et simplement, si à l'inverse le webfilm de fiction en prise de vues réelles linéaire présente une « mise en scène » de l'in vraisemblable, comme dans *405* (même si nous pouvons nous demander quel événement paraît encore improbable depuis le 11 septembre 2001), nous pouvons imaginer, vu l'ampleur de cette action, et parce que la première fois nous ne sommes pas sûr d'être en face d'une fiction, que la prise de vues réelles est ici un leurre. Ou tout du moins, cette « mise en scène » de l'in vraisemblable va déclencher en nous un questionnement : à savoir si l'image de *405* est issue d'une modélisation, si l'image est manipulée numériquement. Comme nous le savons maintenant, le *making of* écrit de Branit et Hunt, lisible sur leur site,³⁴⁷ répond par l'affirmative.

Pour donner de nouveaux exemples de manipulation numérique, nous pouvons citer un webfilm comme *C'est dans la forêt qu'un homme se révèle*³⁴⁸ (2005) de Julien et Benoît Decaillon. Deux jeunes « aficionados » de jeux vidéo sont assis dans le sofa de leur salon, et devant leurs yeux ébahis, à l'intérieur de leur poste de télévision, nous assistons avec eux à la rencontre improbable de deux mondes incompatibles, celui du jeu vidéo et du documentaire. Quand les personnages (en prise de vues réelles) d'un jeu vidéo de combat (que les deux jeunes dans leur sofa croient contrôler) se retrouvent dans un documentaire dont le sujet est un chasseur, l'impact est assez violent, les boules de feu du jeu volent dans la forêt où se trouve le chasseur. Les deux mondes s'interpénètrent, si ce n'est les trois, puisque les coups de fusil du chasseur tirant malencontreusement sur un des deux avatars du jeu atterrissent aussi dans le salon des

³⁴⁷ <www.405themovie.com>, sous *Features*, puis sous *Making of*. Consulté le 4 août 2007.

³⁴⁸ <www.lesfilmsdelalymphe.com>, sous *vidéos*, sous *les films*, puis faire défiler la page pour trouver le webfilm en question. Un choix de navigateurs et de débits est alors proposé. Consulté le 4 août 2007.

deux jeunes. Tournée en numérique, comme l'annonce l'association productrice du film³⁴⁹, la manipulation de l'image est obligatoirement numérique. D'ailleurs, les films de cette association semblent assez souvent utiliser des effets numériques³⁵⁰ dans leur « mise en scène ».

Plus intrigant, ce drôle de webfilm de trois minutes et dix secondes intitulé *Carlitopolis*³⁵¹ et réalisé en 2005 (repris dans une nouvelle version en 2006³⁵²) par Luis Nieto. Le site Web de l'école où Luis Nieto a réalisé son webfilm annonce d'ailleurs que le mélange entre la prise de vues réelles et l'image de synthèse (ajoutons réaliste) « nous fait douter de la véracité des images, et aussi des mots »³⁵³. Luis Nieto joue en effet sur le normal et l'insensé, sur le vraisemblable et l'invraisemblable, « sur la confusion entre le direct et le préfabriqué, mettant en parallèle manipulation scientifique et manipulation par l'image »³⁵⁴. Dans la citation qui suit la journaliste cite Luis Nieto : « "J'aime beaucoup cette idée de tromperie, de créer des mensonges, de ne plus savoir ce qui est vrai, ce qui est faux, ça pousse à réfléchir à la vérité de l'image" »³⁵⁵.

³⁴⁹ <www.lesfilmsdelalyphe.com>, sous *archives*, puis sous *un peu d'histoire*. Consulté le 4 août 2007.

³⁵⁰ <www.lesfilmsdelalyphe.com>, sous *Vidéos* et sous *Les films*. Consulté le 4 août 2007.

³⁵¹ <aai.ensad.fr/PRIV/projet.php?id=104>. Sur ce site de l'école, il est aussi possible d'accéder au bas de la page au site du film. Consulté le 4 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

³⁵² <www.atomfilms.com>, puis inscrire *Carlitopolis* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 4 août 2007.

³⁵³ <aai.ensad.fr/PRIV/projet.php?id=104>. Consulté le 4 août 2007.

³⁵⁴ LECHNER, Marie. 2006. « Carlitopolis et son making of, par Nieto ». En ligne. *Écrans* (octobre). Dans *Écrans un site de Libération*. <www.ecrans.fr/Carlitopolis-et-son-making-of-par.html>. Consulté le 4 août 2007.

³⁵⁵ LECHNER, Marie. 2006. *Ibid.* <www.ecrans.fr/Carlitopolis-et-son-making-of-par.html>. Consulté le 4 août 2007.

L'histoire très simple d'un étudiant présentant son projet de fin d'étude devant un jury n'a rien d'incroyable. Luis Nieto explique ce qu'il va faire. Il pose sa petite souris nommée Carlito dans un vivarium filmé par une caméra qui renvoie l'image sur un écran derrière lui. Il explique, une vitre tranchante dans la main, sa première de trois expériences : couper la souris en deux. Le doute s'installe parce que son expérience fonctionne comme il le souhaite, les deux parties de la souris se régèrent : « ça marche tout à fait comme le ver de terre », dit-il dans son film. Le doute sur la véracité de son expérience n'est plus permis lors de la seconde expérience, gonfler et dégonfler la souris, ni à la troisième, la faire exploser. Tout en n'étant pas dupe, nous restons troublé parce que Luis Nieto garde toujours ce ton rassurant. Le discours manipulateur du protagoniste fait écran à la manipulation de l'image. Une manipulation numérique, comme le confirme le site de l'école³⁵⁶ en donnant le procédé (le *compositing*³⁵⁷ 2d) et les logiciels utilisés (*Adobe After Effects*, *Adobe Photoshop*, *3DSMax*, *Protools*³⁵⁸) et comme l'explique Luis Nieto lui-même dans le *making of* du webfilm disponible sur le Web³⁵⁹. Dans ce *making of* humoristique, Luis Nieto nous explique les procédés numériques (en utilisant plusieurs fois le terme de « numérique », et même de « solution numérique ») dont il a pu se servir pour les trois expériences (découpage, gonflage et

³⁵⁶ <aii.ensad.fr/PRIV/projet.php?id=104>. Consulté le 4 août 2007.

³⁵⁷ Le *compositing* est un ensemble de méthodes numériques qui permet, par couches superposées d'images manipulables séparément, de créer des images virtuelles, de réaliser des effets spéciaux, de truquer des vidéos. Outre les images numériques, les sources peuvent être des images de tout nature (images de cinéma, de dessins, de vidéos) tant qu'elles sont à un moment donné numérisées.

³⁵⁸ À part *Protools* qui est un logiciel permettant de travailler le son, les trois autres concernent la manipulation numérique de l'image, surtout *Adobe After Effects* qui permet de réaliser des animations graphiques et des effets visuels et *3DSMax* qui constitue une technique de modélisation et de visualisation des conceptions.

³⁵⁹ <www.ecrans.fr/carte_blanche/nieto/>. Consulté le 5 août 2007.

explosion de la souris). Ce *making of* est à découvrir sur la même page où est présenté le *making of* de son autre webfilm de même acabit intitulé *Far-West* (2006), à voir aussi.

Carlitopolis rend crédible cette « mise en scène » insensée (mais très précise) en reprenant celle du dispositif protocolaire d'une présentation universitaire qui participe en fait au ton rassurant et sérieux de l'expérience, qui est en fin de compte un pur leurre virtuel. D'autres méthodes sont utilisées pour rendre crédible une « mise en scène » insensée, comme de tendre vers une caméra tremblotante, indécise, vers un filmage de style amateur qui ne copie pas tant le style documentaire que tous ces petits webfilms « faits à la maison » (ou « à la volée ») de piètre qualité, disponibles sur YouTube et les autres sites de partage de vidéos. Nous en avons a priori tous les ingrédients dans ce webfilm d'une minute et trente-huit secondes au titre incertain : *Guy Catches Glasses with Face* sur YouTube³⁶⁰ ou *Lancer des lunettes soleil* sur Tagtélé³⁶¹.

Dans le salon d'une maison relativement ordinaire, un homme debout, une paire de lunettes de soleil sur les yeux, nous demande en anglais de regarder ce qui va arriver. Il prend sa paire de lunettes et les lance par-dessus la table du salon vers le visage d'un autre homme assis dans le sofa de l'autre côté. Quoiqu'un peu de biais, les lunettes sont en place sur son visage. Nous pouvons d'abord apprécier l'habileté du lanceur. Quand ensuite le lancer est effectué depuis le toit de la maison, nous pouvons rester un peu sceptique. Quand il l'est depuis un pont, ou depuis deux planches à roulettes en action, ou à la fin quand le receveur est dans une voiture en marche, le doute fait place à

³⁶⁰ <www.youtube.com>, puis taper *Guy catches glasses with face* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 4 août 2007.

³⁶¹ <www.tagtele.com>, puis taper *Lancer des lunettes soleil* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 4 août 2007.

l'incrédulité. Mais nous avons regardé le webfilm jusqu'au bout pour comprendre le trucage ou peut-être avoir une explication à cette action finalement impossible³⁶².

Ainsi, il est donc possible, en observant simplement la « mise en scène » du webfilm, de comprendre, tout du moins empiriquement, si ce webfilm est éventuellement issu d'une image manipulée ou non. Pour savoir si cette manipulation est d'ordre numérique, il peut être nécessaire de s'appuyer sur des éléments exogènes, lorsque ceux-ci existent ou sont disponibles. Par exemple, pour le dernier webfilm sur le lancer d'une paire de lunettes de soleil, nous n'avons pas d'élément exogène qui puisse nous confirmer que la manipulation, puisque manipulation de l'image il y a, est numérique. Pourtant, étant donné l'objet, sa « mise en scène », il y a peu de chance qu'elle ne le soit pas.

Cette méthode est bien évidemment à relativiser. Elle est limitée, car elle reste, comme nous l'avons écrit, empirique, avec ce que ce terme peut avoir d'approximatif. Nous venons de le signaler, il paraît plus que nécessaire de trouver des éléments exogènes pour confirmer nos suppositions (de manipulation, et de manipulation numérique). Néanmoins, en l'absence totale d'élément exogènes, et étant donné que l'image numérique a perdu toute valeur d'*authenticité*, pour reprendre un terme de Walter Benjamin, ou qu'une image est « de moins en moins "authentique" et de plus en plus "arrangée" ou carrément synthétisée, pour mieux vendre ou mieux nous convaincre »³⁶³, pour reprendre cette fois Quéau, l'observation de la « mise en scène »

³⁶² <www.ecrans.fr/En-attendant-lundi-lancez-vos.html>. À cette adresse URL, dans le second webfilm, deux jeunes tentent de prouver que le lancer de webfilm est impossible. Consulté le 4 août 2007.

³⁶³ QUÉAU, Philippe. *Op. cit.*, p. 70.

comme écriture perceptible reste notre dernier recours et peut faire de nous des usagers, si ce n'est des « consommateurs », avertis lorsque le webfilm n'a pour unique fonction que de justement *vendre et convaincre*.

b) Le webfilm publicitaire

Si nous sortons du cadre artistique des petits webfilms réalisés par des internautes-réalisateurs, *vendre et convaincre* est effectivement une mission du webfilm que nous ne pouvons pas négliger. Loin de là. Il faut déjà savoir que la publicité sur le Web, appelée aussi e-pub, progresse à une vitesse exponentielle, et qu'elle intègre massivement (et parmi d'autres éléments) le webfilm de fiction en prise de vues réelles linéaire, et dans une moindre mesure, vraiment moindre, le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif³⁶⁴. Dans un Web qui commence à s'affranchir du poids des images (grâce au haut débit), le webfilm fait de plus en plus partie du « plan média » de certains annonceurs, au même titre que la création d'un site, d'une simple page Web, d'un blog ou même d'une fenêtre « surgissante »³⁶⁵. Les annonceurs voient dans le Web une vitrine publicitaire porteuse, encore sous-exploitée, et encore très économique, sauf peut-être les constructeurs automobiles.

Petite digression sur les constructeurs automobiles, déjà très présents en télévision, qui investissent le Web à coup de gros budgets. La marque BMW est la première en 2001 à produire des films de huit minutes en moyenne exclusivement pour le Web. Les webfilms de cette série appelée *The Hire* sont réalisés par John

³⁶⁴ Nous discuterons en conclusion de cette partie de deux marques utilisant le webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif (les cosmétiques Reversa et le constructeur automobile Jeep).

³⁶⁵ Ou fenêtre "pop-up" en anglais.

Frankenheimer, Ang Lee, Wong Kar-Wai, Alejandro González Iñárritu ou Guy Ritchie, et joués par Clive Owen en personnage récurrent, mais aussi Mickey Rourke, Forest Whitaker, Stellan Skarsgård ou Madonna pour la première saison. Effectivement, étant donné le succès, le principe est reconduit l'année suivante avec Ridley Scott et Tony Scott en producteurs exécutifs. Trois autres webfilms seront alors tournés, mais aucun (de la première ou seconde saison) n'est disponible depuis 2005 sur le site de BMW, ni même en DVD, support sur lequel ils furent un temps vendus³⁶⁶. Au hasard de YouTube ou de Dailymotion il est possible d'en visionner certains, sinon ils sont tous disponibles en annexe sur le DVD-ROM. Notons aussi que cette initiative du webfilm comme « positionnement marketing » a été rapidement imitée par d'autres constructeurs (Nissan, Suzuki³⁶⁷ et Mini Cooper³⁶⁸ qui produisent des webfilms à épisodes, ainsi que la marque de pneus Pirelli³⁶⁹ dans des films mettant en vedette John Malkovich, Naomi Campbell ou Uma Thurman) reprenant de la même manière que BMW, à travers les vedettes du grand écran, l'univers cinématographique.

Ce type de webfilm publicitaire, ou ceux (majoritaires) réalisés avec de plus petits budgets, constitue un des moyens pour atteindre un public cible. Le webfilm, ou l'hyperlien amenant à un site (ou à une page Web, à un blog ou à une fenêtre surgissante) contenant le webfilm est envoyé par courrier électronique aux internautes. L'autre manière, la plus utilisée, est de susciter l'intérêt des internautes pour que ces derniers s'échangent volontairement le webfilm (ou l'hyperlien pour l'atteindre) via leur

³⁶⁶ <www.bmwusa.com/uniqueblybmw/bmw_art/films>. Consulté le 5 août 2007.

³⁶⁷ <suzukifilms.com>. Consulté le 5 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

³⁶⁸ <www.hammerandcoop.com>. Consulté le 5 août 2007.

³⁶⁹ <www.pirelli.com>. Consulté le 5 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

boîte électronique personnelle. L'objectif des annonceurs est bien de « contaminer », grâce aux internautes eux-mêmes, la boîte électronique d'un maximum d'internautes. Le terme de contamination n'est pas trop fort puisque ce genre de webfilm s'inscrit dans une campagne de « marketing viral » (qui peut prendre différentes déclinaisons³⁷⁰), et le webfilm concerné (un élément parmi d'autres de ce genre de campagne) porte le nom de « vidéo virale ». Mais pour que les internautes s'envoient volontairement la vidéo virale (puisque le principal avantage de la vidéo virale est que l'audience s'autocible tout en s'accroissant), il faut que son contenu soit « accrocheur », intrigant et évidemment différent de celui des médias dits traditionnels, comme la télévision.

Effectivement, le webfilm dans ce contexte ne peut plus être une simple déclinaison sur le Web d'une campagne télévisée. Il ne peut être véritablement qu'un film destiné au Web : « les annonceurs l'ont compris, Internet n'est plus uniquement complémentaire de la télévision, c'est un média à part entière qui permet de toucher sa cible de manière très fine et d'adopter un ton moins institutionnel que dans les médias traditionnels »³⁷¹. Dans le même article, datant du milieu de l'année 2005, la journaliste cite les propos d'un responsable de la communication dans une grande entreprise française : « "La tendance de l'e-pub aujourd'hui est aux films vidéo décalés car ces formats sont ceux qui génèrent les plus forts taux de clic, qui dopent le trafic des sites, et

³⁷⁰ Comme le premier voyageur en ligne Lastminute <www.lastminute.com> qui en 2005 a lancé un concours sur un mini-site : <www.etonnez-les-tous.com>. Il ne reste aujourd'hui que le palmarès du concours, mais en 2005, il était proposé aux internautes de monter un petit film à partir de séquences vidéos très courtes proposées par le site. Plus l'internaute faisait circuler son film, plus il avait de chance de gagner le concours, et bien sûr, plus la marque se faisait connaître. Consulté le 5 août 2005.

³⁷¹ LÉVÈQUE, Émilie. 2005. « Quand l'e-pub devient un gag ». En ligne. Dans *Le journal du Net*, (22 juin). Dans *Le journal du Net*. <www.journaldunet.com/0506/050622epubdecale.shtml>. Consulté le 5 août 2007.

ce à un coût raisonnable" »³⁷². Dans cette citation, comme dans la précédente, il est question du ton libre, décalé des webfilms publicitaires, qui permet de rencontrer plus efficacement le public cible. Le webfilm publicitaire, plus économique que la publicité télévisée, doit séduire l'internaute, et non pas s'imposer comme la publicité télévisée. La séduction passe par la « mise en scène », et l'image manipulée participe de cet objectif, même s'il existe aussi de nombreux webfilms publicitaires issus d'une image non manipulée, catégorie avec laquelle nous allons commencer.

- L'image n'est pas manipulée

Il semble même y avoir une explosion du webfilm publicitaire de fiction en prise de vues réelles linéaire issu d'une image non manipulée. De nombreuses entreprises utilisent le webfilm pour faire la promotion de leurs différents produits, comme le Crédit Agricole pour la campagne Jeunes actifs³⁷³, Kinder qui invente un personnage récurrent malchanceux (Francis Lamouise) pour sa barre chocolatée Kinder bueno³⁷⁴, Peugeot pour son modèle 1007 aux portes à ouverture latérale³⁷⁵, la SNCF pour son concept d'IDTGV où John Kevin, un « coach de fabrication française aux méthodes américaines » règle tous les problèmes à bord des TGV comme nous pouvons le voir

³⁷² *Idem.*

³⁷³ <www.credit-agricole.fr>, sous *Les films publicitaires* (à droite en bas de la fenêtre). Consulté le 6 août 2007.

³⁷⁴ <www.lamouise.com> (deux webfilms sont issus d'une image manipulée). Consulté le 6 août 2007.

³⁷⁵ Le site <www.portieres.com> n'existe plus. Il reste possible de voir ces trois webfilms (*La raflure*, *Mamie* et *Working*) sur le site <news.caradisiac.com/La-video-du-jour-La-raflure>. Sinon en annexe DVD-ROM sous « Peugeot-1007 ».

dans les neuf webfilms³⁷⁶ disponibles sur le Web³⁷⁷. Notons que l'idée du webfilm ayant bien fonctionné, la SNCF réitère l'opération avec un film deux fois plus long (plus de quatre minutes) intitulé *Pourquoi ça marche ?*³⁷⁸ réalisé par Delphine Gleize³⁷⁹ avec pour personnage principal Jean Rochefort kidnappant Nader Boussandel (le John Kévin des webfilms précédents) pour lui extorquer son secret : Pourquoi ça marche IDTGV ? Encore une récupération très cinématographique.

Parce que simplement représentatifs de cette nouvelle manière de diffuser de la publicité (et pour aucune autre raison) nous allons arrêter un peu sur les quelques webfilms de la campagne de la firme 3M³⁸⁰. D'abord, comme les webfilms des marques que nous venons de citer, nous soutenons, grâce à la simple observation de la « mise en scène », que ces sept webfilms ne sont pas issus d'une image manipulée. Nous soutenons aussi, comme pour les autres webfilms, que nous n'avons pas affaire à des publicités télévisées se retrouvant par la suite sur le Web. Premièrement, parce qu'un site³⁸¹ Web a été créé pour diffuser ces webfilms, mais surtout, deuxièmement, en raison de leur durée et de leur contenu. Nous pouvons définitivement déduire (le premier critère n'étant pas absolu³⁸²) que ces webfilms ne sont pas au départ des publicités télévisées compte tenu

³⁷⁶ 1- *John Kévin*, 2-*Se détendre*, 3-*Déguster*, 4-*Massage*, 5-*S'éclater*, 6-*Anniversaire*, 7-*Profiter*, 8-*Mater*, 9-*L'équipe*.

³⁷⁷ <www.johnkevin.fr>. Consulté le 6 août 2007.

³⁷⁸ <www.pourquoicamarche.com> ou <www.dailymotion.com>, puis inscrire *Pourquoi ça marche* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

³⁷⁹ Films réalisés par Delphine Gleize : *Carnage* (2002), *L'homme qui rêvait d'un enfant* (2007).

³⁸⁰ <www.communiquer-postit.com/>.

³⁸¹ *Idem*.

³⁸² Le site aurait pu simplement permettre de décliner sur le Web des spots publicitaires diffusés à la télévision.

de leur longueur (presque deux minutes, si ce n'est plus encore pour certains) trop importante pour une diffusion télévisée, et compte tenu aussi de leur contenu, qui n'est plus, comme le message publicitaire télévisé, directement centré sur le produit, ce travail étant laissé au site dédié à cette opération qui permet de donner des informations précises, ici sur la gamme des produits Post-it.

Avec cette plus longue durée, et la possibilité de ne plus rester centré sur le produit, il devient possible de développer une petite histoire. Dans l'ensemble, les sept webfilms³⁸³ publicitaires de fiction en prise de vues réelles linéaires de la compagnie 3M narrent les agissements d'un « coach » (comme pour l'IDTGV) dans une entreprise de communication. « King coach » (comme John Kévin) est obsédé par sa mission, mais il est aussi un peu ringard, stupide et maladroit, ce qui permet de finir chaque webfilm par un gag, rarement léger d'ailleurs. Quand le webfilm est terminé, une phrase apparaît : « Consulter nos conseils pour vous passer des leçons de King coach ». Le ton décalé de ce genre de webfilm passe le plus souvent par l'humour, comme le revendique un cyberarticle : « Pour réussir à attirer l'attention des internautes, les annonceurs se lancent donc dans une course à l'originalité. Dans ces conditions, l'humour est un atout de premier choix »³⁸⁴.

Cet humour, quoique le plus souvent potache, et que l'internaute (plutôt jeune et branché) « risque » d'apprécier, a pour objectif de pousser ce jeune à partager ce

³⁸³ Leçon n°1 : *Savoir animer une réunion* / Leçon n°2 : *Savoir prendre des notes en toutes circonstances* ! / Leçon n°3 : *Comment retrouver l'information en un clin d'œil* ! / Leçon n°4 : *Savoir bien préparer ses réunions* ! / Leçon n°5 : *Savoir assister son patron* ! / Leçon n°6 : *Savoir être prêt pour LA réunion* ! / Leçon n°7 : *Comment éviter la corvée du compte-rendu* !

³⁸⁴ LÉVÈQUE, Émilie. *Ibid.* <www.journaldunet.com/0506/050622epubdecale.shtml>. Consulté le 7 août 2007.

webfilm avec d'autres internautes comme lui. C'est l'objectif de la vidéo virale, comme nous l'avons vu : « plutôt que de draguer le consommateur en lui faisant avaler de force un message, on va le pousser à devenir actif et à faire lui-même la pub du produit en lui donnant l'irrésistible envie de partager sa découverte... »³⁸⁵. Cet objectif est peut-être recherché, mais évidemment, il n'est pas toujours atteint. Nous allons bientôt le voir avec Eco, comme l'auteur d'un livre peut passer à côté de son Lecteur modèle, le webfilm publicitaire peut rater sa « cible » (pour récupérer un terme employé en publicité).

Quand pourtant l'objectif est atteint, tout est là pour faciliter le partage avec d'autres internautes. Sous les webfilms de La Halle aux Chaussures, qui produit plusieurs webfilms pour recruter du personnel, l'hyperlien s'intitule : « Envoyer cette vidéo à un ami »³⁸⁶, comme sous les webfilms de John Kevin, le coach de L'IDTGV³⁸⁷. Sur le site de Kinder bueno, l'hyperlien se nomme « Faites circuler »³⁸⁸. Sur le site Post-it de la compagnie 3M, sous chaque webfilm, il existe un hyperlien nommé : « Prévenir un(e) ami(e) ». En anglais, nous trouvons le plus souvent la proposition équivalente « Send to a friend ». Sous le webfilm dont nous allons bientôt parler, *The Jefferson Parliament Bomber footage*, qui va encore plus loin dans ce principe, et qui accroche pour d'autres raisons que son humour, par la manipulation de l'image, l'hyperlien électronique est sournoisement intitulé : « Ask your friend if they can explain this ».

³⁸⁵ BROSSARD, Guillaume. 2004. « La fièvre du marketing ». En ligne. *Hoaxbuster.com*, (27 février). Dans *Seevia media*. <www.hoaxbuster.com/dossiers/detail.php?idDossier=18290>. Consulté le 7 août 2007.

³⁸⁶ <www.lavictoireauboutdupied.com/>. Consulté le 7 août 2007.

³⁸⁷ <www.johnkevin.fr>. Consulté le 6 août 2007.

³⁸⁸ <www.lamouise.com>. Consulté le 6 août 2007.

Parce qu'utilisé, cet hyperlien fait finalement accéder ces simples webfilms publicitaires au statut de vidéos virales.

- L'image est manipulée

Commençons par annoncer que ce drôle de webfilm sans titre précis - *Guy Catches Glasses with Face* sur YouTube³⁸⁹ ou *Lancer des lunettes soleil* sur Tagtélé³⁹⁰ - est bien issu d'une image manipulée. Mais surtout, ce webfilm est un webfilm publicitaire pour la marque de lunettes Ray-Ban. Effectivement, ce webfilm, pour lequel nous aurions pu nous poser la question de la fiction (est-ce un webfilm de fiction ?) est un parfait exemple de webfilm publicitaire de fiction viral. Sur le Web³⁹¹, nous pouvons apprendre que ce webfilm nommé *Catch* a été réalisé pour la campagne *Never Hide* de Ray-Ban, que la tête pensante derrière ce « buzz »³⁹² est l'agence Cutwater fondé en 2007, que son réalisateur s'appelle Benzo, et qu'en moins d'une semaine il a été vu un million de fois. Comme l'écrit le président d'une compagnie impliquée dans ce succès (faisant écho à l'interrogation de Quéau sur l'authenticité de l'image numérique) : « Il y a un moment où l'on se dit "Est-ce que c'est truqué ?" Donc on regarde jusqu'à la fin, éventuellement on se repasse la vidéo et ensuite on l'envoie à un ami pour avoir son

³⁸⁹ <youtube.com>, puis taper *Guy catches glasses with face* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

³⁹⁰ <www.tagtele.com>, puis taper *Lancer des lunettes soleil* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

³⁹¹ 2007. « Les champions... du lancer de Ray-Ban ». En ligne. Dans *Le journal du Net*. <www.journaldunet.com/management/dossiers/0706193-selection-pubs/ray-ban.shtml>. Consulté le 7 août 2007.

³⁹² Comme son nom l'indique, le buzz est une technique publicitaire (utilisant divers médias, et dans laquelle le marketing viral sur le Web s'inscrit) qui consiste à faire du « bruit » autour d'un produit, d'une offre, d'une marque. Une belle illustration de la célèbre phrase de McLuhan *the medium is the message*.

opinion. C'est du viral pur »³⁹³. *Du viral* encore plus sournois que nous ne pouvons l'imaginer, car *Catch* intègre de manière très discrète sa propre signature. En effet, dans la dernière scène, sur la vitre arrière poussiéreuse de la voiture il est écrit « Never Hide »³⁹⁴.

De même acabit nous avons un autre exemple, un autre webfilm viral sans véritable titre a priori. Trois jeunes (en comptant celui qui filme) sont devant l'écran de leur ordinateur et s'amuse à volontairement blesser, si ce n'est à tuer leur avatar : un soldat. Vers le second tiers du webfilm l'avatar en question vient « en personne » se venger, c'est-à-dire tuer à coups de revolver les trois jeunes³⁹⁵. À la fin, une adresse universelle apparaît : « www.gamesbreakout.com ». En tapant cette adresse, nous atterrissons sur le site amBX, quatre lettres que nous avons pu voir sur le mur de la chambre où se trouvent les trois jeunes. Quatre lettres qui représentent non pas une compagnie, mais une technologie développée par Philips qui doit permettre d'améliorer l'immersion de l'utilisateur dans son environnement : enceintes avec caisson de basses colorés et réglage de la luminosité de la pièce (en accord avec la ou les couleurs dominantes affichées sur l'écran pendant le jeu), ventilateurs (pour ressentir le souffle du vent lors de poursuites), barre de vibration (à placer devant le clavier).

De nombreux webfilms publicitaires (ou l'hyperlien vers le webfilm) ont pu ainsi envahir les boîtes électroniques des internautes. Outre l'humour, l'image manipulée

³⁹³ 2007. « Les champions... du lancer de Ray-Ban ». En ligne. Dans *Le journal du Net*. <www.journaldunet.com/management/dossiers/0706193-selection-pubs/ray-ban.shtml>. Consulté le 7 août 2007.

³⁹⁴ <www.ray-ban.com>. Consulté le 7 août 2007.

³⁹⁵ <www.ambx.com/site/consumer/games/ambxviral>. Consulté le 7 août 2007. Disponible en annexe DVD-ROM sous le titre « Revenge »-*games break out amBX*

permet aussi de réaliser des webfilms intrigants ou incroyables comme amBX, ou simplement surprenants ou astucieux comme ce webfilm de seize secondes intitulé *Banc de Sang i Teixits*³⁹⁶. Ce court webfilm détourne par manipulation numérique la fenêtre de diffusion de YouTube (plus précisément la barre de temps de couleur rouge progressant au bas de l'image). En regardant le film, la barre de temps progresse et arrive rapidement à la fin. Le webfilm devrait être fini, mais la femme en blouse blanche nous remercie et sort sa main du cadre de l'image pour saisir cette barre de temps, qui normalement se trouve en dehors de la diégèse. Puis un carton apparaît : « for you it is just a moment, for us it can be a whole life », et un second « once is not enough – come to give blood. Get information here »³⁹⁷. La barre de temps devient ici un contenant de sang. La barre de temps typique de YouTube est ici détournée au profit d'une organisation catalane récoltant des dons de sang.

Le webfilm peut aussi se vouloir engagé comme celui de la marque de savons Dove sorti en 2006 sur YouTube³⁹⁸ et vu par trois millions d'internautes en un mois. *La métamorphose*, ou *Dove evolution* en anglais, est peut-être très bien réalisé, il dénonce aussi le marché des cosmétiques, de la beauté, de la mode, et paradoxe de la publicité, celui de la publicité. Il a aussi suscité beaucoup de parodies³⁹⁹. La parodie est le webfilm réalisé par l'internaute, son arme pour répondre à l'annonceur, le ridiculiser, ou

³⁹⁶ <www.koreus.com>, puis taper *Banc de Sang i teixits* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

³⁹⁷ Nous traduisons : « pour vous c'est juste un instant, pour nous ce peut être toute une vie. une fois ce n'est pas suffisant – venez donner du sang. obtenez de l'information ici ».

³⁹⁸ <youtube.com>, puis taper *Dove evolution* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

³⁹⁹ <youtube.com>, puis taper *Dove evolution parody* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

l'encourager. Parce qu'entité aussi productrice, l'internaute a un certain pouvoir de réplique par rapport à la publicité se trouvant sur le Web. Il vaut donc mieux l'accrocher, le séduire.

Pour séduire l'internaute, l'annonceur peut préférer rester dans cet univers du Web, déjouer la parodie en parodiant lui-même les webfilms. Un webfilm publicitaire de fiction pour la marque de bière Carlsberg récupère à sa manière différentes références liées à la culture du Web. Le webfilm⁴⁰⁰ dure quarante-cinq secondes. Un jeune homme, a priori anglo-saxon, est assis à la terrasse d'un petit café. Nous sommes semble-t-il en Europe. Il demande en anglais au caméraman amateur en face de lui s'il se souvient des bonbons Mentos, puis ajoute « with Carlsberg ? ». Le caméraman comprend assez vite de quoi il s'agit et en rit. Le jeune homme propose d'essayer et laisse donc tomber un Mentos dans le verre de bière, après avoir conseillé de se reculer un peu. Le danger est potentiel, le jeune homme recule aussi de la table, et de la terrasse du café il se retrouve assis dans la rue, en attendant la réaction chimique du Mentos dans la Carlsberg. Soudain, parce que sur la rue, un camion le frappe de plein fouet, à la surprise du caméraman et des autres clients de la terrasse. Le slogan final en sous-titre : « Ne mettez pas de bonbons dans la Carlsberg ».

Explications. D'abord, pour une plus grande crédibilité, véracité, pour donner ce côté réaliste au webfilm, nous pouvons remarquer la récupération du style amateur, la facture de ces webfilms « faits à la maison » de piètre qualité, disponibles sur les sites de partage de vidéos. Ce webfilm reprend ensuite, dans sa narration, les expériences

⁴⁰⁰ <www.webjunkie.fr>, puis taper *Carlsberg* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 7 août 2007.

largement diffusées sur le Web (et exclusivement sur le Web) qui consistent à mettre des Mentos dans du Coca-Cola diet⁴⁰¹. Il s'ensuit une réaction chimique qui fait mousser fortement le Coca-Cola. Avec un petit trou dans le bouchon de la bouteille de Coca-Cola, c'est un geyser de Coca-Cola qui jaillit de la bouteille. Ce webfilm, vous l'aurez compris reprend enfin très clairement la chute d'un webfilm à succès : *Jesus Christ ! The Musical* (2005)⁴⁰² de Javier Prato. Ajoutons que le jeune anglo-saxon porte des Ray-Ban. Comme la musique techno « sample », le Web recycle, nous l'avons déjà remarqué avec le cinéma, mais maintenant il se recycle lui-même, il s'autocite... Progression ou régression ? Il devient en tout cas lui-même une référence.

Quoi qu'il en soit, Ray-Ban, Banc de sang, Dove ou Carlsberg *c'est du pur viral*, comme *The Jefferson Parliament Bomber footage*⁴⁰³, un webfilm dont l'observation de la « mise en scène » ne laisse aussi aucun doute sur le caractère manipulé de l'image. À l'image des webfilms que nous venons de citer, ce webfilm illustre les propos de Quéau soutenant que le principe de modélisation et de numérisation, de manipulation de l'image sous-jacent à la prise de vues réelles, c'est-à-dire invisible parce qu'à la recherche du mimétisme analogique de la représentation, est relativement adapté à la vente pour sa force d'attraction et de persuasion. Il faut encore créer la surprise et que le webfilm accroche l'internaute pour que ce dernier devienne le vecteur de l'échange.

⁴⁰¹ <youtube.com>, puis taper *Coke + Mentos* dans le moteur de recherche intégré pour visionner les différentes expériences qui ont pu être réalisées comme les diverses parodies. Consulté le 7 août 2007.

⁴⁰² <youtube.com>, puis taper *Jesus Christ ! The Musical*. Consulté le 7 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

⁴⁰³ La page <www.how-safe-are-we.com/> n'existe plus. Le film *The Jefferson Parliament Bomber footage* est toutefois disponible en annexe DVD-ROM.

Pour créer la surprise, les concepteurs de *The Jefferson Parliament Bomber footage* n'ont d'abord pas intégré le webfilm dans un site. Ainsi, sans élément exogène nous renseignant sur sa nature, et ricochant de boîte électronique en boîte électronique, ce webfilm a plus de chance de surprendre. La surprise est aussi une manière d'accrocher l'internaute, de le transformer en vecteur de l'échange, car surpris lui-même il va tenter de vouloir surprendre les autres internautes de son réseau de connaissance sur le Web. Il faut ensuite que les éléments endogènes surprennent et ainsi accrochent l'internaute. Les concepteurs de *The Jefferson Parliament Bomber footage* ont particulièrement frappé fort en tablant sur la peur du terrorisme avec une image de touriste qui commence de manière très amateur (image de faible qualité, cadre aléatoire, bougé, flou, zoom). Pour installer ce climat terroriste, le webfilm est même sous-titré *This footage was caught on camera on 11th February 2005 – This is the only footage of this event found so far* (illustration 12).

Sur les bords de la Tamise à Londres, des touristes se filment entre eux. Du fond de l'horizon, en arrière plan, un avion militaire surgit et vient survoler le Parlement Jefferson situé sur l'autre berge. Les touristes se retournent, intrigués par l'arrivée de cet objet volant. Deux missiles se dirigent alors droit sur l'avion et le font exploser. La caméra fait volte-face. Nous apercevons maintenant tout un déploiement militaire ainsi qu'un soldat qui vient interdire aux touristes de filmer. Le webfilm fini, l'adresse « www.atari.com/actofwar » apparaît. En cliquant sur cette adresse (il est en fait possible de cliquer à tout moment sur l'image du film), on accède finalement à un site⁴⁰⁴, où ce webfilm n'est d'ailleurs pas disponible (c'est donc le webfilm qui permet d'accéder au

⁴⁰⁴ <www.atari.com/actofwar>.

site, et non l'inverse), et l'on commence à comprendre ; Atari, la célèbre marque d'ordinateur, est aujourd'hui un éditeur de jeux sur ordinateur et le jeu dont nous avons déjà un peu parlé *Act of War : Direct Action* (sorti en mars 2005) est le nom d'un jeu de « stratégie en temps réel » (STR) multijoueur⁴⁰⁵.

⁴⁰⁵ De un à huit joueurs.

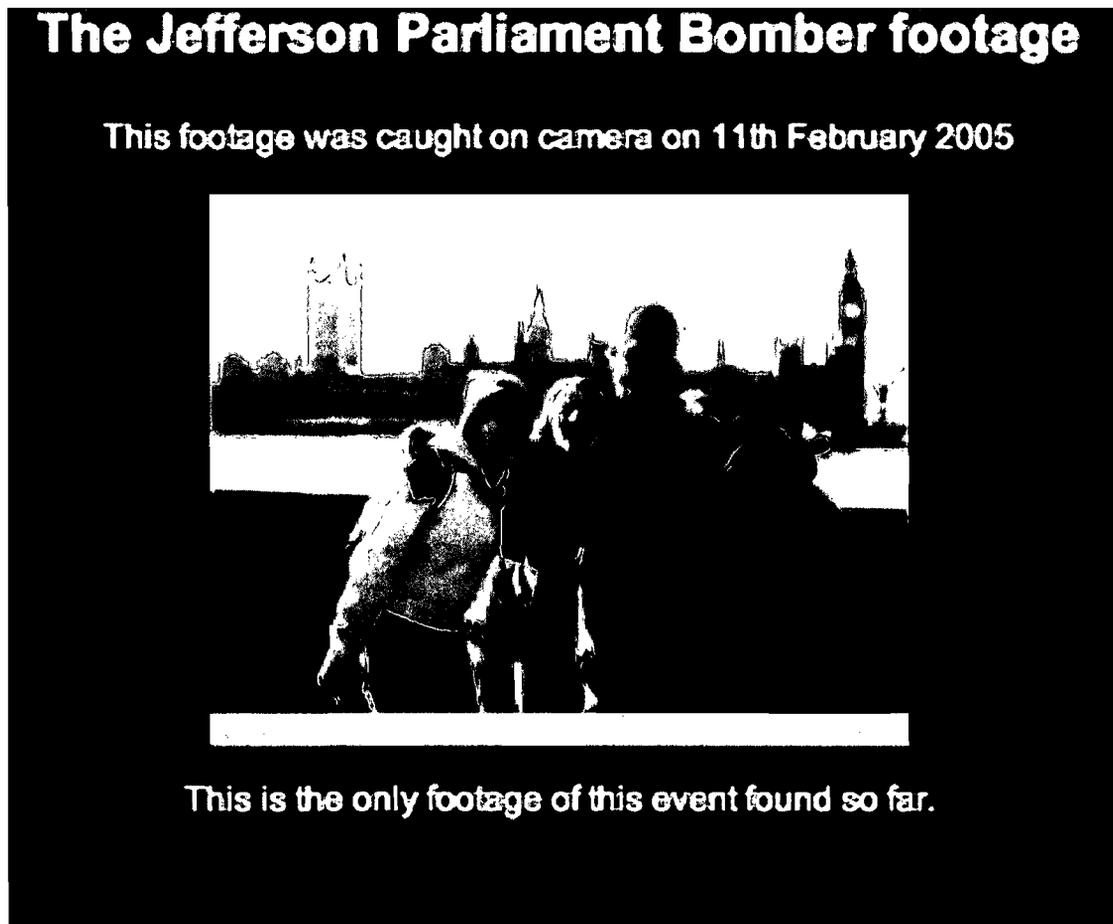


ILLUSTRATION 12

Des touristes en visite à Londres sont témoins d'une attaque terroriste.

© Atari (infogrames)

The Jefferson Parliament Bomber footage vend un jeu qui se situe dans un futur très proche, où le pétrole se fait rare. Pour déstabiliser le marché, et en acquérir des parts plus importantes, un groupe de propriétaires pétroliers finance une organisation terroriste. Des unités spéciales (contrôlées par le/s joueur/s) sont créées pour vaincre ce complot qui menace le monde occidental et l'Amérique en particulier, le principal

accusé. Ajoutons que dans le jeu, des séquences vidéo, ou « cinématiques »⁴⁰⁶ tournées en partie avec de vrais acteurs, se chargent de créer l'ambiance, tout en informant le ou les joueurs des enjeux à venir.

Le webfilm circulera d'un internaute à l'autre à la condition qu'il soit vraiment en accord avec le public cible. La vidéo virale est d'ailleurs très utilisée pour vendre des jeux sur CD-ROMs ou en ligne (*Commandos*, *L.A. Rush*, *Touche*, *Hitman 2*, *P.a.n.i.c.* ou encore *Mortal Kombat*, etc.) puisque le public concerné est déjà un internaute aguerri. Effectivement, comme nous l'avons annoncé, l'entité spectatorielle - le public - est évidemment primordiale dans ce genre de webfilm publicitaire, c'est pourquoi nous prendrons maintenant le temps de traiter de la question du public en nous appuyant sur *The Jefferson Parliament Bomber footage* comme exemple de l'approche sémiopragmatique proposée par Roger Odin.

c) La question du public avec *The Jefferson Parliament Bomber footage*

- Approche empirique

Dans le public d'internautes, il existe évidemment plusieurs publics différents. Disons que le public d'internautes est pluriel et mouvant dans une seule époque donnée. Il est facilement imaginable qu'aujourd'hui la personne âgée, qui vient récemment de découvrir l'ordinateur et Internet, ne prête pas beaucoup d'attention à ce webfilm étrange et spectaculaire qui vient polluer sa boîte électronique, contrairement au jeune internaute

⁴⁰⁶ <www.atari.com/actofwar>, sous *Act Of War : Direct action* (en rouge) et sous *videos* (au bas de la fenêtre). Les cinématiques sont présentes dans les bandes-annonces 2 et 3 du jeu. Consulté le 7 août 2007. Les quatre bandes-annonces sont aussi disponibles en annexe DVD-ROM.

pétri de jeux vidéo, ou « gamer », qui a de fortes chances, d'abord d'apprécier le webfilm, d'en reconnaître la source (de comprendre que c'est un webfilm publicitaire), et ainsi d'aller voir le jeu dont il fait la promotion, si ce n'est de l'acheter au bout du compte. Mais surtout, s'il a l'occasion de le voir avant d'autres internautes comme lui, il est susceptible de l'envoyer immédiatement à ces autres internautes qui partagent le même centre d'intérêt que lui. Ces deux types d'internautes particuliers constituent deux publics parmi d'autres à l'intérieur du public constitué par l'ensemble des internautes.

Évidemment, un « gamer » peut faire partie de différents autres publics, n'ayant pas un seul centre d'intérêt, comme l'ainé peut être intéressé par les jeux vidéo. Le principal atout de la vidéo virale étant principalement sa circulation à l'intérieur du public cible qui ainsi s'autocible. Pour l'annonceur, la difficulté est de contrôler cette circulation, qui peut être trop réduite (le webfilm ne fonctionne pas auprès de son auditoire cible, ni auprès d'aucun autre), trop importante ou décalée (le webfilm échappe à l'annonceur en débordant son public cible ou en touchant seulement un autre public). Il en est de même avec le texte « fermé » dont parle Eco (le texte écrit par un auteur qui cherche à cerner « avec sagacité sociologique et prudence statistique »⁴⁰⁷ son Lecteur Modèle), lorsque le Lecteur Modèle prévu n'adhère finalement pas au texte de l'auteur, ou est autre que celui prévu par l'auteur. Dans *Lector in fabula*, Eco utilise d'ailleurs consciemment le vocabulaire publicitaire et parle de *target*, ou de « cible » à propos de cet auteur qui cherche à cerner son Lecteur Modèle et donne plusieurs exemples, comme justement celui d'une œuvre qui échappe à son ou ses auteurs :

⁴⁰⁷ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 70.

Cependant, il suffira que Souvestre et Allain, qui écrivent pour un public populaire, tombent entre les mains de plus friand des consommateurs de kitsch littéraire pour que ce soit la grande fête de la littérature transversale, de l'interprétation entre les lignes, de la dégustation du *poncif*, du goût huysmansien qui balbutie. Le texte, de "fermé" et répressif qu'il était, deviendra très ouvert, une machine à engendrer des aventures perverses.

Si avec Eco nous commençons à légitimer de manière théorique certaines de nos remarques par trop empiriques, nous pouvons nous demander si théoriquement, compte tenu de tout ce qui détermine un public restreint, il est vraiment possible de le circonscrire avec précision. Peut-on circonscrire le public des *gamers* versus celui des personnes âgées, ou plus généralement versus les autres publics compris dans celui plus vaste des internautes ? En comprenant déjà le caractère multiple d'un public pourtant restreint, peut-on analyser comment un webfilm construit et rejoint (ou non) un public particulier et comment ce public réagit relativement à ce webfilm ?

- Approche théorique

Dans un article de la revue *Réseaux* intitulé « La question du public »⁴⁰⁸, Roger Odin tente de répondre à cette double question dans un contexte cinématographique. Le contexte est peut-être différent, mais nous pouvons tout de même nous inspirer de ses réflexions, car Odin entend parler de différents types de films (de fiction, documentaire, amateur, expérimental, etc.) et de toutes sortes de publics (tant qu'il peut être circonscrit dans un espace réel⁴⁰⁹ comme la salle de cinéma, la salle de cours, le salon d'une maison familiale, le loft d'un artiste, etc.). Pour analyser le public construit par le film et la

⁴⁰⁸ ODIN, Roger. 2000. *Op. cit.*, p. 49-72.

⁴⁰⁹ Nous donnerons bientôt quelques précisions sur cette question de l'espace réel circonscrivant un public par rapport au public d'internautes.

production de sens par le public lui-même, Odin propose l'approche sémio-pragmatique qui a pour ambition d'articuler approche sémiologique -immanentiste- et approche pragmatique, c'est-à-dire que le film n'ayant pas un sens en soi, « ce sont plutôt l'émetteur et le récepteur qui lui donnent un sens à travers une série de procédures à leur disposition dans l'espace social où ils opèrent »⁴¹⁰.

En s'appuyant sur les études du texte filmique de l'ethnologue américain Sol Worth, qui sépare l'espace du réalisateur de l'espace du Sujet percevant (le seul point commun étant le film), Odin écrit que dans cette perspective, « il n'y a pas de communication au sens de transmission d'un message d'un émetteur à un récepteur mais un double processus de production de sens »⁴¹¹, et que le sens produit résulte de certaines contraintes auxquelles est soumis l'individu. Odin nous explique le rôle essentiel, pour Sol Worth, de ces contraintes externes dans le processus communicationnel : « Le spectateur construit bien le texte, mais il le fait sous la pression de déterminations qui le traversent et le construisent sans qu'il en ait le plus souvent conscience. Le spectateur n'est ni libre, ni individuel : il partage, avec d'autres, certaines contraintes »⁴¹². Avec Odin, sous l'influence de Sol Worth, les différents publics se définissent non pas par leur centre d'intérêt, mais inversement par un ensemble de contraintes externes. Odin en arrive à la conclusion que par le trop grand nombre de contraintes déterminant ne serait-ce qu'un seul public, qui par ailleurs n'existe jamais de

⁴¹⁰ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

⁴¹¹ ODIN, Roger. 2000. *Op. cit.*, p. 53-54.

⁴¹² *Ibid.*, p. 54.

manière homogène même dans un espace réel circonscrit, « il faut renoncer à penser que l'on peut étudier *un public réel* en tant que tel »⁴¹³.

Il existe pourtant des solutions, comme l'approche hétérogène (mixant différentes théories) qu'Odin repousse pour les risques d'incohérences qu'elle engendre. Dans le contexte de l'approche sémio-pragmatique, conscient que l'exhaustivité n'est pas réaliste, Odin préfère proposer, dans un premier temps, « une approche doublement partielle : une approche qui ne vise pas tout le public [...] et une approche qui ne vise pas à dire le tout du public. Il s'agit donc de se fixer un axe de pertinence »⁴¹⁴ qui peut se formuler ainsi : « "comprendre comment les textes sont *construits*" (dans le mouvement de lecture, tout comme dans celui de la réalisation). La sémio-pragmatique s'intéresse en priorité *aux grandes modalités de la production de sens et d'affects* (vs au sens produit), ainsi qu'à leurs conditions de mise en œuvre »⁴¹⁵. Pour *The Jefferson Parliament Bomber footage* nous avons, malgré nous, déjà posé les premiers jalons d'une approche sémio-pragmatique en proposant une approche qui ne vise pas tout le public d'internautes, mais seulement le public de *gamers*, sur lequel nous n'avons pas encore tout dit, tout en nous fixant un axe de pertinence qui revient à tenter de comprendre comment le texte de *The Jefferson Parliament Bomber footage* est construit autant par le *gamer* que par celui ou ceux qui l'ont réalisé, en nous intéressant aux modalités de cette production de sens et d'affects, ainsi qu'à leurs conditions de mise en œuvre.

⁴¹³ *Ibid.*, p. 69.

⁴¹⁴ *Ibid.*, p. 55.

⁴¹⁵ *Ibid.*, p. 56.

Mais étant donné cette multitude de manières de produire du sens et des affects, dans un second temps, Odin veut quitter l'analyse empirique pour mieux y revenir en proposant un modèle *abstrait*, en fait *heuristique*, qui ne cherche pas à caractériser un « public idéal », mais « permet de questionner ce qui se passe dans le réel »⁴¹⁶. Ce modèle abstrait passe par l'élaboration d'un certain nombre de *modes de production de sens*. Odin pose une série de questions (du style : « -quel/s type/s d'espace/s ce texte me permet-il de construire ? »⁴¹⁷) pour déterminer, par des systèmes d'opposition, un certain nombre de ces *modes* de production de sens et d'affects (neuf au total, qui parce qu'issus d'un modèle heuristique, signalant lui-même ses propres limites, peuvent être complétés, modifiés, changés). Par exemple, *The Jefferson Parliament Bomber footage* est un webfilm de fiction et fonctionne donc sur le mode *fictionnalisant* (« voir un film pour vibrer aux rythmes des événements fictifs racontés »⁴¹⁸) mais aussi, ce webfilm joue sur autre mode, comme le mode *documentarisant* (« voir un film pour s'informer sur la réalité des choses du monde »⁴¹⁹). Nous avons employé le terme « jouer », car ce mode documentarisant reste un leurre convoqué par le webfilm, mais absorbé par le mode fictionnalisant (comme les webfilms publicitaires *Catch* de Ray-Ban ou celui du Mentos dans la *Carlsberg*).

Ainsi la définition du public selon Odin se précise. Pour ce dernier, « un public est une *communauté de faire* : j'appelle public, un ensemble d'individus réunis par la mise en œuvre de modes de production de sens (c'est-à-dire d'un programme de

⁴¹⁶ *Idem.*

⁴¹⁷ *Idem.*

⁴¹⁸ *Ibid.*, p. 59.

⁴¹⁹ *Idem.*

production textuelle) »⁴²⁰. *Une communauté de faire* est plus proche, cette fois, de l'idée de centre d'intérêt. Mais ce *faire* est bien plus complexe qu'un simple centre d'intérêt, car il mobilise, comme nous venons de le voir avec *The Jefferson Parliament Bomber footage*, plusieurs *modes de production de sens* ou même, pourrions-nous ajouter, pas toujours ceux qui sont attendus par le public.

Pour donner un exemple cinématographique. Par le sujet et la publicité faite autour d'un film de cinéma, le public qui va voir ce film en salle (donc circonscrit dans un espace réel) s'attend à mettre en œuvre certains modes de production de sens, mais quelquefois, il existe un décalage, comme le souligne indirectement Michel Defoy, critique de cinéma à l'hebdomadaire québécois *Voir*, à propos du film de Gus Van Sant intitulé *Last Days* (2005). Ce film, qui normalement relate la vie de Kurt Cobain (sans que ce soit clairement annoncé), était attendu comme une enquête sur les conditions mystérieuses de la mort du chanteur du groupe grunge Nirvana : « Or, ce désir d'enquêter s'estompe rapidement, car le film commande un autre type de réception »⁴²¹, qui selon le journaliste serait plus d'ordre poétique. Le critique semble déstabilisé, a du mal à définir le mode de production de sens que convoque le film : « Et quel genre de réception doit-on envisager pour ce film carrément hors norme? ».

Comme le précise Odin : « à condition qu'il soit projeté devant un public initié aux codes régissant le genre en usage (la précision est essentielle), un film donne des indications sur le ou les mode/s qu'il souhaite voir utilisé/s pour sa lecture »⁴²². La

⁴²⁰ *Ibid.*, p. 60.

⁴²¹ DEFOY, Michel. 2005. « Nervermind ». *Voir* (4-10 août), p. 38

⁴²² ODIN, Roger. 2000, *Op. cit.*, p. 61.

condition que note Odin, si elle est essentielle pour toute sorte de public, l'est d'autant plus dans notre cas, et nous pousse à apporter quelques précisions sur le public particulier d'internautes versus le public considéré par Odin. Effectivement, contrairement au public dont parle Odin, les internautes ne sont la plupart du temps pas circonscrits dans un espace réel, que ce soit les *gamers*, les personnes âgées ou autres, mais chacun seul devant un ordinateur, chez soi ou au travail⁴²³. Avec le public d'internautes, nous avons plutôt une sorte d'espace virtuel, c'est-à-dire composé d'entités isolées physiquement, mais parce que certains d'entre eux possèdent le même centre d'intérêt ou appartiennent à la même *communauté de faire*, ceux-ci sont reliés virtuellement par le Web via le réseau Internet (ce qui permet au webfilm publicitaire de s'autocibler et de circuler). Odin note d'ailleurs à la fin de son texte qu'il y a « des publics qui débordent les espaces de visionnement. C'est que les déterminations qui régissent la production de sens sont aussi en nous »⁴²⁴.

Ainsi, même s'il n'existe pas d'espace réel circonscrivant *un public initié aux codes régissant le genre en usage*, rien n'empêche un webfilm de donner à un public éparpillé des *indications sur le ou les mode/s qu'il souhaite voir utilisé/s pour sa lecture*. Pour le dire autrement, en ce qui concerne *The Jefferson Parliament Bomber footage*, le public de *gamers* est initié *aux codes régissant le genre en usage* et n'a pas besoin d'être circonscrit dans un espace réel pour apprécier les *indications sur le ou les mode/s* que le film *souhaite voir utilisé/s pour sa lecture*. D'une manière générale, a contrario, le public

⁴²³ Précisons que les gamers peuvent aussi se rassembler dans des lieux clos lors de tournois ou de forums, et les "aînés" dans des clubs pour s'initier à Internet, mais dans les deux cas, tout en étant en groupe, les internautes sont seuls pour manipuler leur ordinateur.

⁴²⁴ ODIN, Roger. 2000, *Op. cit.*, p. 68.

d'aînés (même circonscrit dans un espace réel) risque de ne pas apprécier les *indications sur le ou les mode/s* que *The Jefferson Parliament Bomber footage* souhaite voir utilisé/s pour sa lecture et le voir sous un mode non prévu par ce dernier, comme le mode *spectaculaire*⁴²⁵ (au lieu du mode *fictionnalisant* et faussement *documentarisant*) par exemple, compte tenu de leur contexte, car ce public n'est pas, ou plus *initié aux codes régissant le genre en usage*. Pour reprendre Sol Worth qui sépare l'espace du réalisateur de l'espace du Sujet percevant, nous pourrions avancer que la rencontre de ces deux espaces, par le webfilm *The Jefferson Parliament Bomber footage*, ne s'effectue pas toujours, que les modalités de production de sens venant du film et celles du Sujet percevant ce film, comme le public d'aînés (d'une manière générale), ne se rejoignent pas obligatoirement compte tenu de leurs contraintes contextuelles respectives.

Dans l'objectif de questionner ce qui se passe dans le réel, Odin ajoute « que rien n'oblige le public à suivre les indications données par le film (même s'il les a repérées). En ce qui concerne le choix du ou des mode/s de production de sens, le film est peu de poids devant les contraintes du contexte »⁴²⁶, qui précisons le, est un construit autant que les modes. Pour illustrer cette dernière citation concernant les contraintes du contexte, Odin donne l'exemple d'un film amateur qui vu entre amis sera lu sur le *mode privé*, dans un ciné-club sur le *mode esthétique*, à la télévision sur un *mode documentarisant*, etc. De notre côté, nous pouvons avancer que malgré tout *The Jefferson Parliament Bomber footage* peut aussi toucher des internautes d'un autre public que celui des gamers (comme certains aînés, ou le public universitaire dont nous faisons partie à travers cette

⁴²⁵ Le mode *spectaculaire* est une façon de voir le film comme un spectacle.

⁴²⁶ ODIN, Roger. 2000, *Op. cit.*, p. 61.

étude du webfilm), puisque *les déterminations qui régissent la production de sens sont aussi en nous*.

Pour résumer cette analyse fondée sur la grille théorique sémio-pragmatique, Odin écrit : « D'une part, qu'un même *film-projection (Image Event*, selon la formulation de Sol Worth) donne naissance à différents *films-textes* en fonction des différents publics auxquels il est donné à voir. D'autre part, que les modalités de production de sens dépendent du contexte dans lequel se déroule le visionnement : c'est le contexte qui construit le public »⁴²⁷. Pour résumer de notre côté, toujours avec *The Jefferson Parliament Bomber footage* que nous prenons depuis le début comme exemple, signalons dans un premier temps que ce webfilm, en fonction des différents publics auquel il est donné à voir, peut être vu sous différents modes ; fictionnalisant, documentarisant, spectacularisant (certains modes comme les deux premiers pouvant se cumuler pour un même public), même si ce webfilm appelle un certain type de mode (le mode fictionnalisant) pour un certain type de public (le public de *gamers*). Dans un second temps, nous voulons signaler que si les modalités de production de sens dépendent du contexte de visionnement, comme l'affirme Odin, dans le cas du webfilm, d'une manière générale, parce que le public d'internautes n'est pas circonscrit dans un espace réel, les modalités de production de sens peuvent être différentes pour chacun des internautes puisque le contexte de visionnement est différent pour chacun d'eux, mais qu'en même temps ces modalités de production de sens se recoupent en partie entre internautes puisque le contexte de visionnement possède, pour l'ensemble des

⁴²⁷ *Ibid.*, p. 63.

internautes, des paramètres communs liés au dispositif de visionnement, comme pour le spectateur de cinéma.

C) RÉFLEXIONS SUR LE DISPOSITIF ET LE DÉSIR DE FICTION

L'internaute n'est pas dans les mêmes conditions de réception que le spectateur de cinéma. Si le spectateur de cinéma est confronté à une projection lumineuse sur grand écran et partage une expérience collective, et en même temps intime, dans une salle obscure, de son côté l'internaute est confronté à une réception électronique sur un petit écran d'ordinateur branché sur Internet, le plus souvent isolé et seul chez lui, ce qui n'empêche pas tous ces internautes (même non circonscrits dans un espace réel) de partager un dispositif similaire, lié à l'ordinateur. Le dispositif entraîne pour les internautes un certain type de réception, commun à tous ces internautes, et différent de la réception au cinéma.

Maintenant, n'oublions pas le contexte, comme nous venons de le voir avec Odin. Pour ce dernier, les *modalités de production de sens dépendent du contexte dans lequel se déroule le visionnement : c'est le contexte qui construit le public*. Un contexte qui s'immisce entre l'internaute et l'écran. Si un spectateur de cinéma est plus petit et plus bas que l'écran, l'internaute est lui plus haut et plus grand que son écran. Il a surtout plus de risque d'être éventuellement soumis à un contexte environnant potentiellement parasitant. Ainsi une distance peut s'installer entre l'internaute et l'objet visionné. Cette

possible « distance »⁴²⁸ est accentuée dans le cas du webfilm par des paramètres techniques comme la compression de l'image (qui en altère la définition) et une petite fenêtre de visionnement (plus petite que l'écran de l'ordinateur, ainsi il est possible de voir d'autres informations parasites sur le reste de cet écran). Toujours pour faciliter le téléchargement, cette distance peut être encore accentuée par des paramètres artistiques (influencés par les paramètres techniques) dont nous avons déjà plusieurs fois parlé : le gros plan fixe plutôt que le plan détaillé et en mouvement (une « mise en scène » sobre), la coupe franche plutôt que le fondu enchaîné (un montage sobre). Tous ces paramètres ne peuvent que transformer l'expérience de réception de l'internaute face au webfilm par rapport au spectateur de cinéma.

Tant le dispositif que le contexte marquent chez l'internaute une différence importante avec le spectateur de cinéma. Pourtant, avec Odin encore, nous comprenons que nous ne pouvons pas être aussi catégorique sur ces différences de réception entre l'internaute et le spectateur de cinéma. Nous devons élargir notre manière de penser le public d'internautes quand Odin nous signale qu'il existe « des publics qui débordent les espaces de visionnement. C'est que les déterminations qui régissent la production de sens sont aussi en nous »⁴²⁹. Quand toujours Odin complète son idée en écrivant que « c'est le cas, par exemple, des déterminations qui nous poussent à la lecture *fictionnalisante* [...]

⁴²⁸ David Mathieu utilise aussi ce terme de "distance" (courriel David Mathieu – Christophe Gauthier, 28 novembre 2005) mais au sens propre, en traitant de la distance entre l'internaute et l'écran. Disponible en annexe.

⁴²⁹ ODIN, Roger. 2000. *Op. cit.*, p. 68.

en conséquence, nous appartenons tous potentiellement au *public fictionnalisant* »⁴³⁰, il nous permet d'identifier au moins un point commun entre différents publics.

Ce qui signifie, si nous appliquons cette hypothèse au public d'internautes, que ce dernier déborde obligatoirement son espace de visionnement puisque cet espace n'existe pas réellement. Il n'est donc pas nécessaire d'aller au cinéma pour voir une fiction. Il est possible d'apprécier une fiction sur le Web, il est possible d'apprécier un webfilm de fiction sur son ordinateur, car *les déterminations qui régissent la production de sens sont aussi en nous*. En même temps que les déterminations institutionnelles, sociales, sexuelles et autres, Odin nous dit que les déterminations qui poussent l'internaute à la lecture fictionnalisante sont aussi en lui, qu'il a aussi intériorisé ce désir de fiction. Pas besoin d'un espace localisable. Malgré un dispositif et un contexte, mais aussi un espace différents du cinéma, l'internaute peut entrer dans la diégèse d'un webfilm au même titre qu'un spectateur de cinéma. Selon Aumont, « la notion de diégèse dans son acception filmologique reste d'une grande pertinence pour rendre compte de l'intensité de l'effet de fiction provoqué chez le spectateur par la représentation cinématographique »⁴³¹, alors pourquoi pas (malgré le dispositif et le contexte) pour rendre compte de l'effet provoqué chez l'internaute ?

Ces deux publics possèdent ce que nous pouvons appeler à la suite d'Odin le même « désir de fiction » (en interprétant cette idée de force qui « pousse », par la notion de désir). Deux publics qui peuvent évidemment cohabiter dans la même personne, comme nous l'illustre clairement, et exactement à propos de ces deux publics,

⁴³⁰ *Idem*.

⁴³¹ AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Op. cit.*

Dwight Caine le vice-président pour le marketing Internet chez Sony Picture, cité par la journaliste Isabelle Regnier : « Au cours des deux dernières années, nous avons pris conscience que le profil des internautes est le même que celui des spectateurs de cinéma qui viennent voir les films dès leur premier week-end de leur sortie en salle »⁴³². Deux publics, une personne qui possède le même désir de fiction.

Notons qu'il existe des films qui jouent exclusivement sur ce désir de fiction, qui exacerbent ce désir en nous faisant imaginer la fiction avant qu'elle ne se produise. Ainsi, peu importe l'espace de diffusion du film réalisé en 1983 par Michael Klier et intitulé *Der Riese (Le Géant)*, le spectateur que nous sommes imagine à la vue de ce film d'innombrables histoires abracadabrantes qui n'arriveront jamais, puisque que les images sont issues de caméras de surveillance berlinoises. En apposant sur ces images une musique grandiloquente (du Wagner et du Mahler), le réalisateur joue avec notre désir de fiction. Prenons maintenant l'exemple d'un webfilm comme *GE-996 (Pistachios)*⁴³³, qui tout en étant différent reprend quelques éléments du film de Michael Klier. Si l'image est cette fois manipulée numériquement (l'observation de la « mise en scène » nous indique au moins qu'il y a manipulation), de la même manière que dans *Le Géant* la musique (électronique cette fois) peut avoir tendance à favoriser notre imagination, à faire naître en nous quelques scénarios des plus incongrus.

Dans la première moitié de ce webfilm, sur un banal trottoir, derrière une voiture, une fourchette en plastique, ainsi que des mégots de cigarettes commencent à s'élever

⁴³² REGNIER, Isabelle. 2001. « Le marketing viral réveille le film de genre ». *Cahiers du cinéma*, n°Hors-série (novembre), p. 16-17.

⁴³³ <www.pistachios.se/ge-996>. Disponible aussi en annexe DVD-ROM (parce qu'en haute définition, cette fois le mode « plein écran » est satisfaisant).

doucement dans les airs sur une musique électronique que pourrait avoir été composée par Jean-Michel Jarre. Pourquoi ces objets montent-ils vers le ciel ? Dans le plan suivant (au cadre incertain) nous apercevons à travers les fenêtres vitrées d'un appartement des plantes cherchant aussi à pointer vers le haut. Puis un vélo, attaché à un réverbère, s'élève lui aussi le long de ce réverbère. Suivent des voitures qui s'élèvent inexorablement, ainsi que tous les débris qui peuvent recouvrir le sol d'une ville. Les lévitations s'enchaînent : une benne à ordures, un camion-citerne, un train avec ses wagons, un avion... En fait tous les items non attachés au sol. Où vont-ils ? Quelle force les attire ? À qui appartient le vaisseau spatial en position stationnaire dans la troposphère que nous voyons au détour d'un plan ? Qui contrôle ce vaisseau ? Des extra-terrestres sont-ils positionnés au-dessus de la terre en aspirant tout ce qui s'y trouve ? Dans quel objectif ?

La suite, la seconde partie, est plus difficile à narrer, nos scénarios abracadabrants s'estompent un peu par la même occasion. Nous évoluons à travers le cosmos où les étoiles, après avoir pris la forme d'une oreille, puis d'un œil et d'une bouche, prennent finalement la forme d'une sorte d'entité monstrueuse sans oreille, sans yeux et sans bouche, mais avec plus ou moins une tête et des membres. Peut-être le Dieu cosmique responsable, ou résultant de ce que nous avons pu voir dans la première partie du webfilm, comme l'explique très laconiquement le résumé disponible sur le site du réalisateur : « GE-996 – a journey through the kosmos, witnessing the implosion of the universe and the birth of a god »⁴³⁴.

⁴³⁴ Nous traduisons : « GE-996 – une journée à travers le cosmos, témoin de l'implosion de l'univers et de la naissance d'un dieu ». <www.pistachios.se>. Consulté le 8 août 2007.

Ainsi, en voulant simplement raconter ce que nous avons pu observer en visionnant ce webfilm nous avons imaginé une histoire, tenté de donner un sens (même minimum) à ce webfilm. Notre désir de fiction nous a poussé à développer une histoire qui permet d'expliquer, au moins en partie, ce que nous venons de voir. Même insuffisante, cette explication a des chances de nous satisfaire, si ce n'est de nous rassurer. Il faut dire que ce webfilm laisse place à l'interprétation. C'est sa « stratégie textuelle » pour récupérer un terme d'Umberto Eco, ou pour reprendre Odin, son *programme de production textuelle*, son *mode de production de sens*.

L'auteur ne fait pas que générer un désir de fiction chez le récepteur, il le partage avec ce récepteur, à travers cette « mise en scène ». Ce mode de production de sens passe par la « mise en scène ». La « mise en scène » dans le webfilm comme point commun, point d'équilibre entre l'espace du réalisateur et l'espace du Sujet percevant, ici l'internaute, pour cette fois utiliser des termes qu'Odin emprunte à Sol Worth à propos du film de cinéma. Ainsi nous comprenons encore mieux les propos d'Eco déjà cités, que *la notion d'interprétation entraîne toujours une dialectique entre la stratégie de l'auteur et la réponse du Lecteur Modèle*⁴³⁵, ou dans ceux plus récents d'Odin : *qu'il n'y a pas de communication au sens de transmission d'un message d'un émetteur à un récepteur mais un double processus de production de sens*⁴³⁶. La « mise en scène » n'est peut-être pas tant un mode de production de sens (quoique la question se pose, surtout si on se place du côté de la mise en scène comme art autonome) qu'un « transmetteur » bi-directionnel de ce sens produit.

⁴³⁵ ECO, Umberto. *Op. cit.*, p. 73.

⁴³⁶ ODIN, Roger. 2000. *Op. cit.*, p. 53-54.

CONCLUSION

Pour cette seconde partie, nous avons commencé par confronter la « mise en scène » au webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif. Une interactivité a priori capable d'illustrer le rapport dialectique, exposé autant par Legrand au cinéma, que par Eco en littérature, entre le sujet émetteur et le sujet récepteur de ce spectacle. Après plusieurs mises au point nous permettant de saisir la dimension de cette notion d'interactivité, nous sommes tombé sur deux problèmes majeurs, la rareté de l'interactivité dans le webfilm de fiction et la similitude existant entre le webfilm interactif et le film-jeu.

D'une manière générale, le cinéma interactif (c'est-à-dire en dehors du Web) semble assez rare. Comme il est écrit sur le site Ludiciné (dont Bernard Perron est le responsable) : « les expériences de cinéma interactif, à tout le moins dans le domaine du divertissement populaire, sont de plus en plus rares et le genre accuse un déclin indéniable de nos jours »⁴³⁷. Tout en travaillant plus précisément sur le webfilm, nous avons pu exposer trois, même quatre explications cumulables : une complexité narrative pour le concepteur ; une incompatibilité narrativité/interactivité ; un intérêt limité de la part de l'entité réceptrice, ainsi qu'un coût de production important. Plutôt de l'ordre du décevant, le webfilm interactif résiste pourtant à son propre oubli. Ainsi quarante ans plus tard le *Kinoautomat* reprend du service, à Londres en 2006 et à Prague en 2007. Il est possible de voir quelques photos de ces dernières projections sur le site tchèque

⁴³⁷ <cri.hi.start.umontreal.ca/Ludicine/>, sous *Projets de recherche et chercheurs*. Consulté le 14 août 2007.

consacré au *Kinoautomat*⁴³⁸. Un DVD (accompagné d'un livre) est même en cours de production⁴³⁹. Et sur le Web de nouvelles expériences voient le jour, dont des films à caractère publicitaire qui sont d'intéressants cas à analyser, car ils questionnent à leur manière la narrativité interactive. Le caractère mercantile de certains webfilms ne nous a jusqu'à présent pas empêché de les étudier, nous devons continuer sur cette lancée, car une compagnie de cosmétiques comme Reversa (la société Dermtek Pharmaceutique est installée au Québec), ou un constructeur automobile comme Daimler-Chrysler sont finalement des sociétés qui ont les moyens financiers pour produire de tels webfilms.

Commençons avec la marque de produits cosmétiques féminins anti-âge Reversa qui possède un site spécifique pour présenter les webfilms. Sur *Voyezleeffetssecondaires*⁴⁴⁰ une femme dans la quarantaine assise sur un sofa lit une revue pendant que nous entendons une douce musique « lounge ». Une voix féminine nous invite à sélectionner un des produits situés au bas de l'écran puis à cliquer sur le bouton « voyez les effets secondaires ». Une sonnette d'entrée retentit, la femme sur le sofa se dresse et va ouvrir, un homme, ou plutôt un adonis entre dans le champ de la caméra. Ce premier jeune homme (correspondant au premier produit⁴⁴¹) est habillé en chef cuisinier et veut nous offrir des leçons : *faire du pain / l'art de la pâtisserie / manger les huîtres*. En cliquant sur une de ces différentes propositions, le jeune homme le plus souvent torse nu les effectue en « draguant » l'objectif de la caméra avec des regards, des sourires, et des gestes lents et sensuels. Quand une des trois propositions

⁴³⁸ <www.kinoautomat.cz>, sous *Fotogalerie*. Consulté le 12 août 2007.

⁴³⁹ <www.kinoautomat.org>, sous *About the DVD*. Consulté le 12 août 2007.

⁴⁴⁰ <www.voyezleeffetssecondaires.ca>, sous *Passez au salon*.

⁴⁴¹ « Reversa UV crème éclaircissante anti-taches ».

finit (*faire du pain* par exemple) les deux autres sont à nouveau affichées (*l'art de la pâtisserie / manger les huîtres*), et ainsi de suite jusqu'à épuisement des propositions. Avec encore trois autres produits exposés, il sera encore trois fois possible de voir les effets secondaires, soit avec le plombier, soit avec le sapeur-pompier, ou soit enfin avec le jardinier. Pour chacun des quatre produits, il est donc possible de voir trois effets secondaires, douze en tout.

Les webfilms de Reversa reprennent les codes de la fiction et imitent les webfilms interactifs tels qu'*Hypnose*. Les quatre fois trois (4 x 3) petits webfilms sont autant d'introductions à une histoire comme la scène introductive dans *Hypnose*, mais ici elles n'aboutissent pas à un choix de propositions, à des suites filmées. Ainsi les concepteurs (agence TAXI Montréal) évitent la construction d'histoires en tresses qui est trop complexe. Ces douze débuts d'histoires n'ont en fait pas le temps d'être incohérents narrativement, même si on peut considérer qu'ils le sont déjà en commençant, de par les diverses situations présentées (un homme à moitié nu vient pétrir de la pâte à pain dans la cuisine d'une inconnue, le plombier vient prendre un bain moussant, nu évidemment, pour tester la tuyauterie, etc.). Avec ces webfilms de Reversa, il est intéressant de constater que pour contourner les difficultés narratives inhérentes à l'interactivité, la narration n'est tout simplement pas développée. Les concepteurs misent sur la simple réactivité, le poke-and-see du débit de boisson. C'est l'interactivité de niveau 1, l'interactivité réflexe de Mabillot.

Plus long et plus complexe, le webfilm de fiction interactif en prise de vues réelles pour la marque de voiture Jeep (modèle Patriot) est un cas aussi très intéressant, car il a trouvé d'autres moyens pour contourner les difficultés narratives liées à

l'interactivité. De la même manière que pour Reversa un site spécifique a été créé. Sur Patriotadventure⁴⁴², après une introduction du site, nous arrivons sur une page où il est écrit « Jeep Patriot and the Way-Beyond Trail. A Really, Really Interactive Film »⁴⁴³. Première scène : une jeune femme et deux jeunes hommes (la caméra n'est pas tant tenue par une quatrième personne que virtuellement par nous-même, internaute) discutent autour d'un feu de camp avec dans les mains un journal intime informant de l'existence possible d'un trésor caché dans la région. Les jeunes gens discutent évidemment au pied d'une Jeep Patriot, le véhicule de leur aventure à venir. Ainsi, après cette scène de plus d'une minute, trois propositions s'affichent : « Wait'til morning, hit route 10 / Wait'til morning take the back roads / Leave tonight »⁴⁴⁴. En choisissant un des trois parcours, nous tombons encore sur d'autres propositions, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un peu par hasard nous découvrons le trésor (puisque tel est le but), une boîte de pièces d'or... en chocolat (une blague d'un des trois personnages) ! Une nouvelle page s'ouvre alors, nous félicite et nous signale aussi que nous n'avons pas vu un certain nombre d'autres scènes que nous pouvons visionner grâce à la carte topographique, qui d'ailleurs permet par exemple de revenir sur une scène précédente, ainsi que de sauter d'une scène à l'autre non reliées. Il y a quarante-quatre scènes en tout et pour tout, mais seulement une dizaine mènent au trésor.

Notons surtout que les autres scènes (qui ne mènent pas au trésor) peuvent nous entraîner sur des parcours qui n'aboutissent pas. En effet, le principal problème de

⁴⁴² <<https://www.patriotadventure.com>>. Consulté le 14 août 2007.

⁴⁴³ Nous traduisons : « Jeep Patriot et la voie au-delà des traces, un film vraiment, vraiment interactif ».

⁴⁴⁴ Nous traduisons : « Ils attendent jusqu'au matin pour prendre la route 10 / Ils attendent jusqu'au matin pour prendre les chemins en arrière / Ils partent ce soir ».

l'arborescence (*dont les branches s'écarteraient à l'infini*) énoncé par Ali Bali est cette fois contourné par des impasses nommées « Dead End » (qui proposent chacune soit de faire un choix différent concernant la dernière scène, soit de revenir au tout début, soit de demander à un ami qu'il obtienne un indice). Le problème de l'arborescence est aussi contourné par des propositions quelquefois très limitées en nombre. S'il est possible de choisir entre trois ou deux propositions, nous n'avons parfois qu'une seule proposition (donc plus de choix possibles), ce qui permet au niveau de la narration, nous le comprenons, de recentrer l'histoire vers la direction souhaitée. Reversa ou Jeep trichent à leur manière dans leur narration interactive, mais l'interactivité est quand même là, et les non-choix de Jeep, ou les « Dead End », si elles coupent cette narration, ne perturbent pas notre désir de trouver le trésor, ou même celui d'explorer les recoins de cette histoire, tellement il y a de parcours différents. Des « Dead End » qui surtout rapprochent ce webfilm du jeu. Les genres se confondent de plus en plus.

En effet, avec le webfilm du constructeur automobile, le second problème, la similitude du webfilm interactif avec le film-jeu est encore plus grande, car ce dernier emprunte les codes du film-jeu. Ces fins abruptes pourraient être comparées à des obstacles, et la recherche du trésor, à la quête qui caractérise le film-jeu. Les fins abruptes introduisent une part d'échec pour l'internaute (peut-être temporaire, puis qu'il est possible de repartir) dans cette quête du trésor qui favorise un esprit de compétition, qui se rapproche donc à l'univers du film-jeu. Dans le film interactif, si un parcours s'interrompt, ce n'est que « pour donner le temps au joueur d'effectuer son choix »⁴⁴⁵.

⁴⁴⁵ PERRON, Bernard et al. 2007. «Dictionnaire des descripteurs de la filmographie du cinéma interactif des premiers temps». En ligne. *Ludiciné*. Dans *Cri - Université de Montréal*. À paraître sur le site <cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/>. À paraître rentrée 2007 sur le site.

Les distinctions énoncées par Perron entre le film interactif et le film-jeu (qui passent par l'attitude du joueur) semblent ici s'entremêler. Ainsi, nous constatons que pour relancer l'intérêt du public, pour « l'accrocher », le webfilm interactif semble récupérer une part plus importante que dans le webfilm interactif de cette *jouabilité* avancée par Perron caractérisant le film-jeu, et le player se transforme insensiblement (mais pas totalement) en gamer. Avec Reversa la jouabilité était plutôt coquine. Deux nouvelles façons de relancer le webfilm interactif, s'il est encore possible de le nommer ainsi, tant la différence entre les deux s'estompe a priori. Peut-être une nouvelle voie, celle de l'hybridité ? Une hybridité dans l'hybridité, puisque le film-jeu est déjà un genre hybride entre le film et le jeu.

De son côté, *Hypnose* étudié à la suite, lequel nous a permis de poser la question du contrôle de la « mise en scène » par l'internaute, est à l'inverse clairement un webfilm interactif, et pas un film-jeu. *Hypnose* est un webfilm interactif de niveau 2, touchant l'interactivité relative de Mabilot. Pour Bachand pourtant, ce type de webfilm concerne plutôt l'interactivité 1, l'interactivité réflexe, car l'utilisateur n'a pas vraiment l'occasion de s'impliquer, étant simplement dans un état de réactivité, comme nous avons pu nous-même le constater avec les webfilms publicitaires de Reversa. Une approche que nous avons pourtant trouvée réductrice dans le cas d'*Hypnose*, car elle semble oublier l'expérience que procure (comme le film de cinéma) la vision du webfilm de fiction, l'investissement émotionnel, même intermittent, qu'il peut susciter. Un webfilm comme *Hypnose* est d'ailleurs qualifié de film immersif, au niveau narratif entendons-nous. Toujours pour poser la question du contrôle de la « mise en scène », nous avons continué avec un film immersif, au niveau (soi-disant) visuel cette fois. Avec

The New Arrival, qui cherche à situer l'internaute au centre de l'image prise sur 360°, nous avons un cas qui dépasse à priori l'interactivité de niveau 1.

Mais nous avons pourtant pu constater que le contrôle de la « mise en scène » dans le webfilm interactif, qu'il soit à choix multiples comme *Hypnose*, ou comme les webfilms pour la marque Reversa ou celui pour la marque Jeep, ou que le webfilm soit immersif comme *The New Arrival*, ce contrôle reste finalement bien illusoire devant les choix préformatés du concepteur qui, lui, le conserve contre vents et marées. Ou comme nous avons pu l'écrire, le *player* n'a pas plus de contrôle sur la « mise en scène », en tout cas pas vraiment plus qu'un spectateur dans une salle de cinéma finalement.

Nous avons ainsi pu constater à la suite que le cinéma reste malgré tout le repère stable pour un webfilm qui tente de trouver ses marques, mais qui pour l'instant emprunte encore au langage cinématographique, n'en n'ayant pas développé un qui lui soit propre. Le webfilm emprunte aussi au cinéma son univers, le parodiant allègrement, ainsi que la texture même de son image, c'est-à-dire les « défauts » de cette image cinématographique, parce que l'image médiatisée du monde passe encore et toujours pas l'image cinématographique. Un constat qui semble pouvoir expliquer en partie cette non-exploitation du potentiel numérique. Dans ce processus de convergence permise avec le numérique, la nouvelle esthétique de l'hybridation annoncée reste assez timide et sporadique.

Seul peut-être *The New Arrival* semble présenter quelques particularités novatrices. En tout cas, il questionne ce langage cinématographique en rendant théoriquement caduc tout un pan du vocabulaire cinématographique (comme les termes

de profilnique ou de gros plan), mais reste en pratique, et paradoxalement, diffusé dans un simple cadre, comme *La région centrale* de Michael Snow, comme tout film de cinéma en fait. Ajoutons pour aller dans le même sens que par son image close (sur 360°), et parce que l'utilisateur ne peut pas s'échapper du point fixe central d'où les scènes sont filmées, le webfilm perd la pluriponctualité qui représente une des grandes avancées du cinéma. Ajoutons encore que le webfilm, parce que l'utilisateur peut s'il le veut découvrir le hors-champ du champ qui lui est au départ proposé, perd aussi le hors-champ imaginaire. Parce que le hors-champ contigu est ici explorable, le « hors-champ comme concept qui s'ouvre sur l'imaginaire de l'absence »⁴⁴⁶, qui fait aussi la force du cinéma, disparaît.

La matérialité même de ce webfilm, parce que justement interactif et sur 360°, nous a peut-être empêché d'apprécier, non pas spécialement la proposition narrative de ce webfilm (entraînant une obsolescence de certains termes cinématographiques), mais plutôt les régressions au niveau du langage propre au cinéma (perte de la pluriponctualité et du hors-champ imaginaire). Un fort degré d'opacité du média qui ne nous a par contre pas empêché de travailler sur le webfilm de fiction en prise de vues réelles mais cette fois linéaire, car il convoque à sa manière la « mise en scène » ; sans être interactif il en questionne son contrôle, du côté du concepteur comme du côté de l'utilisateur. Mais encore une fois, à peine commençons-nous que nous sommes tombé sur un problème majeur à régler : comment identifier le webfilm de fiction linéaire du court métrage se retrouvant sur la Toile sans y avoir été destiné ? Parce que non interactif, le

⁴⁴⁶ NACACHE, Jacqueline. « Territoires de l'imaginaire : histoire et théorie du hors-champ au cinéma ». En ligne. *Diffusion des savoirs de l'École Normale Supérieure*. <www.diffusion.ens.fr>, puis inscrire *hors-champ* dans le moteur de recherche intégré. Consulté le 30 août 2007.

webfilm linéaire ne tire a priori pas profit du Web, ainsi, même si le webfilm a pour caractéristique d'être réalisé qu'en fonction de sa diffusion sur le Web, linéaire il fonctionne très bien en dehors du Web et ne se distingue pas du court métrage qui arrive sur le Web par défaut.

Notre approche pour repérer le webfilm linéaire a consisté à convoquer les éléments endogènes, principalement « la mise en scène » » considérée en tant qu'écriture, ainsi que tout élément exogène (les festivals, les sites de diffusion des films, et tout écrit exposant les intentions du réalisateur sur son film) susceptible de nous informer sur la nature du film qui est sur le Web. Après de nombreux exemples, nous nous sommes finalement aperçu que le mode de diffusion et de réception pesaient d'un poids plus lourd que tout autre considération pour qualifier le film sur le Web. Le mode de diffusion, dépendant de critères techniques, impose une certaine qualité d'image et un certain format d'image pour l'ensemble des films sur le Web, ce qui influe en fin de compte sur le mode de réception. Ainsi, ce nivellement qualitatif nous a permis de décider que finalement tout film sur le Web est par défaut un webfilm (comme finalement tout film diffusé à la télévision devient par défaut un téléfilm). Par la même occasion, nous nous sommes soulagé du fardeau de devoir convoquer pour chaque film trouvé sur le Web (dans l'objectif de devoir les identifier en tant que webfilms) toute une panoplie d'éléments endogènes, mais surtout exogènes au webfilm qui sont souvent des plus aléatoires à trouver.

Nous avons donc pu par la suite nous concentrer sur ce contrôle de la mise en scène-créditation dans deux exemples opposés (*Ilgigrad Millenium* et *405*) tout en exposant juste avant les caractéristiques de l'image numérique qui n'a plus nécessairement besoin

de reproduire le Réel, puisqu'elle peut en soi-même le produire. Une méthode consiste à modéliser l'objet, à le créer informatiquement (l'image s'inspire alors du Réel) ; l'autre consiste à numériser le Réel, l'ordinateur décompose l'image originaire de l'objet en pixels (l'image s'appuie alors sur ce Réel qui n'est donc pas pour autant évacué). *Ilgigrad Millenium*, malgré le processus tout numérique de la production, convoque un contrôle relativement traditionnel de la mise en scène-activité créatrice, contrairement à *405* pour lequel le contrôle de la mise en scène-crédation devient infini, absolu, comme pour le réalisateur de dessins animés qui « peut montrer son film tel que lui l'a personnellement vu et créé dans son esprit⁴⁴⁷ » nous disait Auriol. Dans *405*, l'image n'a peut-être plus rien à voir avec le Réel même si est recherché le mimétisme analogique de la représentation. Le mimétisme pour *faire croire* à l'utilisateur qui va visionner le webfilm au réalisme de la « mise en scène », même si l'image n'est en réalité que pure virtualité.

Avec l'ordinateur, les réalisateurs de *405* ont pu modéliser ce qui n'était pas numérisable (comme l'avion atterrissant), manipuler l'image comme bon leur semblait en augmentant le temps de post-production par rapport au temps de tournage. L'ordinateur n'est pourtant pas tant un élément parmi d'autres de la « mise en scène » qu'un méta-outil permettant de générer les éléments constitutifs de la « mise en scène » et de les ordonner grâce à son grand pouvoir de convergence. Le profilmique devient alors virtuel et le filmographique semble « digéré », « englouti » par le profilmique. Des termes caducs, comme nous avons pu le constater pour une seconde fois, parce qu'inventés pour le cinéma, contrairement au terme de « mise en scène » qui semble à l'inverse toujours viable et valide pour l'analyse, notamment aussi lorsqu'elle nous aide

⁴⁴⁷ AURIOL, Jean George. *Op. cit.*, p. 15.

à découvrir la manipulation d'une image. À travers divers exemples de webfilms (des nouveaux comme *C'est dans la forêt qu'un homme se révèle*, *Carlitopolis* ou *Catch* de Ray-Ban) nous avons pu, grâce à la « mise en scène » (à la « mise en scène » de l'in vraisemblable ou du vraisemblable) déterminer si une image est manipulée ou pas, et même si cette manipulation est d'ordre numérique ou pas. Bien que limitée, cette méthode reste efficace quand aucun autre élément (endogène ou exogène n'existe), surtout face au webfilm publicitaire avec lequel nous devons garder un certain recul.

La manipulation de l'image simplifiée par le numérique (quoiqu'il en soit rarement question, mais la connaissance des divers logiciels permettant de manipuler l'image peut s'avérer complexe comme a pu nous le signaler rapidement Françoise Holtz-Bonneau⁴⁴⁸), cette manipulation sert aussi à vendre et à convaincre. Des webfilms publicitaires qui doivent accrocher l'internaute pour que ce dernier devienne le vecteur d'échange de ce webfilm (appelé dans le jargon un *viral video*, ou en français une vidéo virale), puisqu'il a pour mission de contaminer le plus de boîtes électroniques possibles. L'image manipulée est utilisée en publicité, mais le webfilm de fiction linéaire dont l'image n'est pas manipulée se taille encore une bonne part du marché dans l'e-pub. En restant dans la manifestation ostensible du contrôle de l'image, parce qu'elle a perdu toute authenticité, il nous a donc une fois de plus fallu observer la « mise en scène » pour reconnaître une image qui n'est pas manipulée (Crédit agricole, Kinder Bueno, IDTGV, 3M) d'une image manipulée (*Catch* pour Ray-Ban, *Banc de Sang i Teixits*,

⁴⁴⁸ Avec Françoise Holtz-Bonneau il était surtout question du « problème de la maîtrise des outils informatiques par les artistes ». HOLTZ-BONNEAU, Françoise. *Op. cit.*, p. 137.

Dove evolution ou le webfilm pour le bière Carlsberg, ainsi que *The Jefferson Parliament Bomber footage*).

L'aspect publicitaire de ces webfilms nous a incité à traiter cette fois, après la mise en scène-crédation, de la question du public, qui est *ciblé* dans cet univers mercantile. En comprenant déjà le caractère multiple d'un public restreint, nous nous sommes demandé si nous pouvions analyser comment un webfilm construit un public particulier et comment ce public réagit relativement à ce webfilm. Pour répondre à ces deux questions, nous nous sommes appuyé sur l'approche sémio-pragmatique (utilisée dans un contexte cinématographique) proposée par Roger Odin, tout en l'appliquant au webfilm publicitaire *The Jefferson Parliament Bomber footage*.

Le modèle théorique d'Odin nous prévient d'abord que sur la question du public l'exhaustivité n'est pas réaliste. Parce que le public est pour Odin un ensemble d'individus réunis par la mise en œuvre de modes de production de sens, nous avons d'abord été conduit à identifier les différents modes de production de sens d'un film et l'importance du contexte de visionnement dans la production de sens par l'internaute. L'approche d'Odin nous a aussi permis de distinguer les particularités du public d'internautes (parce que non circonscrit dans un espace réel) et ses similitudes (parce que ce public peut déborder l'espace réel) avec le public de cinéma. Ainsi, nous avons entre autres compris que *The Jefferson Parliament Bomber footage* pouvait être vu sous différents modes de production de sens selon le public auquel il est donné à voir, même si le webfilm appelle un certain mode pour un certain public et même si le public d'internautes en général n'est pas circonscrit dans un espace réel. Nous avons aussi

compris l'importance du dispositif dans le contexte de visionnement, mais surtout du désir de fiction.

Enfin, pour terminer, nous pouvons nous demander pourquoi nous avons choisi *The Jefferson Parliament Bomber footage* parmi tant d'autres webfilms pour étudier la question du public, pourquoi nous avons travaillé sur certains webfilms pour poser la question de la « mise en scène » et pas d'autres. En fait, nous pouvons nous demander pourquoi nous avons remarqué certains webfilms, car sont-ils pour autant remarquables ? Dans ce magma d'images numériques disponibles sur le Web, il est à espérer que le webfilm, parce que de fiction, parce qu'il est un travail de création, défend encore un point de vue, un regard, par sa « mise en scène ». Peu importe que le numérique permette de contrôler absolument la « mise en scène » si elle ne véhicule plus une vision sur le monde. Il est à espérer que le webfilm de fiction effectue un travail sur le réel pour atteindre le symbolique et l'imaginaire, ce qui ne semble pas évident à voir ces images de pure réalité crue qui traversent à grande vitesse la Toile, « car on tient plus compte de leur valeur d'échange (médiation et visibilité de l'œuvre) que de leur valeur d'usage (regard et vision du monde)⁴⁴⁹.

Une réflexion que prolonge le cinéaste Rodrigue Jean en écrivant que la perception de l'image en mouvement, déjà radicalement différente en vidéo, ne s'est pas améliorée avec l'encodage numérique qui a « vite détruit cet espoir d'un nouveau regard »⁴⁵⁰. Il continue en affirmant que « la technologie numérique ramène l'image à la

⁴⁴⁹ ROY, André. 2006. « Les risques du numérique - les chances de la pensée ». *24 images*, n° 129 (octobre-novembre), p. 14-15.

⁴⁵⁰ JEAN, Rodrigue. *Op. cit.*, p. 27.

surface pour la pousser vers une zone limite où elle menace de se décomposer comme s'il s'agissait de la réflexion d'une réalité en processus de fragmentation perpétuel »⁴⁵¹. Rodrigue Jean avance le terme, pour l'image numérique, d'« image suicide » convenant tout à fait à notre époque. C'est que le « numérique n'a pas été inventé pour la production, mais pour la diffusion »⁴⁵² pourrait lui répondre Jean-Luc Godard.

⁴⁵¹ *Idem.*

⁴⁵² GODARD, Jean-Luc. 2000. « Avenir(s) du cinéma ». *Cahiers du cinéma*, n°Hors-série (avril), p. 12.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Que retenir de ce périple qui a pu nous mener de Vitruve au webfilm en passant par la *politique des auteurs* ? Nous avons voulu travailler sur la notion de mise en scène au cinéma, car nous la trouvions floue et jamais vraiment définie dans ce domaine, contrairement à la mise en scène théâtrale. Quoique cette notion soit très utilisée dans les écrits sur le cinéma, nous avons tout de suite constaté qu'elle était étonnamment peu étudiée en théorie du cinéma, sauf finalement par Aumont en 2006, et par René Prédal très récemment, puisque ce dernier vient de sortir en 2007 un ouvrage intitulé *Esthétique de la mise en scène*⁴⁵³, que nous découvrons au moment même de conclure cette recherche. Une brique de plus de sept cents pages qui semble a priori rester dans l'univers cinématographique et dans le paradigme « auteuriste » bien français où la mise en scène est étudiée « exclusivement dans un contexte artistique »⁴⁵⁴. Deux ouvrages coup sur coup traitant de mise en scène, participerions-nous d'un courant voulant enfin mettre la question de la mise en scène cinématographique à l'ordre du jour ?

Ainsi, parce que peu étudiée, notre choix initial de travailler cette brèche théorique avait pour objectif de parvenir à comprendre et surtout définir enfin la mise en scène cinématographique pour en faire un nouvel outil d'analyse susceptible d'être employé, non pas à l'endroit du film de cinéma (objet classique pour parler de mise en

⁴⁵³ PRÉDAL, René. 2007. *Esthétique de la mise en scène*. Paris : Cerf-Corlet, 790 pages.

⁴⁵⁴ PRÉDAL, René. 2007. *Op. cit.*, p. 5.

scène), mais à l'endroit d'un nouvel objet comme le webfilm. Ce dernier s'est effectivement révélé être un objet idéal, le prototype parfait pour provoquer et tester les limites de la mise en scène dite cinématographique, pour questionner d'une nouvelle manière cette notion de mise en scène, pour aussi nous rendre compte de l'importance de la question de son contrôle. L'objectif étant de savoir si ce nouvel outil était capable de s'adapter aux nouveaux médias.

En dehors de tout cadre théorique préconçu, dans une démarche quasiment archéologique, ou peut-être philologique, nous avons alors tenté de décortiquer, mettre à plat les différentes composantes de la mise en scène cinématographique. Ainsi nous avons commencé par l'étude de la scénographie, continué avec l'étude de la mise en scène dans le domaine théâtral, principalement à travers un historique, puis par l'étude de cette notion au cinéma, surtout en France au milieu des années 50. À la suite d'une conception théâtrale de la mise en scène proposée par Veinstein, et sous l'impulsion finale d'une conception cinématographique avancée par Legrand, nous avons pu construire notre outil : « la mise en scène », l'essence ou la nature même du spectacle cinématographique avant tout commentaire et toute contextualisation qui unit dans un rapport dialectique la mise en scène-crédation et la mise en scène-réception. Une mise en scène perçue par l'utilisateur comme écriture qui révèle, constitue en retour la mise en scène comme activité de création, la première dans les faits.

Grâce à ce théoricien du théâtre (Veinstein), à cet autre du cinéma (Legrand), mais aussi aux théories littéraires des années 70, notre apport essentiel a donc été d'intégrer l'entité réceptrice dans cette notion de « mise en scène », entité paradoxalement oubliée par les tenants de la *politique des auteurs*, eux critiques et donc

spectateurs qui les premiers, à la suite d'Auriol et d'Astruc, ont récupéré cette notion du théâtre pour légitimer leur politique en la transformant en une notion spécifiquement cinématographique. En ont-ils fait un pur fantasme cinématographique, dans l'unique objectif de consolider leur politique ? En terminant la première partie de notre étude, avant même de l'appliquer, avant de savoir si la « mise en scène » pouvait être un outil valide pour l'étude du webfilm, nous avons au moins constaté son adaptabilité potentielle. Restait à savoir si elle était une notion pertinente et opérationnelle pour l'étude du webfilm, interactif et linéaire. La suite nous a montré que de par cette adaptabilité, la « mise en scène » est effectivement loin d'être caduque, et que nous pouvons l'appliquer à ce nouvel objet qu'est le webfilm de fiction en prise de vues réelles, contrairement à des termes appartenant au langage cinématographique (gros plan, plan d'ensemble, ou même plan-séquence) ou inventés pour analyser le film de cinéma (profilmique, filmographique) qui semblent être, dans certains cas, devenus obsolètes. La « mise en scène » ainsi instrumentalisée devrait même rester un outil efficace pour l'analyse de différents autres objets-films contrairement à la mise en scène définie sur un plan artistique au cinéma qui pour certains comme Mourlet est déjà morte depuis longtemps.

Pour synthétiser ce qu'a pu nous apporter l'étude de la « mise en scène » confrontée maintenant au webfilm, nous retiendrons quelques éléments principaux. Nous devons d'abord nous souvenir qu'avec le webfilm interactif, à choix multiples ou immersif (comme d'ailleurs dans le webfilm interactif publicitaire), alors qu'il est proposé à l'internaute de participer à la « mise en scène », l'étude de cette dernière nous a montré que son contrôle par l'internaute était finalement bien illusoire devant les choix

préformatés du concepteur. Un contrôle illusoire pour un webfilm de toute manière bien rare sur la Toile. Une rareté qui n'est pas seulement due à la difficulté d'écrire un scénario interactif, non pas seulement due au peu d'intérêt du public pour ce genre de webfilm, mais surtout à l'incompatibilité narrativité/interactivité. Ajoutons que le webfilm emprunte au cinéma et que ces emprunts à un art narratif (même si le cinéma aurait pu choisir une autre voie) conditionnent peut-être le webfilm à résister à l'interactivité ? La narration de tradition aristotélicienne ne conviendrait-elle pas à l'interactivité du webfilm ?

Avant de poser d'autres questions concernant le webfilm interactif, passons au webfilm linéaire pour lequel nous retiendrons surtout que le réalisateur, grâce au numérique, grâce à l'ordinateur, puisqu'il peut maintenant produire le Réel (sans avoir besoin qu'il existe pour le reproduire), possède un contrôle de la mise en scène-crédation qui n'a plus rien de traditionnel. À l'opposé du contrôle illusoire de la « mise en scène » par l'utilisateur d'un webfilm interactif, le contrôle de la mise en scène-crédation par le réalisateur est maintenant quasiment infini, même si le réalisateur recherche encore et toujours le mimétisme analogique de la représentation. Pourquoi toujours chercher à copier le Réel ? Est-ce dû à l'influence de l'image analogique du cinéma ou ce mimétisme traduit-il une résistance du Réel ?

Pour revenir maintenant sur le webfilm interactif, et en partant de ces constats de contrôle illusoire de la « mise en scène » et de l'évidente incompatibilité narrativité/interactivité (qui semble pour le moment condamner ce webfilm à une mort prochaine, ou au moins à un abandon à moyen terme), nous voudrions prendre le temps de poser deux séries de questions : 1) Pourquoi proposer à l'internaute de participer

activement à la « mise en scène » à travers ce modèle cartésien dont parle Lyotard du « "se rendre maître et possesseur..." »⁴⁵⁵ ? Pourquoi le webfilm interactif, à cause de son dispositif, fait-il croire à l'internaute que par ses choix (qui n'en sont pas) il peut contrôler la « mise en scène » et devenir l'alter ego du créateur ? Pourquoi lui promettre ce qui ne lui sera jamais donné, le contrôle de la « mise en scène », et que de plus, il n'est a priori pas certain de vouloir ? 2) Si la narrativité s'accorde mal avec l'interactivité, pourquoi dans un webfilm qui se veut absolument interactif rester dans cette tradition aristotélicienne de la narration ? Pourquoi garder les « concepts de début et de fin, de crise, de conflit, et de développement »⁴⁵⁶ s'ils ne conviennent pas à l'interactivité ?

Pour répondre ensuite, par une autre série de questions, à la première série concernant le contrôle illusoire de la « mise en scène » : 1) Pourquoi le webfilm interactif ne proposerait-il pas de participer à la « mise en scène » d'une autre manière, dans un abandon de contrôle, à travers une interface qui nous permettrait de recevoir la différence dans un esprit d'altérité, dans une atmosphère de passibilité qui inviterait à se laisser décontenancer ? Sur la narrativité, comme il semble difficile à l'homme de ne plus se faire raconter d'histoires, comme il semble inopportun de totalement « liquider » la narration, nous pouvons proposer, pour répondre à la seconde série de questions : 2) En restant quand même dans un modèle narratif (ou presque), pourquoi ne pas récupérer ce qu'exclut le modèle aristotélicien, comme nous le signale Francis Vanoye : « l'histoire sans fin [...], l'histoire sans climax [...], l'histoire fondée sur une

⁴⁵⁵ LYOTARD, Jean-François. *Op. cit.*, p. 128.

⁴⁵⁶ WEINBREN, Grahame. *Op. cit.*, p. 116.

juxtaposition d'épisodes non connectés ou sur des changements d'orientation de la logique des causes et des effets [...], l'histoire non fondée sur un personnage central [...]. Etc. »⁴⁵⁷ ?

Vanoye expose quelques possibilités que le webfilm interactif a déjà explorées et continue d'explorer, comme d'ailleurs le film interactif en dehors du Web. Des films sur CD-ROM (ou même des installations) sur lesquels nous pourrions nous arrêter pour répondre à ces deux séries de questions afin d'ouvrir en conclusion quelques futures pistes d'exploration du sujet. Même si le film ou l'installation ne font pas partie de notre corpus, il serait dans l'avenir intéressant de s'y attarder, comme nous avons déjà pu le faire avec le Kinoautomat ou *I'm Your Man*. Le webfilm doit vraiment être considéré comme un prototype, car un prototype « permet de restituer un certaine souplesse entre un modèle choisi légitimement comme exemplaire et d'autres cas plus ou moins divergents »⁴⁵⁸. Après cette recherche, parce qu'ils répondent à nos deux séries de questions, il nous faudrait donc considérer, par exemple, le fameux film interactif-installation nommé *Sonata*⁴⁵⁹ (1991-1993) où l'utilisateur peut en touchant l'écran « changer le point de vue à partir duquel les histoires sont racontées »⁴⁶⁰. Depuis vingt ans, dans ses œuvres, Grahame Weinbren cherche par tous les moyens à contourner la linéarité de la narration. Il serait aussi intéressant de travailler sur le court métrage

⁴⁵⁷ VANOYE Francis. *Op. cit.*, p. 26-27.

⁴⁵⁸ GAUDREULT, André et Philippe MARION. 2000. « Un média naît toujours deux fois... ». *Sociétés et représentations*, n°9, Paris : CREDHESS, p. 23.

⁴⁵⁹ <<http://www.grahamweinbren.net/>>, puis cliquer sur la photo, puis sur la seconde vignette *1991* pour voir une « démo » de cinq minutes. Consulté le 25 août 2007.

⁴⁶⁰ WEINBREN, Grahame. 2000. « Frames and Tunnels : Some Grammars for Interactive Narrative ». En ligne. *Ciren-Université de ParisVIII*. <<http://www.ciren.org/ciren/colloques/061200/weinbren.html>>. Consulté le 30 août 2007.

interactif *Uncompressed* (2000), un projet de l'Américaine Margi Szperling produit par la compagnie Substanz⁴⁶¹. Si a priori ce film ressemble dans sa structure à *I'm Your Man* de Bob Bejan, il révèle un niveau d'interactivité permettant la non linéarité. *Moments de Jean-Jacques Rousseau*⁴⁶² (2000) de Jean-Louis Boissier (qui traite aussi de jouabilité⁴⁶³), dont les séquences n'ont pas vraiment de début et de fin, est de la même manière une œuvre intrigante, comme bien d'autres films interactifs qui cherchent une nouvelle manière d'impliquer l'utilisateur comme une nouvelle manière de raconter, des webfilms interactifs où l'interactivité semble se glisser dans les interstices d'une narration, et inversement.

Pour l'instant, pour rester dans notre corpus, nous pouvons présenter un webfilm comme *WaxWeb*⁴⁶⁴ (David Blair - 1993), disponible aussi sur CD-ROM, qui nous propose une narration éclatée, puisqu'il fonctionne sur le fragment, et dont il faut recomposer le puzzle. Pourtant la complexité de ce webfilm est dépendante de l'attitude de l'utilisateur que nous sommes. Une position pour apprécier le webfilm que nous avons choisie depuis longtemps, avec Mabillot, et comme le confirme une fois de plus Perron dans le *Dictionnaire des descripteurs de la filmographie du cinéma interactif des premiers temps* écrit en collaboration avec ses étudiants et disponible sur le site Ludiciné, où il est écrit que l'interactivité doit être envisagée par des modalités

⁴⁶¹ <<http://www.substanz.com/>>, sous *material* et sous *hyperfiction*. Consulté le 15 août 2007.

⁴⁶² Nous possédons comme *Uncompressed* une copie sur CD-ROM de *Moments de Jean-Jacques Rousseau*, mais aujourd'hui, en 2007, aucune des deux copies ne fonctionne sur Mac OS X. Un problème de lecture et d'archivage des œuvres qui étant donné la multiplication des supports et des formats n'est pas près de cesser.

⁴⁶³ BOISSIER, Jean-Louis. 2000. « La perspective interactive (Visibilité-Lisibilité-Jouabilité) ». En ligne. *Ciren-Université de ParisVIII*. <www.ciren.org/ciren/colloques/061200/boissier.html>. Consulté le 30 août 2007.

⁴⁶⁴ <www.waxweb.org>. Consulté le 20 août 2007.

actionnelles qui « ne relèvent donc pas de la structure véritable de l'œuvre. Elles sont déduites de l'expérience de jeu »⁴⁶⁵. Ainsi, pour exposer le comportement de cette entité réceptrice que nous sommes devant le webfilm, décrivons nos actions possibles. Ou nous cliquons un peu sur tout ce qui nous est proposé sur l'écran. Il nous faut alors du temps pour découvrir s'il y a une histoire, si cette dernière est linéaire, racontée en arborescence ou totalement non linéaire, ou un peu des deux. Ou nous cliquons seulement sur les flèches en bas à droite de la fenêtre de projection et les scènes (43 en tout) de ce qui ressemble à un long métrage linéaire (un film en fait tourné deux ans auparavant par le réalisateur) s'enchaînent les unes à la suite des autres. L'interactivité n'est donc peut-être pas aussi intéressante qu'annoncée.

Ce webfilm, comme les films interactifs précédemment cités, est déjà ancien, voire très ancien dans l'univers du Web, ce qui prouve par ailleurs que les expériences nouvelles dans le film et webfilm interactif sont rares. Pour nous contredire, nous pouvons pourtant citer une expérience récente, qui n'introduit pas simplement un peu de jouabilité (comme le webfilm pour Jeep), j'ai nommé : *Le partage de l'incertitude*⁴⁶⁶. Ce webfilm de fiction en prise de vues réelles propose à sa façon une nouvelle manière d'impliquer l'internaute comme une nouvelle manière de raconter. Ce webfilm réalisé en 2005-2006, et coproduit par la chaîne franco-allemande Arte et le CNC⁴⁶⁷, répond à nos deux séries de questions. Sur la page d'accueil du site, sous le titre du film, la première phrase s'adresse à l'internaute que nous sommes en donnant la méthode à suivre :

⁴⁶⁵ PERRON, Bernard et al. *Op. cit.* <<http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/>>. À paraître fin 2007 sur le site.

⁴⁶⁶ <<http://anonymes.arte.tv>>. À noter que le plug-in Flash 8 est nécessaire. Consulté le 28 août 2007.

⁴⁶⁷ Centre national de la cinématographie.

« Faites l'expérience d'un film interactif, rapprochez les images de l'écran ». À la suite est présentée la prémisse qui nous implique une fois de plus : « Quatre personnages, trois générations différentes. Relation et séparation dépendent de vos gestes ». Le webfilm s'adresse bien à l'internaute, en nous faisant croire qu'il nous donne un certain contrôle de la « mise en scène », même si pourtant la dernière phrase « reprenez la main sur les images » est contrebalancée par « et partagez l'incertitude... ». En effet, le partage de l'incertitude est autant présent dans les thèmes du webfilm, que lié à notre propre comportement.

Un partage de nos possibilités d'action, une incertitude quant au résultat... Ce webfilm semble nous demander d'adopter un comportement qui nous éloignerait du modèle cartésien du *se rendre maître et possesseur*, et qui nous rapprocherait d'une attitude de semi-abandon. Pour y arriver, il nous faut d'abord perdre nos réflexes, celui du cliqueur fou justement. Si notre pouvoir de contrôle, en tant qu'internaute, est au bout de notre index représenté à l'écran par un pointeur (comment d'ailleurs avoir une souris dans la main sans cliquer à tout va ?), il nous faut perdre ces réflexes comme mentionné sur la page intitulée « Comment naviguer dans ce film ? »⁴⁶⁸. Dans le premier point énoncé, il est clairement écrit : « il est inutile⁴⁶⁹ de cliquer ». Dans les points suivants, il est aussi demandé de patienter pendant le chargement des extraits, de comprendre que selon les moments il n'y a pas d'action à effectuer, et qu'il faut alors « simplement regarder ce qui se passe ». Notons pour l'anecdote qu'en passant le pointeur de la souris sur le bouton « j'ai compris » signalant qu'on a pris connaissance de ces indications, ce

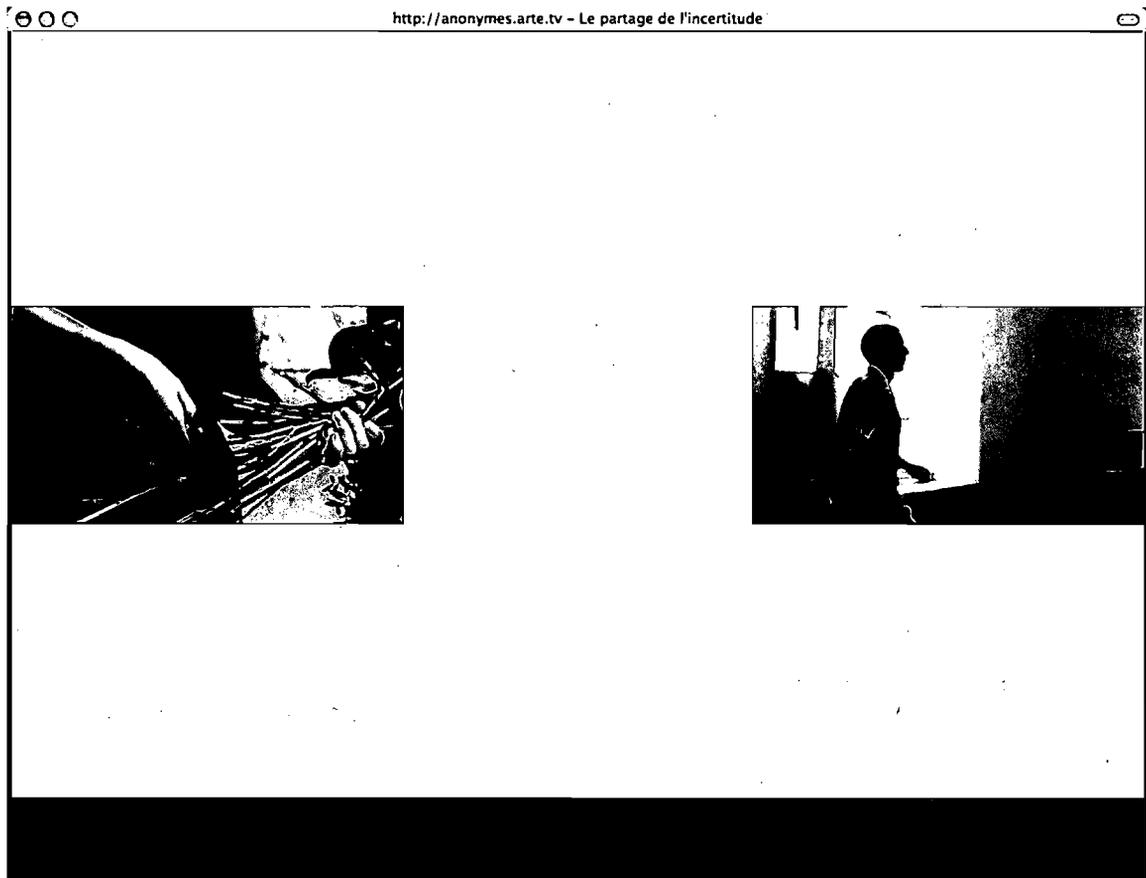
⁴⁶⁸ <<http://anonymes.arte.tv>>, sous *voir le film*. Consulté le 28 août 2007.

⁴⁶⁹ Le terme est souligné par les auteurs.

dernier se transforme en « dernier clic ! ». Cette page nous indique le type de comportement que nous devons effectivement adopter pour ce webfilm. Elle ne nous prévient pas que nous allons participer activement à la « mise en scène », mais au contraire, elle nous informe que nous devons maintenant accepter de nous laisser décontenancer.

Pour donner un exemple. Après le générique, la première séquence débute par l'apparition d'une petite fenêtre sur la gauche de la fenêtre principale de diffusion du webfilm. Nous pouvons y voir une main de femme coupant les tiges d'un bouquet de fleurs à l'aide d'une paire de ciseaux. À droite, une autre fenêtre de la même taille apparaît peu après en nous exposant dans un chassé-croisé les quatre personnages du film : une femme et un homme dans la trentaine, une petite fille, et un homme plus âgé (illustration 13). Sur cette petite fenêtre de droite, les quatre personnages sont en déplacement et se croisent dans une vaste maison lumineuse aux murs blancs de chaux. Des arrêts sur images scandent leur action. Sans notre intervention, à gauche comme à droite, l'action se répète en boucle. En bougeant légèrement la souris, il est possible de comprendre qu'il nous faut coller la fenêtre de gauche à celle de droite, en quelque sorte annuler le vide qui les sépare. Les fenêtres jointes, dans celle de gauche la femme pose alors le bouquet de fleurs dans un pot. Dans la fenêtre de droite l'action devient fluide (les arrêts sur images disparaissent) et quelques douces notes de piano se font entendre. Mais l'action reste encore en boucle à ce niveau. Il faut alors bouger à nouveau la souris pour déplacer (ce qui n'est pas totalement évident) la fenêtre de gauche vers sa place initiale, c'est-à-dire la décoller de la vidéo de droite et la replacer vers la gauche. Suit

alors un fondu au blanc sur les deux fenêtres, et l'apparition de nouvelles fenêtres, d'une nouvelle séquence.



Données transférées depuis anonymes.arte.tv

ILLUSTRATION 13

Du temps que des mains coupent à gauche, quatre personnages se croisent à droite. ©
anonyme.net, arte, CNC.

Notons que ce principe est l'objet de nombreuses variantes, qui génèrent un minimum de surprises, dans ce webfilm où le pointeur de la souris est le plus souvent « grisé », ou même invisible, et où il faut oublier de cliquer. Un webfilm tout en douceur

où des images apparaissent, se rencontrent, nous montrent une action. Il nous faut d'ailleurs le plus souvent laisser se finir les actions avant de relancer la suite (est-ce vraiment nous qui relançons ?) en bougeant simplement la souris pour déplacer les fenêtres, pour les coller ou les décoller. Nos actions sont comme les métaphores des comportements humains. Nous rapprochons deux fenêtres comme nous rapprochons deux êtres humains, nous pouvons les séparer aussi. Nous pouvons à d'autres moments superposer ces fenêtres et un sens n'appartenant ni à l'une, ni à l'autre apparaît. Une fenêtre peut cacher l'autre pendant que l'action s'accomplit, en privé, privé de notre regard. Avec un peu de patience, et en acceptant l'altérité au risque de se perdre, il est possible de tomber sur de belles découvertes de « mise en scène ».

Le partage de l'incertitude raconte-t-il une histoire? Sûrement (ou imaginons-nous toujours des histoires, même là où il n'y en a pas ?). Il nous faut juste un peu de temps, avancer dans le webfilm pour en imaginer une avec les fragments, les boucles, les doubles propositions qui nous sont données (deux actions en parallèle peuvent finir différemment). Avec un peu de recul nous imaginons une histoire, mais a priori, l'enchaînement direct des séquences ne semble pas toujours suivre la logique des causes et des effets. La connexion entre les fragments n'est pas d'une cohérence absolue. Les créateurs de ce webfilm ont tout à fait consciemment tenté de s'éloigner du modèle aristotélien, comme ils le signalent dans un entretien disponible sur le site : « Il s'agit d'un infra-récit, c'est-à-dire, une suite non narrative de séquences, des "presque-histoires" »⁴⁷⁰.

⁴⁷⁰ <<http://anonymes.arte.tv>>, sous *a propos*. Consulté le 28 août 2007. Disponible aussi en annexe DVD-ROM en format PDF.

Sans introduire cette fois une jouabilité propre aux films-jeux, les créateurs de ce webfilm relancent l'intérêt du webfilm interactif avec une manière bien à eux d'impliquer l'internaute, en n'exigeant pas trop de ce dernier, l'ayant prévenu au départ. Ce dernier peut ainsi se laisser aller, laisser son imagination aller au flot des images qui défilent doucement sous ses yeux. Dans l'entretien disponible sur le site, les créateurs du webfilm parlent des bonnes conditions nécessaires pour apprécier leur webfilm : « seul, au calme et disponible »⁴⁷¹. Ils demandent une disponibilité de corps et d'esprit pour que soit appréciée leur narration éclatée mais non chaotique, une narration de la fragmentation, qui est aussi celle de l'inachèvement, et qui est d'une grande poésie.

Ainsi, malgré le constat plutôt négatif que nous avons pu effectuer à l'endroit du webfilm interactif, nous devons avoir conscience que dans ce monde en pleine ébullition qu'est le Web, l'interactivité et les objets interactifs ne sont peut-être pas à condamner sans une révision de notre jugement. *Le partage de L'incertitude* nous montre que ce rapport inversement proportionnel entre l'interactivité et la narration n'est pas à prendre pour une condamnation sans appel de l'interactivité. Il est possible de réaliser des webfilms qui ne proposent pas un contrôle, par l'internaute, de la « mise en scène », de toute manière illusoire, et que de plus il ne veut pas. Pour reprendre des termes du dictionnaire de Perron, cette « navigation poétique », ou ce « montage spatial »⁴⁷² qui sont proposés à l'internaute constituent des alternatives possibles, une fois passée la période d'opacité du média pendant laquelle il lui est demandé de combler certaines promesses qu'il porte en lui. Raynauld nous rappelle cette idée « qu'une nouvelle

⁴⁷¹ *Idem.*

⁴⁷² PERRON, Bernard et al. 2007. *Op. cit.* <<http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/>>. À paraître fin 2007 sur le site.

technologie est, au moment de son émergence, un nouveau moyen qui suscite l'espoir et qui participe à la formulation de promesse : promesse d'interactivité, promesse d'immersion totale, promesse de maturité narrative »⁴⁷³.

D'une manière générale le Web et les objets qui le composent comme le webfilm interactif ne semblent pas totalement sortis de leur période d'*émergence*, période intermédiaire entre son *apparition* et son *avènement* selon André Gaudreault et Philippe Marion. En prenant comme exemple le cinéma, les deux chercheurs proposent un modèle pour analyser la généalogie des médias. Pour ces derniers, un média naît deux fois.

Il naît une première fois comme prolongement de pratiques antérieures à son apparition et auxquelles il a été inféodé dans un premier temps [...] Et il naît une deuxième fois lorsqu'il emprunte une voie au sein de laquelle les moyens qu'il a développés ont acquis cette légitimité institutionnelle qui reconnaît leur spécificité⁴⁷⁴.

Avec le Web et le webfilm nous avons dépassé l'apparition du procédé technologique, mais nous ne sommes pas pour autant dans la phase d'avènement qui résulte d'une autonomisation liée à une institutionnalisation du média : « il faudra attendre les effets de la résurgence d'une prise de conscience réflexive sur le média lui-même et une certaine forme d'institutionnalisation dudit média pour que celui-ci finisse par s'autonomiser »⁴⁷⁵. Comme le cinéma au début, le webfilm commence à peine à « révéler certaines de ses spécificités expressives (communicationnelles, esthétiques,

⁴⁷³ RAYNAULD, Isabelle. 2003. *Op. cit.*, p. 126.

⁴⁷⁴ GAUDREULT, André et Philippe MARION. *Op. cit.*, p. 23.

⁴⁷⁵ *Idem.*

génériques, etc.) », encore influencé qu'il est par les autres médias, par les jeux vidéo, le cinéma surtout, comme nous avons pris le temps de le voir. Le webfilm semble encore pris dans sa phase mimétique n'ayant pas encore trouvé sa singularité, même si quelques signes nous montrent qu'il commence à la trouver.

Les signes d'une institutionnalisation passent en grande partie par le webfilm publicitaire, par la vidéo virale en particulier. Dans les faits, par les entités qui ont les moyens d'investir le Web, même si la vidéo virale est justement intéressante pour ces derniers parce que peu chère à produire et diffusée par l'internaute lui-même. En effet, la vidéo virale semble favoriser un standard de format, tant au niveau de la taille de la fenêtre, de la qualité de l'image que de « la mise en scène » adoptée, mais surtout, nous avons pu voir qu'elle commence, encore timidement, à participer d'un processus d'autoréflexivité. Pour reprendre Gaudreault et Marion à propos du cinéma, selon nous il y a aussi avec la vidéo virale « une prise de conscience d'un potentiel d'expression médiatique original »⁴⁷⁶, comme d'ailleurs avec *Le partage de l'incertitude*, mais dans un objectif moins mercantile.

Malgré tout rien n'est certain, la dimension technologique toujours en évolution risque de changer encore la donne. Par exemple, l'ultra haut débit associé à la haute définition va favoriser une fenêtre de diffusion plus grande (de la taille de l'écran) et une image d'une meilleure définition. Le technologique influençant l'esthétique, les expériences novatrices sont encore à venir, alors que d'autres pourtant intéressantes disparaissent déjà, comme *The New Arrival*. La question de l'archivage doit avec

⁴⁷⁶ *Ibid.*, p. 22.

évidence être posée compte tenu de cette mouvance des objets qui composent le Web. À côté du webfilm de fiction en prise de vues réelles interactif ou linéaire, il faudrait maintenant confronter notre « mise en scène » à d'autres objets plus ou moins similaires pour constituer un véritable observatoire des nouveaux objets-films (ou assimilés) du Web (comme le laboratoire NT2 de Bertrand Gervais qui « entend promouvoir l'étude, la lecture, la création et l'archivage de nouvelles formes de textes et d'œuvres hypermédiatiques »⁴⁷⁷). Il existe par exemple un webfilm documentaire en prise de vues réelles interactif sur la mort, sur les soins apportés aux morts, leur exposition dans les salons funéraires, sur l'inhumation ou la crémation⁴⁷⁸. *Thanatorama*⁴⁷⁹ est ironiquement intitulé « une aventure dont vous êtes le héros mort ». Il existe aussi, autre exemple, des webfilms de fiction reprenant l'univers et les personnages (ou même les avatars) des jeux vidéo. Le mot *machinima* désigne à la fois un ensemble de technique de production audiovisuelle (consistant à réaliser un film en utilisant un moteur de jeu vidéo) qu'un genre particulier. La machinima possède déjà son festival⁴⁸⁰.

Deux exemples présentés rapidement pour nous faire comprendre qu'il est nécessaire d'investir le Web pourtant en recherche de légitimité, d'institutionnalisation. Il nous faut comprendre son évolution, la direction qu'il est en train de prendre ou qu'il ne prend pas, les problèmes qu'il pose aux autres médias (à la télévision) ou qu'il ne pose pas (au cinéma), comprendre son chemin vers son autonomisation. Dans ce monde

⁴⁷⁷ <www.labo-nt2.uqam.ca> . Consulté le 21 août 2007.

⁴⁷⁸ Un webfilm documentaire qui est pour l'essentiel plutôt de l'ordre du diaporama que de l'image en mouvement.

⁴⁷⁹ <www.thanatorama.com>. Consulté le 1er septembre 2007.

⁴⁸⁰ <festival.machnima.org>. Consulté le 1er septembre 2007.

de l'hybridation, une approche intermédiaire (dans laquelle la notion de « mise en scène » semble s'intégrer naturellement), pourrait nous aider à réaliser que l'informatique, le numérique, le Web, avant même son avènement (sa seconde naissance) reconfigurent déjà notre connaissance du monde, parce que les modes de représentation du monde, qui passent entre autres par le webfilm que nous venons d'étudier, changent notre perception de ce monde.

SOURCES ET DOCUMENTATION

BIBLIOGRAPHIE

Les ouvrages précédés d'un astérisque n'ont pas été cités dans le texte.

Ouvrages

AFFERGAN, Francis. 1987. *Exotisme et altérité*. Paris : Presses Universitaires de France, 295 pages.

ARISTOTE. 1990. *Poétique*. Paris : Le Livre de Poche, 216 pages.

ASTRUC, Alexandre. [1948] 1992. *Du stylo à la caméra... et de la caméra au stylo - Écrits (1942 - 1984)*. Paris : L'archipel, 402 pages.

AUMONT, Jacques *et al.* 1983. *Esthétique du film*. Paris : Fernand Nathan, 223 pages.

AUMONT, Jacques. 1990. *L'Image*. Paris : Nathan, 248 pages.

AUMONT, Jacques (dir.). 2000. *La Mise en scène*. Bruxelles : De Boeck. 328 pages.

AUMONT, Jacques. 2002. *Les Théories des cinéastes*. Paris : Nathan/VUEF, 170 pages.

AUMONT, Jacques. 2006. *Le Cinéma et la mise en scène*. Paris : Armand Colin. 188 pages.

AUMONT, Jacques et Michel MARIE. 2002. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris : Nathan/VUEF, 246 pages.

*BABLET, Denis. 1975. *Les Révolutions scéniques du XXe siècle*. Paris : XXe siècle, 387 pages.

BAPST, Germain. [1893] 1971. *Essai sur l'histoire du théâtre - La mise en scène, le décor, le costume, l'architecture, l'éclairage, l'hygiène*. New-York : Burt Franklin, 693 pages.

BAZIN, André. 1958. *Qu'est-ce que le cinéma?*. Vol. I et II, Paris : Éditions du Cerf, 178 et 145 pages.

*BAZIN, André. 1971. *Jean Renoir*. Paris : Champ Libre, 285 pages.

*BAZIN, André. 1972. *Orson Welles*. Paris : Du Cerf, 218 pages.

BARTHES, Roland. [1968] 1984. *Essais critiques IV – Le bruissement de la langue*. Paris : Seuil, 413 pages.

*BERGALA Alain (dir.). 1985. *L'Enjeu-scénario*. *Cahiers du Cinéma*, Paris : de l'Étoile, n° 372-373 (mai), 124 pages.

BERTRAND, André. 1991. *Le Droit d'auteur et les droits voisins*. Paris : Masson, 778 pages.

BERNAS, Steven. 2001. *Archéologie et évolution de la notion d'auteur*. Paris : L'Harmattan, 392 pages.

BERNAS Steven. 2002. *L'Auteur au cinéma*. Paris : L'Harmattan, 509 pages.

BIETTE, Jean-Claude. 2000. *Qu'est-ce qu'un cinéaste?*. Paris : P.O.L, 153 pages.

BLANCHART, Paul. 1948. *Histoire de la mise en scène*. Paris : PUF, 127 pages.

BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 295 pages.

BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. 1979. *Film Art : An introduction*. New-York : The McGraw-Hill. 576 pages.

BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. [1979] 2000. *Le Film d'art : une introduction*. Paris : De Boeck, 637 pages.

BOUSSEMAER, Jean-David. 2003. « L'Interactivité dans le Web-art ». Mémoire de Maîtrise Grenoble, Université de Grenoble II. 155 pages.

CAVAFY, C. P. *Poèmes*. Paris : Les belles Lettres, 1958, 278 pages.

CHABROL, Claude et François GUÉRIF. 2004. *Comment faire un film*. Paris : Payot & Rivages, 88 pages.

*CHEVRIER, H-Paul. 1995. *Le Langage du cinéma narratif*. Québec : Les 400 coups, 170 pages.

CHOISY, Auguste. [1909] 1971. *Vitruve*. Paris : F. de Nobele, tome I, livre I-X, 310 pages.

CHOUZENOUX, Vincent. 2002. « Le Jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. 88 pages.

*CLERC, Jeanne-Marie. 1985. *Écrivains et cinéma - Des mots aux images, des images aux mots, adaptations et ciné-romans*. Metz : Presses Universitaires de Metz, 347 pages.

CLERC, Jeanne-Marie. 1993. *Littérature et cinéma*. Paris : Nathan, 220 pages.

COMAR, Philippe. 1992. *La Perspective en jeu. Les dessous de l'image*. Paris : Gallimard, 128 pages.

*COURSODON, Jean-Pierre. 1973. *Buster Keaton - Les films. La mise en scène. Le gag. Rapport au monde, rapport aux autres. Thèmes keatoniens. La querelle du « comique pur »*. Paris : Seghers, 472 pages.

CUCCA, Antoine. 1992. *L'Écriture du scénario*. Paris : Dujarric, 246 pages.

COUCHOT, Edmond. 1988. *La Technologie dans la l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 269 pages.

*DANEY, Serge. 1993. *L'Exercice a été profitable, Monsieur*. Paris : P.O.L, 372 pages.

DE BAECQUE, Antoine. 1991. *Les Cahiers du cinéma : histoire d'une revue, tome I : À l'assaut du cinéma, 1951-1959*. Paris : Cahiers du cinéma, 316 pages.

DE KERCKHOVE, Derrick. 2000. *L'Intelligence des réseaux*. Paris : Odile Jacob, 206 pages.

DHOMME, Sylvain. 1959. *La Mise en scène contemporaine. D'André Antoine à Bertolt Brecht*. Paris : Fernand Nathan, 349 pages.

Dictionnaire universel francophone. 1997. édit : Hachette-EDICEF, AUPELF-UREF.

Dictionnaire des termes techniques du De architectura de Vitruve. 1995. Hildesheim : Georg Olms AG., 415 pages.

DOUCHET, Jean. 1992. *La Nouvelle Vague*. Paris : Cinémathèque française-Éditions Hazan, 358 pages.

DUBECH, Lucien. 1931-34. *Histoire générale illustrée du théâtre*. Paris : Librairie de France, tome I, 5 volumes.

DUCHAMP, Marcel. 1975. *Duchamp du signe*. Paris : Flammarion, 314 pages.

*DUFOUR, Arnaud. [1995]1996. *Internet*. Paris : PUF, 127 pages.

DURAND, Philippe. 1975. *Mise en scène et imagination - Première syntaxe pour une direction des acteurs au cinéma et à la télévision -*. Paris : Éditions Techniques Européennes. 268 pages.

ECO, Umberto. [1979] 1985. *Lector in fabula - Le rôle du lecteur*. Paris : Grasset & Fasquelle (pour la traduction française), 315 pages.

*EISENSCHITZ, Bernard et Paolo BERTETTO. 1993. *Fritz Lang : la mise en scène*. Paris-Torino : La Cinémathèque française-Lindau, 503 pages.

EISENSTEIN, Serguei Mikhaïlovitch et Vladimir NIJNY. 1989. *Leçon de mise en scène*. Paris : FEMIS, 188 pages.

Encyclopédie Du Monde Actuel - Le théâtre. 1976. Paris : Charles-Henri Favrod, 225 pages.

FISCHER, Hervé. 2001. *Le Choc du numérique*. Montréal : VLB éditeur et Hervé Fischer, 398 pages.

FOUCAULT, Michel. 1971. *L'Ordre du Discours*. Paris : Flammarion, 81 pages.

*FRODON Jean-Michel *et al.* (dir.). 1995. *Le cinéma vers son deuxième siècle*. Paris : Le Monde-Éditions, 236 pages.

GARDIES, André et BESSALEL, Jean. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Paris : Du Cerf, 1992, 225 pages.

GAUDREAULT, André. 1999. *Du littéraire au filmique*, Québec : Nota Bene. 193 pages.

GAUDREAULT, André et Jean-Pierre SIROIS-TRAHAN. 2002. *La Vie ou du moins ses apparences. Émergence du cinéma dans la presse de la belle époque (1894-1910)*. Montréal : Cinémathèque-Grafics, 87 pages.

*GAUDREAULT André François JOST. 1990. *Le Récit Cinématographique*. Paris : Nathan, 156 pages.

*GUÉDON, Jean-Claude. [1996] 2000. *Internet, le monde en réseaux*. Paris : Gallimard, 128 pages.

GERVAIS, André-Charles. 1943. *Propos sur la mise en scène*. Paris : Éditions Françaises Nouvelles, 156 pages.

GIRAUD, Thérèse. 2001. *Cinéma et technologie*. Paris : PUF, 223 pages.

GIRAUDOUX, Jean. [1937] 1988. *L'Impromptu de Paris*. Paris : Bernard Grasset, 142 pages.

GLISSANT, Édouard. 1996. *Introduction à une politique du divers*. Paris : Gallimard, 144 pages.

*GODARD, Jean-Luc. 1968. *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Paris : Pierre Belfond, collection des Cahiers du Cinéma, 414 pages.

GUÉRIF, François. [1983] 1996. *Panthéon Noir I*. Paris : Nouvelles Éditions Séguier, 65 pages.

JAUSS, Hans Robert. [1974] 1978. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 333 pages.

*JOMARON, Jacqueline. 1981. *La Mise en scène contemporaine - II : 1914-1940*. Bruxelles : La renaissance du livre, 369 pages.

LABARTHE, André S. 1960. *Essai sur le jeune cinéma français*. Paris : Le Terrain Vague, 45 pages.

LAPIERRE, Marcel. 1946. *Anthologie du cinéma*. Paris : La Nouvelle Édition, 362 pages.

*LEBLANC Gérard et Brigitte DEVISME. 1991. *Le Double Scénario Chez Fritz Lang*. Paris : Armand Colin, 224 pages.

*LECLERC, Guy. 1965. *Les Grandes aventures du Théâtre*. Paris : Les Éditeurs Français Réunis, 405 pages.

LEGRAND, Gérard. 1979. *Cinémanie*. Paris : Éditions Stock, 376 pages.

LHERMINIER, Pierre. 1960. *L'Art du cinéma*. Paris : Pierre Seghers, 628 pages.

LYOTARD, Jean-François. 1988. *L'Inhumain, causeries sur le temps*. Paris : Galilée, 219 pages.

MABILLOT, Vincent. 2000. « Mise en scène de l'interactivité – Représentation des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives ». Mémoire de thèse, Lyon, Université de Lyon 2. En ligne. Vmabillot.
<vmabillot.free.fr/interactivite/these/titre.htm>.

MANOVICH, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 353 pages.

McLUHAN, Marshall. 1977. *D'œil à oreille*. Montréal : HMH, 166 pages.

MICHAUX, Gustave. 1912. *Sur les Tréteaux latins*. Paris : Fontemoinge & Cie, 454 pages.

*MIGNON, Paul-Louis. [1978] 1986. *Le Théâtre au XXe siècle*. Paris : Gallimard, 347 pages.

MITRY, Jean. 1967. *Histoire du cinéma, Art et Industrie. I (1895-1914)*. Paris : Éditions Universitaires, tome I, 470 pages.

MOUSSINAC, Léon. 1957. *Le théâtre des origines à nos jours*. Paris : Le Livre Contemporain - Amiot-Dumont, 436 pages.

MOUSSINAC, Léon. 1948. *Traité de la mise en scène*. Paris : Charles Massin & Cie/Librairie centrale des Beaux-Arts, 179 pages.

MOURLET Michel. 1987. *La Mise en scène comme langage*. Paris : Henri Veyrier. 331 pages.

ODIN, Roger. 1990. *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin, 285 pages.

PANOFSKY, Erwin. 1975. *La Perspective comme forme symbolique*. Paris : Éditions de Minuit, 273 pages.

PERRAULT, Claude. [1673] 1979. *Les Dix livres d'architecture de Vitruve*. Paris : Pierre Mardaga, livre I, 264 pages.

PERRIN, Émile. 1883. *Étude sur la mise en scène*. Paris : Typographie de A. Quantin, 87 pages.

PIGNARRE, Robert. 1975. *Histoire de la mise en scène*. Paris : P.U.F, 124 pages.

PINEL, Vincent. 1996. *Vocabulaire technique du cinéma*. Paris : Nathan, 488 pages.

POLIERI, Jacques. 1971. *Scénographie, sémiographie*. Paris : Denoël, 268 pages.

POLIERI, Jacques. [1963] 1990. *Scénographie - Théâtre, cinéma, télévision*. Paris : Jean-Michel Place-Jacques Polieri, 191 pages.

PRÉDAL, René. 2001. *Le Cinéma d'auteur, une vieille lune?*. Paris : Éditions Du Cerf, 140 pages.

PRÉDAL, René. 2007. *Esthétique de la mise en scène*. Paris : Cerf-Corlet, 790 pages.

*RABINOVSKY, Maté. 1996. *Le réalisateur*. Paris : Anthropos-INA, 345 pages.

RAYNAULD, Isabelle. 1990. « Le scénario de film comme texte/Histoire, théorie et lecture(s) du scénario : de Georges Méliès à Marguerite Duras et Jean-Luc Godard ». Thèse de doctorat, Paris, Université de ParisVII, 289 pages.

RENOIR, Jean. [1998] 1999. *Faire des films*. Paris : Séguier, 65 pages.

*RENOIR, Jean. 1974. *Ma vie, mes films*. Paris : Flammarion, 262 pages.

REVAULT D'ALLONES, Fabrice. 1994. *Pour le cinéma «moderne» - Du lien de l'Art au Monde : petit traité à l'Usage de ceux qui ont perdu tout repère*. Paris : Fabrice Revault D'Allones et Éditions Yellow Now, 61 pages.

*ROHMER, Éric. 1977. *L'Organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris : Union générale d'édition, 180 pages.

ROHMER, Éric. 1984. *Le Goût de la beauté*. Paris : De L'Étoile-Cahiers du cinéma, 211 pages.

*ROHMER, Éric et Claude CHABROL. [1957] 1976. *Hitchcock*. Paris : Éditions d'Aujourd'hui, 180 pages.

ROUBINE, Jean-Jacques. 1980. *Théâtre et mise en scène 1880-1980*. Paris : Presses Universitaires de France, 255 pages.

SALLÉ, Bernard. 1990. *Histoire du théâtre*. Paris : Librairie Théâtrale, 318 pages.

SAVINI, Aurélio. 1994. « La Mise en scène cinématographique, approche à travers quelques situations types et comparaison avec différents médias audiovisuels ». Thèse de doctorat, Paris, Université de ParisVII, 263 pages.

SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre. 2006. « Découpage, automate et réception. Aspects du cinéma et de ses débuts (1886-1915) ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 461 pages.

SOURIAU, Étienne. 1953. *L'Univers filmique*. Paris : Flammarion, 210 pages.

SOURIAU, Étienne. 1990. *Vocabulaire d'Esthétique*. Paris : Presses Universitaires de France, 1432 pages.

TOUCHARD, Pierre-Aimé. [1949] 1952. *Dionysos, apologie pour le théâtre. L'amateur de théâtre, ou la règle du jeu*. Paris : Seuil, 236 pages.

*TRUFFAUT, François et Alfred HITCHCOCK. 1966. *Le cinéma selon Hitchcock*. Paris : Robert Laffont-François Truffaut, 256 pages.

VALERY, Paul. 1957. *Œuvres*. Paris : Gallimard, 1857 pages.

VANOYE, Francis. 1989. *Récit écrit, récit filmique*. Paris : Nathan, 222 pages.

VANOYE Francis. 1991. *Scénarios modèles, modèles de scénarios*. Paris : Nathan, 251 pages.

VEINSTEIN, André. [1955] 1992. *La Mise en scène théâtrale et sa condition esthétique*. Paris : Librairie Théâtrale, 411 pages.

VERDEIL, Jean. 1995. *Le Travail du metteur en scène*. Lyon : Aléas, 167 pages.

WEINBREN, Grahame. 1994. « Vers un cinéma interactif ». *Trafic*, n° 9 (hiver), p. 115-129.

WEISSBERG, Jean-Louis. 1999. *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Paris-Montréal : L'Harmattan. 304 pages.

WILSON, Edwin et Alvin GOLDFARB. 2000. *Living Theater : A History*, New-York : McGraw-Hill, 3^e éd, 568 pages.

Articles

ADAMS, Ernest, W. 1995. « The Challenge Of The Interactive movie ». En ligne. *1995 Computer Game Developers' Conference*. Dans Ernest W. Adams. <www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm>.

ADAMS, Ernest, W. 2005. « Interactive Narratives Revisited Ten Years of Research ». En ligne. *2005 Computer Game Developers' Conference*. Dans Ernest W. Adams. <www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm>.

ALBERA, François. 2000. « Mise en scène et rituels sociaux ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 219-231.

ALLARD-CHANIAL, Laurence. 1998. « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste? ». Dans BEAU Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier/INA , p. 251-262.

ASSAYAS Olivier. 1983. « Sur une politique ». *Cahiers du cinéma*, n°353 (novembre), p. 23-25.

AUMONT, Jacques. 2000. « La mise en scène : de la correspondance des arts à la recherche d'une spécificité ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 5-10.

*AUMONT, Jacques. 2000. « La mise en scène feuilletée ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 127-142.

AURIOL Jean George. [1946-1947] 1992. « Faire des films (Les origines de la mise en scène - D'abord les écrire - Avec la technique et du génie - Pour qui ? - Avec qui ? - Comment ?) ». *La Revue du cinéma, Anthologie*. Paris : Tel-Gallimard, p. 13-103.

BACHAND, Denis. 2002. « Les scénarios de l'écriture interactive. Quand le récit "fait son cinéma" sur Internet ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal : Nota Bene, p. 269-283.

BARTHES, Roland. [1966] 1981. « Introduction à l'analyse structurale des récits ». *Communication*, n° 8, p. 7-33.

BAZIN, André. 1955. « Comment peut-on être hitchcocko-hawksien? ». *Cahiers du cinéma*, n°44 (février), p.17-18.

BAZIN, André. 1957. « De la politique des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°70 (avril), p. 2-11.

BAZIN, André. 1958. « Le mythe du cinéma total ». *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. I, Paris : Éditions Du Cerf, p. 21-26.

BAZIN, André. 1958. « Ontologie de l'image photographique ». *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. I, Paris : Éditions Du Cerf, p. 11-20.

BAZIN, André. 1958. « Pour un cinéma impur – Défense de L'adaptation ». *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. II, Paris : Édition du Cerf , p. 7-32.

BAZIN, André. [1949] 1960. « Une symbolique de l'image ». Dans Pierre Lherminier, *L'Art du cinéma*. Paris : Pierre Seghers, p. 153-154.

BÉGIN, Richard. 2002. « Politique des auteurs et narrativité ». *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Paris : L'Harmattan, p. 95-114.

BELLOUR, Raymond. 2000. « Figures aux allures de plans ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 109-126.

BENJAMIN, Walter. [1939] 2000. « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique ». *Œuvres III*. Paris : Gallimard, p. 269-316.

BOISSIER, Jean-Louis. 2000. « La perspective interactive (Visibilité-Lisibilité-Jouabilité) ». En ligne. Ciren-Université de ParisVIII. <www.ciren.org/ciren/colloques/061200/boissier.html>.

BROSSARD, Guillaume. 2004. « La fièvre du marketing ». En ligne. *Hoaxbuster.com*, (27 février). Dans *Seevia media*. <www.hoaxbuster.com/dossiers/detail.php?idDossier=18290>.

BURCH, Noël. 1999. « De quelques problèmes des effets pervers de la notion d'auteur », *La revue documentaire*, n°14, p. 7-16.

BUSH, Vannevar. 1945. « As We May Think », *The Atlantic Monthly*, Vol. 176, n°1 (juillet), p.101-108.

CAMERON, Andrew. 1995. « Dissimulations - Illusion of interactivity ». En ligne. *Millenium Film Journal*. n°28, p. 33-47. Dans *Millenium Film Journal*. <mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>.

CHABROL, Claude. 1954. « Histoire d'une interview ». *Cahiers du cinéma*, n°39 (octobre), p. 39-44.

*CHABROL Claude et François TRUFFAUT. 1955. « Entretien avec Jules Dassin ». *Cahiers du cinéma*, n°46 (avril), p. 3-13.

CHARTIER, Mathieu. 2005. « *Batman Begins* (testé sur PS2) ». En ligne. *GamePro.fr*. <www.gamebe.com/articles/lire/25/batman-begins/>.

CHEMARTIN, Pierre. 2005. « Définir le langage cinématographique ». En ligne. *Lignes de fuites*, n°01 (juin). <www.lignes-de-fuite.net/article.php3?id_article=44&artsuite=0>.

COMOLLI Jean-Louis *et al.* 1965. « Vingt ans après, le cinéma américain, ses auteurs et notre politique en question ». *Cahiers du cinéma*, n° 172 (novembre), p. 18-30.

COUCHOURON, Steven-Marc. 2000. « FilmLook ». En ligne. *DVforever.com*, (10 avril). Dans *DVforever.com*. <www.dvforever.com/article.php3?id_article=17>.

DANEY, Serge. 2001. « Après tout », *La politique des auteurs - Les Entretiens*. Paris : Cahiers du cinéma, p. 5-12.

DE LEGGE, Jean. 1985. « L'interactivité comme exclusion du sujet de la communication ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 261-262.

DEFOY, Michel. 2005. « Nervermind ». *Voir* (4-10 août), p. 38

DUBOIS, Philippe, *et al.* 1988. « Cinéma et vidéo : interpénétration ». *Communication*, n° 48, p. 267-321.

DUBOIS, Philippe. 1998. « La ligne générale ». Dans BEAU, Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier/INA, p.19-39.

DUCOURTIEUX, Cécile. 2001. « Le cinéma émerge tout juste de l'animation en ligne. Il lui reste à trouver son propre langage ». *Le Monde* (21 mars), p. 1.

DUMOUCHEL, Réjean. 1991. « Le spectateur et le contactile ». *Cinémas*, vol.1, n° 3 (printemps), p. 38-60.

DORT, Bernard. 1985. « La représentation émancipée ». Dans Josette FÉRAL, Jeannette LAILLOU SAVONA et Edward A. WALKER (dir.), *Théâtralité, écriture et mise en scène*. LaSalle : Hurtubise, p. 69-78.

« Echos Croisette – Sept webfilms sont aussi en compétition sur la Croisette ». 2001. *Le Monde* (18 mai), p. 29.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. 2002. « L'Auteur, un cri de révolte ». Dans Jean-Pierre ESQUENAZI (dir.), *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Paris : L'Harmattan, p. 67-93.

EUDES, Yves. 2000. « Un vrai film de fiction interactif, en trois questions et dix séquences ». *Le Monde* (14 décembre), p. 35.

FRODON, Jean-Michel (propos recueillis par.). 2006. « L'année des films mutants ». *Cahiers du Cinéma*, n°612 (mai), p. 11.

GAUDREULT, André et Philippe MARION. 2000. « Un média naît toujours deux fois... ». *Sociétés et représentations*, n°9, Paris : CREDHESS, p. 21-36.

GAUTHIER, Christophe. 2004. « L'interactivité à l'écran ». *Parachute*, n°113 (hiver), p. 100-108.

GIRAUDOUX, Jean. [1942] 1946. « Théâtre et film ». Dans Marcel Lapierre (dir.), *Anthologie du cinéma*. Paris : La Nouvelle Édition, p. 296-302.

GODARD, Jean-Luc. 1956. « Montage, mon beau souci ». *Cahiers du cinéma*, n°65 (décembre), p. 30-31.

GODARD, Jean-Luc. 2000. « Avenir(s) du cinéma ». *Cahiers du cinéma*, n°Hors-série (avril), p. 8-18.

GUTIERREZ, Leopoldo. 1993. « Stratégie de mise en scène dans un film de Kubrick : Paths of Glory ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. 93 pages.

HUTCHINSON, Alex. 2000. « Some thoughts on the rise (... and rise) of video games ». En ligne. *Sens of Cinema*, n°3 (february). Dans *Sens of Cinema*. <www.sensesofcinema.com/contents/00/3/games.html>.

HODSDON, Barrett. 1990. « The Mystique of *Mise en scene* revisited ». En ligne. *Continuum*, vol. 5, n°2. Dans *Continuum : The Australian Journal of Media & Culture*. <www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/5.2/Hodsdon.html>.

HOLTZ-BONNEAU, Françoise. 1985. « L'imagerie informatique face à l'interactivité ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 133-141.

JEAN, Rodrigue. 2006. « L'image-suicide - amorce d'une réflexion sur le numérique ». *24 images*, n°129 (octobre-novembre), p. 27.

JOUSSE, Thierry. 1995. « Discretion des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°494 (septembre), p. 5.

JOUSSE, Thierry. 1995. « Politique du cinéma ». *Cahiers du cinéma*, n°489 (mars), p. 5.

JULIA, Jean-Thierry. 2003. « Interactivité, mode d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif ». En ligne. *Revue Documentaliste – Sciences de l'information*, vol. 40, n° 3 (juin), p. 204-212. Dans *L'association des professionnels de l'information et de la documentation* (texte au format PDF). <www.adbs.fr/site/publications/documentaliste/2024_1.php>.

KESSLER, Franck. 2000. « "Les Américains ne connaissent pas le mot *schreiten*..." : la mise en scène du corps de l'étranger ». Dans Jacques AUMONT (dir.), *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck Université, p. 47-58.

KRÁL, Pétr. 2000. « Joseph von Sternberg et les personnages de Marlene ». Dans Jacques Aumont, *La mise en scène*. Bruxelles : De Boeck, p. 155-166.

KREITZ, Francis. 1985. « Le concept pluriel d'interactivités ou l'interactivité vous laisse chaud ou froid? ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 95-101.

LAULAN, Anne-Marie. 1993. « Interactivité et lien social ». *Les cahiers du CIRCAV*, n°3, p.11-17.

*LE BOT, Marc. 1990. « L'auteur anonyme ou l'état d'imposteur ». *Hors-cadre*, n°8 (printemps), p. 11-21.

LEBOVICI, Élisabeth et Didier PÉRON. 2001. « "À Hollywood, un polar avec des virages" ». *Libération* (3 janvier), p. 20.

LECHNER, Marie. 2002. « Coups de Flash sur Hambourg ». *Libération* (4 octobre), p. 43.

LECHNER, Marie. 2006. « Carlitopolis et son making of, par Nieto ». En ligne. *Écrans* (octobre). Dans *Écrans un site de Libération*. <www.ecrans.fr/Carlitopolis-et-son-making-of-par.html>.

LEGRAND, Gérard. 1988. « CINÉMA – Réalisation d'un film – A. Mise en scène ». Dans *Encyclopædia Universalis*, éd. 1988, vol. 4, p. 1094-1098.

LE MAREC, Joëlle. 2001. « Dialogue interdisciplinaire sur l' "Interactivité" ». *Communication et langages*, n°128 (juin), p. 97-100.

LÉONARDINI, Jean-Pierre *et al.* 1982. *Festival d'automne à Paris*. Paris : Messidor-Temps actuels, 351 pages.

LÉVÈQUE, Émilie. 2005. « Quand l'e-pub devient un gag ». En ligne. Dans *Le journal du Net*, (22 juin). Dans *Le journal du Net*. <www.journaldunet.com/0506/050622epubdecale.shtml>.

L'HERBIER, Marcel. [1943] 1946. « Le Rôle essentiel de l'auteur du film ». Dans Marcel LAPIERRE (dir.), *Anthologie du cinéma*. Paris : La Nouvelle Édition, p. 302-307.

MAGNY, Joël. 1996. « CINÉMA – Réalisation d'un film – A. Mise en scène ». Dans *Encyclopædia Universalis*, éd. 1996, vol. 4, p. 856-860.

MAILLOT, Pierre. 1989. *L'Écriture cinématographique*. Paris : Méridiens Klincksieck, 258 pages.

MARIE, Michel. 1997. *La Nouvelle Vague. Une école artistique*. Paris : Nathan Université, 128 pages.

MARINO, Cristina. 2001. « L'ébauche d'un nouveau genre ». *Le Monde* (21 mars), p. 2.

MARTIN, Pierre-Marie. 1997-98. « Qu'est-ce que l'interactivité? ». En ligne. *KaFkaiens Magazine*, n°4 (novembre-décembre-janvier). Dans *KaFkaiens Magazine*. <www.kafkaiens.org/04kaf/inter4.htm>.

MATHIEU, David. « Interview de David Mathieu pour son film ILGIGRAD MILLENIUM ». En ligne. *Mouviz.com*.
<www.mouviz.com/films/interview.php?film=ilgigradmilenium>.

MATHIEU, David (Magneto). 2003. « La g n se (sic) ». En ligne [forum  lectronique].
Le Repaire. 31 mars. <www.repaire.net/forums/festival-permanent-repaire/23211-ilgigrad-millennium.html>.

METZ, Christian. [1968] 1971. « Langue ou langage ». *Essais sur la signification au cin ma*, tome I, Paris :  dition Klincksieck, p. 39-93.

MOUREAU Nathalie et Dominique SAGOT-DUVAUROIX. 2002. « Quels auteurs pour quels droits ? Les enjeux  conomique de la d finition de l'auteur ». En ligne. *Revue d' conomie industrielle*, n  99 (second semestre). Dans *Revue d' conomie industrielle*. <rei.revues.org/document4.html>.

NACACHE, Jacqueline. « Territoires de l'imaginaire : histoire et th orie du hors-champ au cin ma ». En ligne. *Diffusion des savoirs de l' cole Normale Sup rieure*. <www.diffusion.ens.fr>, puis inscrire *hors-champ* dans le moteur de recherche int gr .

ODIN, Roger. 2000. « La question du public, approche s mio-pragmatique ». *R seaux*, vol. 18, n 99, p. 49-72.

ONSTAD, Katrina. 2000. « Platform : " The New Arrival " (atomfilms.com) ». *Shift*, n 8.9 (novembre-d cembre), p. 30-31.

*PAGNOL, Marcel. [1933] 1960. « Le film parlant et le th atre ». Dans Pierre Lherminier, *L'Art du cin ma*. Paris : Pierre Seghers, p. 261.

PERRON, Bernard. 2002. « Jouabilit , bipolarit  et cin ma interactif ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d' criture*. Montr al : Nota Bene, p. 285-311.

PERRON, Bernard. 2005. « Le cinéma interactif à portée de main ». Dans Alice AUTELITANO, Veronica INNOCENTI et Valentina RE (dir.), *The Five Senses of Cinema*. Acte du colloque : « The Five Senses of Cinema » (Udine, mars 2005), p. 447-457.

PERRON, Bernard et Carl TERRIEN. 2007. « >>Pointez-et-cliquez ici << Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps ». Dans Enrico BIASIN, Giulio BURSI et Leonardo QUARESIMA (dir.), *Film Style*. Acte du colloque: « Film Style » (Udine, mars 2007), p. 395-403.

PERRON, Bernard et al. 2007. «Dictionnaire des descripteurs de la filmographie du cinéma interactif des premiers temps». En ligne. *Ludiciné*. Dans *Cri - Université de Montréal*. À paraître sur le site <cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/>.

POISSANT, Louise. 2002. « Arts médiatiques et nouvelles formes d'écriture ». Dans Christian VANDENDROPE et Denis BACHAND (dir.), *Hypertexte. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Montréal : Nota Bene, p. 171-191.

POLITY, Yolla. 2001. « Éléments pour un débat sur l'interactivité ». En ligne. Recherche Intelligence Interactive d'Information. <ri3.iut2.upmf-grenoble.fr/TPS_interactivite.htm>.

QUÉAU, Philippe. 1996. « Leurres virtuels ». *Le Monde diplomatique*, n°Hors-série (octobre), p. 69-74.

« Qu'est-ce qu'un webfilm? » 2001. En ligne. Semaine de la critique. <perso.wanadoo.fr/jcbidard/zcritiq1/sem21f.htm>.

RABATÉ, François et Richard LAURAIRE. 1985. « L'interactivité saisie par le discours ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 17-81.

RAYNAULD, Isabelle. 2003. « Le cinématographe comme nouvelle technologie : opacité et transparence », *CINÉMAS*, vol 14, n° 1 (automne), p. 117-128.

RAYNAULD, Isabelle. 1999. « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : étude des pratiques d'écriture scénaristique », *CINÉMAS*, vol. 9, n° 2-3 (printemps), p. 147-156.

REGNIER, Isabelle. 2001. « Le marketing viral réveille le film de genre ». *Cahiers du cinéma*, n° Hors-série (novembre), p. 16-17.

RIVETTE, Jacques. 1954. « L'essentiel ». *Cahiers du cinéma*, n° 32 (février), p. 42-45.

RIVOIRE, Annick. 2002. « Chaque jour, enquête au cœur de la mutation numérique. Les jeunes se prennent au jeu du court ». *Libération* (29 mars), p. 47.

ROHMER, Eric. 1956. « Les lecteurs des "Cahiers" et la "politique des auteurs" ». *Cahiers du cinéma*, n° 63 (octobre), p. 54-58.

ROHMER, Éric. 1983. « Du récit à la scène (entretien) ». *Caméra/stylo*, n° 4 (septembre), p. 53-63.

ROHMER, Éric. [1958] 1984. « Politique contre destin ». *Le goût de la beauté*. Paris : De L'Étoile-Cahiers du cinéma, p. 169-174.

ROY, André. 2006. « Les risques du numérique - les chances de la pensée ». *24 images*, n° 129 (octobre-novembre), p. 14-15.

ROUSSILLON, Thomas. 2002a. « La vidéo sur Internet et la création... ». En ligne. *Net4image*, n° 16 (juin). Dans *Net4image*. <www.net4image.com/magazine/articles/16.htm>.

ROUSSILLON, Thomas. 2002b. « L'interactivité en question ». En ligne. *Net4image*, n° 17 (juillet). Dans *Net4image*. <www.net4image.com/magazine/articles/17.htm>.

ROTENBERG, Marie-Françoise. 1985. « Méthodologie de conception et de réalisation de produits audiovisuels interactifs ». *Le Bulletin de l'IDATE*, n° 20 (juillet), p. 115-132.

RYAN, Marie-Laure. 2004. « Will New Media Produce New Narrative ? ». Dans Marie-Laure Ryan (dir). *Narrative across Media - The Language of Storytelling*. University of Nebraska Press, p. 337-359.

SOURIAU, Étienne. 1951. « La structure de l'univers filmique », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, tome II, p. 215-240.

TOTARO, Donato. 2006. « Internet drague le cinéma – Les plaisirs visuels de l'autoroute électronique ». *24 images*, n°129 (octobre-novembre), p. 22-23.

TOUBIANA, Serge. 1996. « De la "politique des peintures" ». *Cahiers du cinéma*, n°502 (mai), p. 30-31.

TRUFFAUT, François. 1955. « Ali Baba et la "Politique des Auteurs" ». *Cahiers du cinéma*, n° 44 (février), p. 45-47.

TRUFFAUT, François. 1954. « Une certaine tendance du cinéma français ». *Cahiers du cinéma*, n° 31 (janvier), p. 15-29.

UNGARO, Jean. 1993. « Le sujet en jeu ». *Les cahiers du CIRCAV*, n° 3, p. 137-145.

VERNET, Marc. 1977. « Espace (structuration de l') ». *Lectures du film*. Paris : Albatros, p. 86-96.

WEINBREN, Grahame. 2000. « Frames and Tunnels : Some Grammars for Interactive Narrative ». En ligne. *Ciren-Université de ParisVIII*.
<<http://www.ciren.org/ciren/colloques/061200/weinbren.html>>.

WIEDMANN, Dominique. 2000. « Les insurgés en trompe l'œil ». *L'Humanité* (21 mars), p. 26.

FILMOGRAPHIE

Les amants du Pont-Neuf, Léos Carax, 1990.

L'Amour fou, Jacques Rivette, 1969.

Angel Face (Un si doux visage), Otto Preminger, 1952.

Ali Baba et les quarante voleurs, Jacques Becker, 1954.

Arizona Dream, Émir Kusturica, 1993.

Batman Begins, Christopher Nolan, 2005.

Brokeback Mountain, Ang Lee, 2005.

Le Caporal épinglé, Jean Renoir, 1962.

Casablanca, Michael Curtiz, 1942.

La Chute de la maison Usher, Jean Epstein, 1928.

Le Couteau dans l'eau, Roman Polanski, 1962.

Das Leben der Anderen, Florian Henckel von Donnersmark, 2006

La Duchesse de Langeais, Jacques de Baroncelli, 1942.

eXistenZ, David Cronenberg, 1999.

Faust, Murnau, 1926.

La Femme défendue, Philippe Harel, 1997.

France Tour Détour Deux Enfants, Jean-Luc Godard, 1978.

Gone With The Wind, Victor Fleming, 1939.

L'Homme à la caméra, Dziga Vertov, 1928.

I'm Your Man, Bob Bejan, 1993.

Immortel Ad Vitam, Enki Bilal, 2004.

It's a Wonderful Life, Frank Capra, 1946

Last Days, Gus Van Sant, 2005.

Limelight, Charlie Chaplin, 1952.

Lola rennt, Tom Tykwer, 1998.

The Matrix, Andy et Larry Wachowski, 1999.

The Moon Is Blue, Otto Preminger, 1953.

Millennium Mambo, Hou Hsiao-hsien, 2001.

North By Northwest, Alfred Hitchcock, 1959.

La Nuit américaine, François Truffaut, 1973.

Les Nuits fauves, Cyril Collard, 1992.

One Man and His World, Radúz Činčera, 1967.

Peeping Tom, Michael Powell, 1960.

The Phantom Menace, Georges Lucas, 1999.

The Pianist, Roman Polanski, 2002.

Pi, Darren Aronofsky, 1998.

The Pillow Book, Peter Greenaway, 1996.

Playtime, Jacques Tati, 1967.

The Quiet American, Joseph L. Manckiewicz, 1958.

Rashomon, Akira Kurosawa, 1950.

Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954.

La Région centrale, Michael Snow, 1971.

Requiem for a Dream, Darren Aronofsky, 2000.

Der Riese, Michael Klier, 1983.

Rope, Alfred Hitchcock, 1948.

The Russian Ark, Alexandre Sokourov, 2002.

Sauve qui peut (la vie), Jean-Luc Godard, 1979.

The Shining, Stanley Kubrick, 1980.

Smoking/No Smoking, Alain Resnais, 1993.

Strange Days, Kathryn Bigelow, 1995.

Their First Snowballs, Charles Urban Trading Company, 1907.

Time Code, Mike Figgis, 2000.

Titan A.E., Don Bluth et Gary Goldman, 2000.

Touch of Evil, Orson Welles, 1958.

Toy Story, John Lasseter, 1995.

La Vie nouvelle, Philippe Grandrieux, 2002.

WEBFILMOGRAPHIE

(avec l'adresse universelle d'accès)

405, Bruce Branit et Jeremy Hunt, 2001.

<www.405themovie.com> ou <www.ifilm.com/ifilmdetail/204155>.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Act of War : direct action (quatre bandes annonces)

<www.atari.com/actofwar>, sous *Act Of War : Direct action* (en rouge) et sous *videos* (au bas de la fenêtre).

Banc de Sang i Teixits, 2007.

<www.koreus.com>, puis taper *Banc de Sang i teixits*.

BMW (huit webfilms et un *making of*).

Disponibles uniquement en annexe DVD-ROM.

Carlsberg, 2007.

<www.webjunkie.fr>, puis taper *Carlsberg*.

Carlitopolis, Luis Nieto, 2005

<aai.ensad.fr/PRIV/projet.php?id=104> ou <www.ecrans.fr/carte_blanche/nieto/>.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Cashback, Sean Ellis, 2004

<video.google.ca>, puis taper *Cashback*.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Catch, ou *Guy Catches Glasses with Face*, ou encore *Lancer des lunettes soleil*, 2007.

<www.youtube.com>, puis taper *catch ray-ban*.

C'est dans la forêt qu'un homme se révèle, Julien et Benoît Decaillon, 2005.

<www.lesfilmsdelalymph.com>, sous *vidéos*, sous *les films*, puis faire défiler la page pour trouver le webfilm en question.

Crédit agricoles (deux webfilms).

<www.credit-agricole.fr>, sous *Les films publicitaires* (à droite en bas de la fenêtre).

Coming of Age, Joe Riley, 2001.

(anciennement sur <www.atomfilms.com>).

Dove evolution.

<youtube.com>, puis taper *Dove evolution*.

Dove evolution parody

<youtube.com>, puis taper *Dove evolution parody*.

Fxh4 (au bord de la nuit), David Mathieu, 2002.

<www.icons.com/video/video22.html>, sous *diffusion* et sous *RealPlayer 150k* ou *téléchargement* (pour obtenir une fenêtre de diffusion RealPlayer plus importante, autonome et extensible).

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

GE-996

<www.pistachios.se/ge-996>.

Georges Lucas In Love, Joe Nussbaum, 1999.

<video.google.ca> ou <www.koreus.com>, puis taper *Georges Lucas In Love*.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

La Halle aux Chaussures (six webfilms).

<www.lavictoireauboutdupied.com/>.

Hypnose, Ali Bali et Violaine Meunier, 1998.
<www.3toon.tv/hypnose.html>.

IDTGV (neuf webfilms).
<www.johnkevin.fr>.

Ilgigrad Milenium, David Mathieu, 2002.
<www.icons.com/configuration/configilgigrad.html> sous *diffusion* et sous *RealPlayer 150k* ou *téléchargement* (pour obtenir une fenêtre de diffusion RealPlayer plus importante, autonome et extensible).
Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Jeep (Way-Beyond Trail), 2007).
<<https://www.patriotadventure.com>>.

The Jefferson Parliament Bomber footage.
Disponible uniquement en annexe DVD-ROM.

Je m'ennuie, Chloé Micout, 2003.
<www.chloemicout.fr/>, sous *Je m'ennuie*.
Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Jesus Christ ! The Musical, Javier Prato, 2005.
<youtube.com>, puis inscrire *Jesus Christ ! The Musical*.
Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Mini Cooper (les webfilms).
<www.hammerandcoop.com>.
Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

The New Arrival, Amy Talkington, 2000.
(anciennement sur atomfilms).

The New Arrival : Behind the Scenes, Josh Cramer, 2003.

<atomfilms.com>, puis taper *The New Arrival : Behind the Scenes*.

Ombres et Tango, Jean-Paul Thomin, 1999.

(anciennement sur <www.avalonworlds.com/fr>)

Le partage de l'incertitude, Anonyme.net, 2005-2006.

<http://anonymes.arte.tv>.

Peugeot (trois webfilms).

(anciennement sur <www.portieres.com>).

Disponible uniquement en annexe DVD-ROM.

Pirelli (deux webfilms).

<www.pirelli.com>.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Pourquoi ça marche ?, Delphine Gleize, 2007.

<www.pourquocamarche.com> ou <www.dailymotion.com>, puis inscrire *Pourquoi ça marche ?*

Post-it (sept webfilms).

<www.communiquer-postit.com/>.

Presqu'un film, Julien Grisoni, 2007.

<www.neufstream.com/fr>, puis taper *Presqu'un film*.

Quantum Project, Eugenio Zanetti, 2000.

<www.sightsound.com> pour le bande annonce.

« Revenge »-games break out amBx

<www.ambx.com/site/consumer/games/ambxviral>.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Reversa (quatre fois trois webfilms).

<www.voyezleseffetssecondaires.ca>, sous *Passez au salon*.

Shining Revisited.

<www.dailymotion.com>, puis taper *Shining Revisited*.

Suzuki (quatre webfilms pour l'instant).

<suzukifilms.com>.

Disponible aussi en annexe DVD-ROM.

Tanatorama, Julien Guintard, 2007.

<www.thanatorama.com>.

Waxweb, David Blair, 1993.

<www.waxweb.org>.

SÉLECTION DE SITES D'IMAGES

Sites de partage de vidéos et de diffusion de webfilms :

<www.abrutis.com>

<www.angryalien.com/>

<www.atomfilms.com>

<blip.tv>

<broadcaster.com>

<www.cine-courts.com>

<www.dailymotion.com>

<www.ifilm.com>

<www.jokeroo.com>

<www.koreus.com>

<www.minimetrages.com>

<www.mouviz.com>

<www.neufstream.com/fr>

<www.tagtele.com>

<www.tubearoo.com>

<www.tontuyau.com>

<www.video.google.com>

<www.videorigolo.com>

<www.vodmania.com>

<youtube.com/>

Festivals en ligne et sites personnels :

<www.acces-s.org/infos.php3>

<www.bechamel.com/>

<www.carlitopolis.com>

<www.chloemicout.fr/>

<www.cinemanouvellegeneration.com>

<www.ecrans.fr/carte_blanche/nieto/>

<www.fcms.ca/fr/>

<www.fififestival.net/>

<www.flashfestival.net>

<<http://www.grahamweinbren.net/>>

<www.icoons.com/>

<javierprato.com/>

<<http://www.jjannaud.com/>>

<www.lesfilmsdelalyphe.com>

<www.lesvip.net/>

<www.pistachios.se>

<r7a.free.fr/open/>

<www.sundanceonlinefilmfestival.org>

<www.trescourt.com>

ANNEXES

Annexe 1

Le CRI vous signale le colloque « Interactivité et formes narratives » qui aura lieu en mai 2006, pendant le 74e congrès de l'ACFAS, à l'Université McGill.

APPEL DE COMMUNICATIONS

Date limite : 30 octobre 2005

COLLOQUE

« Interactivité et formes narratives »

responsables : Bertrand Gervais et Christian Vandendorpe
ACFAS 2006, Université McGill

Problématique

Depuis quelques années, la notion d'interactivité s'est imposée dans le paysage culturel. Pour le créateur artistique, il est devenu essentiel d'inventer un nouveau rapport avec le public et d'échapper au modèle de la consommation passive. Ce mouvement a aussi gagné le domaine de la fiction, notamment avec l'avènement de l'hypertexte et de l'hypermédia : il est alors devenu possible d'envisager des narrations qui engageraient leurs lecteurs plus intimement et plus activement que le roman traditionnel. La publication du premier hypertexte fictionnel en 1987 (*Afternoon a Story*, de M. Joyce) avait ainsi ouvert des perspectives nouvelles où la création rejoignait les avancées les plus audacieuses de la théorie littéraire.

Près de vingt ans après ces premières tentatives, il apparaît nécessaire de faire le point sur la notion d'interactivité. Celle-ci est-elle soluble dans la notion de texte? Dans quelle mesure peut-elle transformer notre rapport au narratif et au langage? Quelles formes peut-elle prendre dans les arts et au cinéma? Dans le jeu vidéo? Doit-on distinguer, comme le fait Marie-Laure Ryan, des types d'interaction, caractérisés par des modes interne ou externe, exploratoire ou ontologique de relation au monde fictionnel? En quoi l'interactivité s'oppose-t-elle à l'immersion? L'apparition et le développement de nouvelles formes de récits, hypermédiatisés, intégrés à des structures de jeu complexes et déployés à la grandeur du cyberspace, requièrent de revoir les termes mêmes par lesquels on pense les liens entre le narratif et l'interactivité.

Il faut dire que la notion même d'interactivité revêt pour certains un caractère problématique : plusieurs théoriciens des nouveaux médias ont mis en doute sa validité et souligné son indétermination conceptuelle. Espen J. Aarseth a préféré employer le terme « ergodique » plutôt que « interactif », afin de décrire des œuvres qui, en

s'incarnant sur un dispositif quelconque, modifient leur contenu ou leur parcours de lecture à chaque utilisation (Cybertexts. Perspective on Ergodic Literature). Lev Manovich a préféré, quant à lui, fragmenter la notion afin d'aborder isolément les diverses réalités qu'elle recouvre, soulignant d'ailleurs que le terme d'interactivité allait souvent de pair avec le syntagme fort inclusif de narrativité, leur union douteuse « servant à masquer le fait qu'aucun vocabulaire n'a encore été développé afin de décrire adéquatement les étranges nouveaux objets » de la révolution numérique (The Language of New Media).

C'est surtout l'une dans l'autre que les notions d'interactivité et de narrativité apparaissent suspectes aux yeux de certains, pour lesquels l'expression « récit interactif » est un concept poreux, voire une contradiction dans les termes. À cet antagonisme conceptuel répond un conflit bien documenté, dans l'étude des jeux vidéo, entre narratologues et ludologues, les uns affirmant que les jeux vidéo peuvent être analysés et interprétés en tant que textes ou en tant que récits, les autres soutenant que les jeux vidéo comportent des éléments dynamiques et interactifs beaucoup plus fondamentaux que leurs éléments narratifs résiduels.

C'est à explorer les enjeux et problèmes liés à l'imbrication du narratif et de l'interactif que le colloque sera consacré.

Organisé conjointement par la SDH/SEMI et par Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire de l'UQAM, le colloque « Interactivité et formes narratives » s'insère dans le cadre des travaux du NT2, le Laboratoire de recherches littéraires sur les nouvelles formes de textes et de fictions.

Les interventions prévues sont de trente minutes au maximum, et trois périodes de discussion seront aménagées afin de permettre aux participants d'échanger sur les thèmes abordés. Le colloque se terminera sur une table ronde.

Les chercheurs intéressés à participer à ce colloque sont priés d'envoyer un titre et une proposition de communication à Bertrand Gervais ([redacted]) avant le 30 octobre 2005.

Le comité scientifique est composé de

Christian Vandendorpe,
Département de Lettres françaises
Université d'Ottawa
[redacted]

Bertrand Gervais,
Département d'études littéraires
Université du Québec à Montréal
[redacted]

Pour toute information, contactez l'un ou l'autre des responsables.

Annexe 2

De: david mathieu
A : [REDACTED]
Date : 28/11/2005 19:10
Objet : RE: films

Ilgigrad est-il un Webfilm ? Qui se cache derrière Icoons ? qu'est-ce qu'un webfilm ?

Ton analyse m'a touchée (sic) parce qu'elle reprend un certain nombre de questions qui se sont imposées à nous, il y a quelques années, lorsque nous avons créé Icoons.

J'ai essayé, en 1999 de créer une structure pour diffuser des films sur Internet. Nous ne recherchions pas à mettre en ligne des courts métrages argentiques qui achèveraient ici une vie médiocre (rejet des festivals / absence de diffusion TV), mais des films singuliers écrits spécifiquement pour internet. Nous avons imaginé qu'internet nécessitait un format propre : la distance à l'écran et la taille de celui-ci, la compression de la voix et de l'image, le débit et les délais de chargement, l'accès au réseau depuis un bureau... Tout cela participait à distinguer internet des autres supports de diffusion. Nous avons même tenté de déterminer, en fonction de ces paramètres, des modèles qui révélaient quels devrait être la durée et le format idéal d'un tel film !

Nous avons tort, l'explosion du format DIVX témoigne de ce qu'est devenu véritablement "la diffusion" de film sur internet -

Nous souhaitions aussi rassembler et fédérer des auteurs, révéler une forme de cinéma et d'éviter à tout prix les films de "genre du net" dont regorge la toile :

- les parodies et les films de potaches (psvp.net, star wars...)
- les films qui reposent essentiellement sur l'utilisation d'une technique ou d'un effet spécial (405, star wars...)
- les pubs du monde entier et les bandes annonces de longs métrages
- les films d'informaticien
- les vidéos expérimentales (la limite est ténue)
- les courts métrages

C'était ambitieux, prétentieux même, d'autant que nous n'étions pas même certain (sic) qu'il existe un public pour cela.

Nous n'avons jamais su trouver un modèle économique qui permette de viabiliser un tel site et nous avons vainement chercher (sic) des

auteurs/cinéastes qu'une telle démarche eut intéressée (sic).

Nous avons parcouru la plupart des festivals de films de court métrage (Brest, Clermont, Pantin mais nous n'avons jamais réussi à convaincre qui que ce soit de l'intérêt d'une telle démarche.

Impossible de financer de tels films. Et les

Auteurs/Acteurs/réalisateurs/Techniciens du court métrage se projettent difficilement sur un tel format... le but reste avant tout le long métrage, le web eut été une tragique récession.

Jamais ces choses n'ont été exprimées aussi clairement, mais c'est le sentiment diffus qui persiste après de longues tentatives de persuasion.

J'ai réalisé Ilgigrad Millenium pour alimenter Icoons, et amorcer une pompe qui n'a jamais fonctionné. Versionfilm.com et Icoons.com ne diffusent que les quelques rares films d'amis proches. Nous ne respectons même pas la règle que nous voulions imposer au départ en évitant les films trop expérimentaux (absence de narration). Tu peux, si tu le veux, y diffuser ton film.

Il y a une seconde page sur icoons, je ne sais pas si tu avais réussi à l'identifier : <http://www.icoons.com/index2.html>

Le problème technique faisait suite à cette lente déchéance, il y a eu quelques confusions lorsque j'ai souhaité reprendre la gestion du site que les autres ont, finalement, abandonné. Le transfert de propriété avec l'hébergeur fut complexe. Cela est rétabli désormais et le site est en ligne depuis aujourd'hui - Ton message constitue un heureux hasard -

Ilgigrad est/a été diffusé ou apparaît sur d'autres sites :

Pvsp.net / movviz.net / net4image.com / loftv.com

Il a également été sélectionné au fifi.

Ton analyse, quant à mon film est très juste et cette précision m'a quelque peu dérouté. Je n'ai jamais formalisé toutes ces choses moi-même et je suis que ton étude touche si près ma démarche.

A bientôt,

david

Annexe 3

De: Julien Grisoni
A : [REDACTED]
Date : mardi 10 juillet 2007 11:40:42
Objet : Re: info sur "Presqu'un film"

Bonjour,

bravo pour avoir trouvé cette adresse ^__^, c'est mon email professionnel (je suis infographiste pour un journal de foot).

Et vous ne me dérangez pas du tout, je vous aiderai, si je le peux.

En ce qui concerne votre question, la réponse est non, pas de minidv. J'ai préféré tourner ce petit film avec un petit camscope numérique hybride mp4 (de la taille d'une main : le sanyo C6 ---> [http:// www.letsgodigital.org/fr/camera/specification/1090/show.html](http://www.letsgodigital.org/fr/camera/specification/1090/show.html)) qui a indéniablement ses limites mais qui est offre quand même de meilleurs résultats que ma vieillissante camera mini-dv (une panasonic dv900 qui date). Pour le montage et le traitement d'image, j'ai utilisé le logiciel Sony Vegas.

Voilà, si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas.

Annexe DVD-ROM

ILLUSTRATION 14

