

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.

Université de Montréal

De l'espace narratif au dehors : deux histoires théoriques du hors-
champ

par

Jean-Philippe Lessard

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts
en Études Cinématographiques

décembre 2008

©Jean-Philippe Lessard, 2008



Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

De l'espace narratif au dehors : deux histoires théoriques du hors-
champ

présenté par :

Jean-Philippe Lessard

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Marion Froger

président-rapporteur

Serge Cardinal

directeur de recherche

Bernard Perron

Membre du jury

Résumé

Dans ce mémoire, l'auteur compare l'organisation des rapports champs/hors-champs dans le cinéma classique et dans le cinéma moderne. Le premier chapitre démontre que l'articulation du champ et du hors-champ, au sein du cinéma classique, forme un espace narratif à la fois perceptif et discursif, s'adressant directement à un sujet spectatorial désireux de progresser dans l'intrigue du film. L'auteur reprend un modèle cognitif proposé par Bernard Perron – que celui-ci emprunte aux sciences cognitives – et l'applique au traitement perceptif et cognitif de l'espace propre aux différents niveaux d'articulations du champ et du hors-champ. Une analyse des films *Casablanca* de Michael Curtiz (1942) et *Red River* d'Howard Hawks (1948) appuie le discours. Davantage axé autour de la pensée deleuzienne du cinéma, le second chapitre rejoue l'ensemble des concepts étayés dans le premier chapitre et explique comment le cinéma moderne, né des suites de la Seconde Guerre, se dégage d'une emprise narrative et en déterritorialise son hors-champ. Suite aux analyses des films d'Antonioni et d'un exemple tiré du film *L'Argent* (1983) de Bresson, l'auteur propose la notion de Dehors pour décrire un espace spirituel, lieu de l'infilmable, n'ayant plus rien à voir avec la continuité spatio-temporelle propre au cinéma classique. Au final, l'auteur pose la nécessité, pour le cinéma moderne, d'une conception théorique différente du hors-champ, résolument tournée autour de la pensée, donc des forces, que des formes filmiques.

Mots-Clés

Cinéma classique, cinéma moderne, narration, spectateur, théories cognitives, espace cinématographique, Gilles Deleuze, image-mouvement, image-temps, pensée.

Summary

In this thesis, the author compares the relationship between field and out-of-field in classical and modern cinema. The first chapter demonstrates that the articulation between field and out-of-field seen in classical cinema creates a perceptive and deductive narrative space that is directly aimed at a spectator willing to progress into the intrigue of the movie. The author adopts a cognitive model previously used by Bernard Perron, and uses it to analyse the perceptive and cognitive treatment of the space that is characteristic of the different levels of articulation of field and out-of-field. As examples of this approach the author analyses *Casablanca* by Michael Curtiz (1942) and *Red River* by Howard Hawks (1948). The second chapter is centered on the deleuzienne's thought, and considers the concepts developed within the first chapter to explain how modern cinema, appearing after the Second World War, frees itself of the narrative constraint and creates a deterritorialization of the out-of-field. The author analyses Antonioni's movies, and an example from the movie *L'Argent* (1983) by Bresson, and proposes the notion of « the Outside » to describe a spiritual, unshootable space that differs totally from the spatio-temporal continuity typically found in classical cinema. Finally, the author argues that modern cinema must adopt a theoretical conception that differs from the out-of-field and is clearly directed towards thought or forces rather than towards filmic forms.

Key-Words

Classical cinema, modern cinema, narration, Spectator, cognitive theories, cinematographic space, Gilles Deleuze, movement-image, time-image, thought.

Table des matières

De l'espace narratif au dehors : deux histoires théoriques du hors-champ

Dédicace -----	vi
Remerciements -----	vii
Introduction -----	8
Chapitre 1 : Le hors-champ classique, un embrayeur narratif -----	13
1. Le cadre, la détermination de l'espace cinématographique -----	16
1.1 L'entrée du spectateur dans l'espace cinématographique : « l'œil spectatorial » -----	23
1.2 Le cinéma classique : une recherche d'homogénéité spatiale -----	26
1.3 Les quatre états du hors-champ et la « vectorisation » -----	37
1.4 La spectature : une lecture cognitive de la matière filmique -----	45
1.5 Le hors-champ : lieu de la perception et de la cognition -----	50
1.6 Casablanca et Red River ou les enjeux narratifs de l'articulation du champ et du hors-champ -----	59
1.7 La Grande forme, synthèse du travail filmique et cognitif -----	66
Chapitre 2 : Le hors-champ moderne, un devenir Dehors -----	74
2. La modernité cinématographique : un nouveau rapport au réel et et à la réalité -----	78
2.1 Une remise en question : les deux moments du hors-champ -----	85
2.2 La crise de l'image-action : un moment charnière -----	89
2.3 La montée du vide -----	101
2.4 Antonioni : du désert au Dehors -----	108
2.5 Du Tout ouvert au Dehors -----	127
2.6 Qu'y a-t-il dans le Dehors -----	129
2.7 Et le spectateur du cinéma moderne? -----	134
Conclusion -----	138
Bibliographie -----	146
Filmographie -----	xiv

À ma mère, à mon père. Vous êtes ma lumière.

Remerciements

Mes remerciements s'adressent tout d'abord à Serge Cardinal qui a accepté sans aucune hésitation de diriger mon travail. Serge, ton enseignement, qui transpire la passion de la réflexion et de la pratique cinématographiques, a su me rejoindre directement et a fait naître en moi un amour profond du cinéma moderne qui me suivra tout au long de ma vie. Désormais, je ne vois plus le cinéma du même œil. Ton encadrement et ta confiance en moi sont des facteurs-clés dans ma réussite. Je t'en remercie infiniment. Ce fut un honneur de t'avoir comme directeur.

Je tiens également à remercier Marion Froger, président-rapporteur, ainsi que Bernard Perron, membre du jury, pour la lecture et l'évaluation de ce mémoire. Bernard, tes écrits et tes théories ont nourri mes réflexions. Tu fus une source d'inspiration.

Je remercie l'ensemble du corps professoral du département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques pour son enseignement passionné. Votre travail contribue au rayonnement de la cinématographie mondiale.

Je remercie du plus profond de mon cœur ma famille, ma mère, mon père, ma grand-mère, mon grand-père, là-haut qui sûrement jetait un œil sur mon travail, ainsi que mon parrain et ma marraine pour l'intérêt et la confiance envers tout ce que j'ai entrepris jusqu'à présent. Vous m'êtes indispensables.

Enfin, un remerciement spécial à la femme qui m'a côtoyé pendant presque six ans et à celle qui me côtoie maintenant. Votre appui et votre confiance ne sont pas étrangers à ma réussite.

Introduction

Il semble y avoir quelque chose de paradoxal dans le concept de hors-champ. C'est qu'avant d'en faire un objet théorique, avant de le connaître et de le décrire, le hors-champ existait quand même. C'est le cinéma qui le premier le fit sentir, le fit vibrer, l'appela un peu à la rescousse d'un visible cloisonné. Or, le hors-champ, tel que défini aujourd'hui, dans son acception la plus large, a toujours accompagné les images. Aussi loin que l'on puisse remonter dans l'histoire de la peinture, un espace imaginaire hors-cadre a toujours, d'une quelconque façon, prolongé, entouré le visible. Le problème que posait cet espace imaginaire, c'était l'effort intellectuel requis pour, justement, l'imaginer ou se le représenter. Même si elles n'en tenaient pas rigueur, les premières représentations de l'activité humaine (scènes de chasse, par exemple) positionnaient les éléments graphiques de manière à situer minimalement l'action dans l'espace. Certes, tout cela était quasi abstrait, très peu d'indices visuo-spatiaux étaient présents sur le dessin primitif. Mais c'est justement cette abstraction de l'organisation spatiale qui forçait l'esprit à imaginer le prolongement de la scène peinte. L'image n'était que la part concrète d'une image plus vaste débordant les limites de la pierre sur laquelle elle était peinte.

Bien sûr, ce n'était pas tout à fait le but de ces peintures primitives que de vouloir recréer l'espace ou de permettre le déploiement de l'imaginaire. Plutôt, elles avaient comme objectif la transmission du savoir, la communication. Mais l'évolution de la peinture et l'invention de la photographie conjureront le sort de l'imaginaire en créant des compositions visuelles déjà bien marquées par le sens commun, par une idée précise du réel propre à tout le monde. L'invention de la perspective et de la profondeur de l'image nous donnera accès à la tridimensionnalité. Maintenant que l'image s'accorde à la perception naturelle, l'imaginaire qui entoure la toile ou la photo ne peut qu'être de même nature,

c'est-à-dire concordante avec l'espace représenté. Comme la veduta, ce qui ne se voit pas est à l'image de ce qui se voit. Ici, c'est le désir de précision topographique qui justifie le hors-champ comme prolongement imaginaire, mais d'un imaginaire restreint par le sens commun. Ce sont donc les lois du champ et de la composition visuelle de l'image qui attestent du hors-champ possible.

Ce qui se tisse là, bien avant l'arrivée du cinéma, est fondamental. L'invention de la photographie en sera le point d'orgue. C'est que petit à petit la dimension imaginaire perd en densité au profit d'un art et d'une technique embaumant le réel. Du hiéroglyphe à la peinture sans cadre en passant par la découverte de la perspective et de la représentation tridimensionnelle du monde jusqu'aux premières photographies, le traitement que l'on réserve à l'espace invisible est bien différent. C'est le problème des limites et de l'espace référentiel qui est ici en jeu. Si le peintre travaille sa toile en fonction de limites (celles du cadre) préexistantes, le photographe, et plus tard le cinéaste, eux, doivent créer les limites. Le peintre est dans l'adjonction; il ajoute des éléments à la toile vierge, tandis que le photographe est dans la soustraction, il retranche d'un espace plein une portion unique du monde réel. L'un construit du visible, l'autre en prélève une partie. Tout cela aura un impact majeur sur la prise en compte du hors-champ par le spectateur. Ce que le dispositif photographique produit, c'est une relation inévitable, inexorable entre ce que l'image donne à voir et ce qu'elle occulte. C'est la logique de l'index qui commande cela et qui fait que toute photographie marque simultanément son champ et son hors-champ. C'est cette logique qui certifie au spectateur qu'au-delà du cadre existe et subsiste un espace contigu absent, mais qu'il sent présent. « Toute photographie, par la vision partielle qu'elle nous présente, se double ainsi nécessairement d'une *invisible présence*, d'une *extériorité* de principe [...] » (Dubois 1990, p. 171). C'est un niveau de certitude que n'a pas la peinture, elle qui ne connaît pas la logique de l'index. Le hors-champ du tableau demeure dans le registre de la supputation, de l'extrapolation. Son contenu est moins

supputation, de l'extrapolation. Son contenu est moins assuré que celui de l'image photographique. Il demande à être davantage imagé.

La photographie et le cinéma, parce qu'ils ont en commun un certain processus chimique – l'action de la lumière sur la pellicule – produisent un hors-champ immanent au champ et de même nature. Mais là s'arrête la comparaison. Alors que la photographie procède par arrêt du mouvement, le cinéma, lui, a su comment le recréer. Il en ressort que le statut du hors-champ en sera grandement influencé. Parce que le cinéma inscrit son hors-champ dans la continuité, il lui confère une épaisseur narrative que ne peut la photographie fixe. Le hors-champ cinématographique, du cinéma primitif au cinéma classique narratif, prendra part à la fiction, deviendra un élément essentiel de la diégèse, de l'intrigue. Il participera activement à l'élaboration du montage du film. Autour de lui on développera tout un arsenal de moyens afin de l'adjoindre au champ visuel. On élaborera des méthodes de mise en scène particulière, on exigera un jeu d'acteur en résonance avec lui, bref il deviendra un rouage plus que nécessaire à la progression narrative. Tout autre est le hors-champ photographique. Philippe Dubois a bien montré ce qui caractérise le hors-champ de l'image fixe : l'arrêt, la coupe nette qui neutralise toute dynamisation possible du hors-champ (1990, p. 172). Jamais on ne pourra voir ce qui se loge dans l'espace « off ». Jamais un personnage ne pourra sortir du champ ou y faire irruption.¹ Tout au plus, on ne pourra que sentir sa présence par les regards des personnes filmées, par le type de cadrage utilisé ou par un effet de miroir ou d'ombre, un peu la manière du cinéma.

¹ C'est la grande différence entre la photographie et le cinéma primitif, uniponctuel, à caméra fixe, dans lequel un personnage pouvait faire irruption dans le champ ou en sortir. Les entrées et sorties de champ sont un des premiers moyens de dynamisation de l'espace « off ». Cependant, Livio Belloi a bien montré que les vues à transformations de Méliès qui utilisent la saute témoignent d'un hors-champ non fonctionnel puisque l'irruption ou la disparition des personnages ne requiert aucune transition de l'intérieur du plan vers son extérieur, ou vice et versa (voir 1992, p. 7). Ici, comme zone diégétiquement morte, le hors-champ ressemble fortement à celui de l'image fixe.

C'est sur la base de ces dialectiques ou de ces différences statutaires – la part imaginaire du hors-champ versus le degré de certitude assuré par le sens commun de l'espace, dynamisation versus non-dynamisation, diégétisation versus non-diégétisation, etc. – que sera exploré tout au long de ce travail les grands enjeux du hors-champ. Nous entreprendrons l'analyse en reprenant la conception classique du hors-champ élaborée par les premiers théoriciens qui ont écrit sur le sujet, principalement Bazin, Burch et Gardies. En prenant comme exemple ou comme corpus de références les films appartenant à l'époque classique du cinéma américain, nous montrerons comment le hors-champ se fait le miroir du champ, comment il participe activement à la narration et comment il se pose à même les grandes opérations du filmage : cadrage, montage, mise en scène, jeu des acteurs, etc. Ce sera l'occasion d'examiner les configurations possibles du champ et du hors-champ dans une optique d'homogénéisation de l'espace filmique. Nous porterons attention à l'articulation de ces deux espaces à la fois au niveau du plan et du syntagme et nous inscrirons le hors-champ dans une conception perceptivo-cognitive du cinéma, faisant de lui un espace appartenant pleinement au spectateur. Mais nous ne nous en tiendrons pas qu'à cela. Afin d'élargir notre compréhension du cinéma classique et du hors-champ, nous grefferons à l'analyse les réflexions pertinentes du philosophe Gilles Deleuze. Il nous semble que ce qu'il dit du rôle du hors-champ dans l'image-mouvement, dans le schème sensori-moteur et dans la formation d'une image-action, non seulement ajoute aux contributions antérieures, mais renouvelle la perspective d'une histoire du cinéma, d'une figure en particulier et de son passage du classique au moderne.

Justement, qu'advient-il du hors-champ au sein d'un cinéma qui ne fait plus de l'enchaînement continu des images sa priorité? Dans *L'Image-Temps* (1985), Gilles Deleuze expose les conséquences d'un cinéma d'après-guerre qui ne fonctionne plus sur les bases d'un schème sensori-moteur et d'une logique de l'action/réponse, mais qui, au contraire, puise sa force dans l'écart entre les

images. Le cinéma moderne, loin d'être en rupture avec le classique, rejoue à sa façon les éléments et composantes qui en ont fait la gloire. Sans jamais renier la narration, le cinéma moderne en détournera certains codes afin de rendre sensible quelque chose que jadis elle ne pouvait atteindre : le devenir de chaque image ou leur puissance créatrice, la création du nouveau. Ce sera alors l'occasion de découvrir une nouvelle conception du hors-champ, conception qui cette fois ne met pas l'accent sur la communauté du hors-champ et des opérations du filmage, mais qui propose de le dégager de tout a priori spatio-temporel. Le hors-champ trouve donc dans le cinéma moderne l'autonomie conceptuelle qu'il n'a jamais eue auparavant. Il devient objet de pensée qui influe sur la théorie du hors-champ et la transforme. Plus précisément, nous montrerons comment le hors-champ – principalement dans l'œuvre d'Antonioni et de Bresson – fait place au Dehors, concept plus approprié pour un cinéma qui ouvre sur le non-diégétique, l'implicite, l'infilmé, le non-dit, le mystère spirituel, etc. Il faudra garder en mémoire que tous les concepts soulevés au premier chapitre seront repris, rejoués dans ce second chapitre sur le cinéma moderne. Nous mettrons en relief les grands changements, principalement ceux qui ont une influence sur le hors-champ : cadrage, montage, rôle de l'intervalle entre les images. Et nous culminerons en réévaluant le rôle du spectateur au sein du cinéma moderne alors qu'il se confronte au Dehors, à un espace qui n'appartient plus comme tel à la diégèse et qui ne semble plus faire progresser l'intrigue. Pouvons-nous encore mettre à profit les opérations perceptivo-cognitives soulevées par Bernard Perron et qui assurent la « spectature-en-progression » ? Faut-il dire les choses autrement. À quel type de monde renvoie maintenant le cinéma moderne et quel impact a ce monde sur le travail perceptivo-cognitif du spectateur. Voilà en résumé le programme de ce présent mémoire. Il se veut à la fois reprise d'anciennes théories et ouverture sur une nouvelle prise en charge du concept de hors-champ dans la recherche sur le cinéma moderne.

Le hors-champ classique, un embrayeur narratif

Dans les pages qui vont suivre nous nous intéresserons à l'espace tel qu'il est représenté dans le cinéma narratif classique américain. Et c'est en adoptant une perspective sémio-narratologique doublée d'une analyse des procédés cognitifs dont fait usage le spectateur dans son expérience du film que nous explorerons cet espace. Mais nous n'embrasserons pas toutes les formes d'espace possibles au cinéma. La notion d'espace renvoie de manière générale à une étendue, qui peut être abstraite ou non. Elle peut faire aussi allusion, conceptuellement, à l'idée d'un contenant aux limites indéterminées. Mais bien souvent on l'associe à la distance entre deux objets, à une surface couverte ou encore au volume occupé. Dérivée de la géométrie (l'espace sensible, tridimensionnel, ayant pour composantes le point, la ligne et le plan : c'est l'espace tel que l'entend la géométrie euclidienne), la notion s'applique à plusieurs disciplines scientifiques qui en modifient le sens, l'adaptent à leur champ de recherche respectif. Par exemple, la physique a tenté, en fonction de plusieurs conditions expérimentales, de modéliser l'espace-temps. Ou encore les mathématiques ont défini des espaces topologiques permettant de comprendre les notions de limite et de continuité. Bien que le cinéma s'intéresse à tous ces aspects de l'espace – la question des limites et de la continuité est au cœur du montage des plans – nous nous pencherons principalement sur la plasticité de l'espace cinématographique et la construction-représentation qu'en fait le spectateur. Nous serons donc attentif au fait que l'espace cinématographique procède toujours d'une mise en rapport entre des données de surface (ce que présente l'image dans l'ici-maintenant de sa projection) et des données plus profondes, de l'ordre de la mémoire, rassemblant à la fois un ensemble de connaissances acquises durant le déroulement de la projection et un savoir personnel et multiple antérieur au visionnement du film. L'espace est ainsi compris comme faisant partie d'une

théorie de la connaissance dépendante de nos perceptions et de nos cognitions.

Bien entendu, la notion d'espace cinématographique englobe beaucoup de choses, et elle soulève beaucoup de questions. À titre d'exemple, la rencontre de la narratologie et de l'espace filmique a déjà mis en lumière les questions du dispositif, de l'énonciation, du point de vue, etc. En ce qui nous concerne, comme nous l'avons mentionné en introduction de ce mémoire, nous nous en tiendrons aux rapports du champ et du hors-champ au cœur de la progression narrative du récit. Nous serons alors amenés à voir comment le « texte » filmique utilise la plastique de l'image, la composition du plan, dans l'expectative d'un montage au service de l'œil du spectateur. Nous serons attentifs au fait que le spectateur se voit octroyer une place déterminante dans la compréhension de la signification, de l'énoncé et du fait filmique¹ en général. En un mot, nous montrerons en quoi et comment l'agencement du champ et du hors-champ correspond à un mécanisme embrayeur de la narration qui ne peut faire autrement que rencontrer l'« esprit » du spectateur et se voir soumis à un ensemble de procédures cognitives.

Dans un premier temps, nous réfléchirons sur quelques particularités du cadre, tout en lui allouant un rôle fondamental dans la construction du « sujet spectatorial ». Ensuite, nous aborderons la question de l'homogénéité de l'espace dans le cinéma narratif classique. Ce sera l'occasion de faire le point sur les différentes configurations possibles du champ et du hors-champ au niveau du plan. Nous poserons alors l'existence d'au moins quatre types de hors-champs, ou plutôt quatre états du hors-champ, en fonction des différents niveaux d'organisation de la matière filmique que déploie la narration tout au

¹ Gilbert Cohen-Séat donnait du fait filmique la définition suivante : « Le fait filmique présente l'aspect nécessaire d'une sorte de modelage de la lumière et du son, ouvré autour d'une forme animée ou inanimée, réelle ou imaginaire, mais toujours en fonction de la vie ou du mouvement en acte... On pourrait, provisoirement, délimiter le fait filmique par une certaine unité de contenu » (voir 1958, p. 107).

long de la progression du récit. À partir de là, nous définirons ce qu'est et ce que représente la théorie de la spectature dans l'optique d'une saisie, d'une appropriation par le spectateur de l'espace cinématographique, particulièrement de l'espace hors-champ. C'est à l'aide d'un modèle que Bernard Perron (1994, 1997, 2002) a emprunté aux théories cognitives que nous examinerons le travail perceptivo-cognitif du spectateur durant la « spectature-en-progression ». Le tout sera synthétisé dans l'analyse de deux séquences puisées dans les films *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) et *Red River* (Howard Hawks, 1948), deux exemples canoniques du style hollywoodien classique.

Tel un fantôme philosophique, la pensée de Gilles Deleuze à la fois poindra et enveloppera les réflexions qui suivent. Ici, dans la première partie de ce diptyque en miroir, nous nous concentrerons sur l'image-mouvement et son rapport étroit à la narrativité². Nous essayerons de dégager les principales implications de cette image. D'abord, sera esquissé son rapport au cadrage, ou plutôt l'importance de l'opération de cadrage dans la formation d'une image-mouvement. Ensuite, nous tâcherons de montrer le rôle essentiel du hors-champ, ou plutôt de la dynamique entre le champ et le hors-champ, dans le schème sensori-moteur, dans la conception du mouvement comme expression de la Durée, c'est-à-dire le rapport entre les ensembles fermés et le Tout Ouvert. Sans jamais s'être proclamé narratologue et n'ayant que très peu considéré le rôle du spectateur, Gilles Deleuze a tout de même développé une pensée philosophico-cinématographique (par l'entremise de plusieurs grands concepts que nous explorerons) liant l'agir humain (ou l'impossibilité d'agir) et un certain devenir-filmique. Au final, c'est à cela que nous voudrions en arriver.

² La seconde partie, qui abordera le cinéma moderne, se penchera davantage sur l'Image-Temps et la construction d'un « espace » autre, libre d'une emprise narrative et diégétique, n'ayant plus beaucoup à voir avec le hors-champ du cinéma classique.

1. Le cadre, la détermination de l'espace cinématographique

Il est important, pour commencer, de rappeler quelques évidences sur l'espace filmique, particulièrement sur le cadre et ses déterminations, car on pourrait peut-être en tirer encore autre chose. Au cinéma, l'espace semble premier. Le temps comme tel ne se filme pas, il n'est pas de l'ordre de la représentation iconique. Tout au plus, cette dernière ne peut qu'offrir, sur l'écran, des substituts donnant aux spectateurs une idée du temps, de la temporalité. Quant à l'espace, c'est de toute évidence la première donnée filmique repérable, repérable à la fois sur la surface de l'écran et par la configuration iconique rendue par le caractère analogique de l'image cinématographique. Ainsi, seul l'espace est figurable, du moins l'espace en tant que configuration de lieux circonscrits par la diégèse. Mais il ne faudrait pas oublier que si l'espace est une donnée immédiate de la perception, il n'en demeure pas moins qu'au cinéma, l'espace est toujours à construire, et cela en raison d'une particularité de l'acte constitutif de la représentation visuelle : le cadrage ou la mise en cadre.

Toute opération de cadrage a à voir avec un choix. Cadrer, c'est choisir une portion du monde, découper une partie du réel avec lequel le cinéaste est en contact direct. Mais choisir de montrer tel aspect du monde plutôt qu'un autre, implique, nécessairement, une intention : intention monstrative certes, mais aussi et peut-être, intention de dire quelque chose, de signifier, d'orienter. Il serait juste alors d'admettre que le cadrage instaure ou est l'amorce du discours filmique. Point de cadre, point de discours. D'ailleurs, la peinture, et plus tard la photographie, ont éduqué l'œil de l'observateur à parcourir la toile ou la photo dans tous les sens, à la lire si l'on veut, afin qu'aucun détail n'y échappe (C'est cet exercice de l'œil qui est à la source de la belle réflexion de Roland Barthes sur l'essence de l'image photographique qu'il a livré dans

l'essai *La chambre claire. Notes sur la photographie* (1980)). « Se couper du réel en le découpant et, simultanément, instaurer l'ordre du discours, tel est le geste du cadrage » (Gardies 1981, p. 78). Mais dans l'idéologie de la transparence que privilégie le cinéma narratif-représentatif classique, ce discours doit en quelque sorte se faire discret, ne pas afficher sa « dimension littérale » (ibid.), mais bien se perdre dans sa « dimension référentielle » (ibid.).

La surface de l'écran est un cadre parce qu'elle délimite l'étendue de l'espace. Pour Jacques Aumont, l'écran serait à la fois cadre-objet (par le noir entourant l'écran), cadre-limite (ce qui donnerait les dimensions à l'image et l'isolerait de ce qui n'est pas image) et cadre-fenêtre (ouverture sur un champ). Par tous ces moyens, le cadre circonscrirait l'œil du spectateur, le guiderait vers le lieu de la représentation (Aumont 1989, p. 107). Il lui dit : « C'est là qu'il faut regarder et non ailleurs. » Le cadre est donc restrictif, limitatif, mais également « instaurateur » (Gardies 1993a, p. 24). En effet, le cadre, qui emprisonne l'image en mouvement, lui donne l'autorité d'un signe iconique organisé selon un certain nombre de paramètres. Le cadre inscrit l'image dans un ensemble de relations spatiales déterminées par l'orientation (gauche et droite, bas et haut), des rapports de masses (la superficie qu'un objet couvre), des jeux de couleurs ou encore des mouvements dirigés. Le cadre agit donc un peu comme une borne ou une balise. C'est un repère pour l'œil et le lieu de la composition plastique.

Par rapport à l'espace physique, réel, celui que nous habitons et dans lequel nous évoluons, le cadre configure un fragment. En ce sens, il est essentiellement métonymique ou la synecdoque du réel visé. En d'autres mots, le cadre fractionne l'univers réel et en tire une représentation. C'est comme s'il brisait la continuité du monde physique, son homogénéité. Et c'est parce que le cinéma est multiplicité de fragments (essentiellement depuis la « libération de

la caméra »³) qu'il a dû un jour trouver le moyen de mettre de l'ordre, de retrouver cette homogénéité perdue par un travail de mise en séquence, de « construction sur l'axe syntagmatique » (Gardies 1981, p. 78). Dans une certaine mesure, le cinéma narratif classique devra faire en sorte de maintenir l'homogénéité du récit filmique par un travail sur deux paliers différents, mais qui ne cessent de se chevaucher, de se juxtaposer tout au long du procès narratif : d'abord, assurer la cohérence de l'espace en fonction des plans multiples, donc préserver l'unité spatiale ; ensuite, réussir à tisser des liens, des rapports logico-narratifs entre les unités spatiales elles-mêmes. C'est exactement ce à quoi le montage en continuité s'acharnera. On peut donc avancer que le jeu du champ et du hors-champ concerne prioritairement le maintien d'une bonne unité spatiale, alors que l'articulation des différentes unités spatiales entre elles requiert davantage la participation de l'ensemble des propositions narratives découlant du récit. Nous y reviendrons ultérieurement lorsque nous aborderons la notion de « vectorisation ».

Ce qui nous intéresse le plus du cadre cinématographique, c'est sa fonction limitative, son rôle de limite entre le visible et l'invisible, mais aussi entre le su et le non-su. Le cadre articule le visible et le non visible en leur assignant des rôles précis en fonction d'un récit. Le cadre est à la fois limite spatiale et limite épistémique, il restreint le visible et par là, les informations narratives. Du même coup, une restriction du visible et du savoir soumet l'image à un hors-champ, à un espace référentiel lui aussi potentiellement visible à son tour. Parce que l'espace diégétique déborde toujours du cadre, ne se réduit pas à la

³ Pour beaucoup d'historiens ou penseurs du cinéma (Malraux, Balazs, Morin, Mitry, Metz, Aumont, Belloï), la « libération de la caméra » est à l'origine du passage du cinématographe au cinéma. Cependant, l'histoire du cinéma est truffée de mystères ou de problématiques encore irrésolues. Celle de la « libération de la caméra » en est un bel exemple. Est-ce la libération de la caméra qui est responsable du montage ou plutôt l'inverse, l'apparition du montage qui a permis la libération de la caméra? Cette réflexion s'est rendue jusqu'à Deleuze (voir 1983 p. 39-45), qui préfère parler de l'apparition simultanée de ces deux phénomènes. Pour cela, il propose une notion logique afin de regrouper en un seul problème ces deux phénomènes : la présupposition réciproque, c'est-à-dire qu'on ne peut libérer la caméra sans déboucher sur le montage et inversement, faire montage sans bouger la caméra. Ce sont, ici, les conditions transcendantales logiques qui déterminent l'histoire : si dans les faits ou dans l'histoire il y a une simultanéité, c'est qu'en droit l'un ne va pas sans l'autre.

surface d'une simple image, il était normal, voire souhaitable qu'un jour, l'espace hors-champ soit colonisé, se voit habité et même amené à passer du côté du visible au risque de perdre son nom. Le grand défi du cinéma narratif (et précisément dans sa période classique) sera de parfaire les liens entre le champ et le hors-champ, de faire en sorte que, dans chaque plan, dans chaque image⁴, se trouvent des éléments dont la fonction est de permettre la progression de la narration. Chaque image doit donc être composée de manière à s'intégrer dans un réseau plus vaste où transite une quantité d'informations prêtes à être décodées par le spectateur, à faire sens « dans la tête » du spectateur.

La question du cadrage intéresse grandement Gilles Deleuze dans sa réflexion sur l'image-mouvement et par extension, sur le cinéma classique. Mais pour en exposer clairement les tenants et les aboutissants, il faut, avec Deleuze, revoir la question du mouvement. Réarticulant à sa manière les trois thèses sur le mouvement de Bergson⁵, Deleuze y découvre une logique où le mouvement est indissociable du temps. Longtemps, l'illusion cinématographique nous avait habitués à la reconstitution d'un mouvement à partir d'instantanés quelconques, équidistants : une série d'images statiques, immobiles, juxtaposées sur la pellicule et que la vitesse de défilement du projecteur permettait d'animer dans un mouvement continu et homogène, dans un mouvement tout à fait extérieur. De cette artificialité, Deleuze voit une vérité plus profonde que la position négative adoptée par Bergson⁶ au sujet du mécanisme cinématographique.

⁴ Pascal Bonitzer a déjà dit du plan qu'il « est autre chose que l'image, apparaît ainsi comme ce qui donne à chaque image son unité différentielle » (voir 1982, p. 16).

⁵ Pour en savoir davantage à ce propos, je renvoie le lecteur au premier chapitre de l'excellent livre de Ronald Bogue *Deleuze on Cinema* (voir 2003, p. 11-39).

⁶ Pour Bergson, ce mécanisme cinématographique de la pensée ne permet pas de comprendre l'essence du mouvement en ce qu'il appartient au domaine de l'habitude, qu'il est tourné vers l'action, en fonction de l'agir humain. Selon lui, pour agir convenablement, l'humain a besoin de saisir des instantanés, de restreindre sa perception afin de sélectionner ce qui est le plus important pour lui, ce qui a un intérêt. Et si la réalité est en constant changement, pris dans un devenir en éternelle recomposition, cette nécessité de « cadrer » nos perceptions nous conduit à ne concevoir le mouvement que de l'extérieur des choses et non pas à l'intérieur des choses, comme immanence. On rate le mouvement en ce qu'on le reconstruit et non en le saisissant en train de se faire. Pour en arriver à cela, c'est là que Deleuze aura besoin des deux

« Et d'abord la reproduction de l'illusion n'est-elle pas aussi sa correction, d'une certaine manière? Peut-on conclure de l'artificialité des moyens à l'artificialité du résultat? », nous dit le philosophe (Deleuze 1983, p.10). Si par principe le cinématographe fonctionne avec des coupes immobiles (les photogrammes) et un temps abstrait (le fameux 24 images par seconde,) ce que nous voyons sur l'écran est déjà une image-mouvement, donc une coupe mobile.

Mais une coupe mobile de quoi, là est la grande question. À cette question Bergson donne une réponse fondamentale. En posant le temps comme condition de possibilité du Nouveau, de la Création, Bergson, par le fait même, affirme que le nouveau n'est rien d'autre que changement qualitatif, que l'invention est changement de nature. Cette dimension du temps comme invention s'oppose à la conception d'un temps-déroulement, simple succession d'instant dans un devenir déjà tout donné (Marrati 2003, p. 25). Le temps-invention ou incessant changement qualitatif, c'est la Durée, le temps comme conscience psychologique, vécu de l'intérieur; le mouvement comme coupe mobile de la durée. La durée, c'est également le Tout comme Devenir imprévisible, fait de constantes métamorphoses. C'est d'ailleurs ce qui fait qu'on ne peut réduire le mouvement à l'espace parcouru. Bien plus, le mouvement de translation entraîne un changement dans le Tout: le mouvement est changement qualitatif. Mais Deleuze prend soin de nous avertir, le Tout n'est pas un ensemble fermé, un système isolé, mais bien l'Ouvert, cette dimension par laquelle un mouvement de translation dans l'espace en affecte le Tout, comme la migration des oiseaux témoigne d'une variation saisonnière (1983, p. 18). Ce qui est donc en mouvement, ce sont des qualités qui changent et qui font du Tout quelque chose qui ne peut être donné à l'avance. Reprenant dès lors les deux formules de Bergson – coupes immobiles/temps abstrait et mouvement réel/durée concrète - Deleuze en

autres thèses sur le mouvement. Voir à ce sujet Paola Marrati *Gilles Deleuze. Cinéma et philosophie* (voir 2003).

effectue une synthèse en mettant en rapport les ensembles fermés et le Tout ouvert.

C'est par la distinction entre les ensembles fermés et le Tout ouvert que Deleuze se rapproche du cinéma. Pour lui, les coupes immobiles se rapportent aux ensembles clos dont le mouvement de translation s'effectue entre les objets de cet ensemble et en fait varier les positions respectives. Mais tout en faisant varier les positions de ces objets, le mouvement exprime un changement dans la durée, le Tout. Le mouvement de translation est donc inséparable d'un changement dans la durée, et vice et versa. Ainsi, dit autrement, le mouvement qui s'établit entre les objets d'un système clos (coupes immobiles) est une coupe mobile de la durée. Or, c'est par ce dernier concept que Deleuze fait le lien entre mouvement et image⁷, et ce lien passe en premier par le cadrage, le choix du cadre.

C'est par le cadrage que s'établissent les ensembles fermés, soit les éléments enfermés dans l'image (décors et personnages, par exemple) et qui en sont les parties. Entre ces parties (qui sont également des images distinctes) des mouvements passent qui en retour les affectent. De tous les aspects du cadre analysés par Deleuze⁸, c'est sans aucun doute son ouverture vers le non-visible, le hors-champ, qui est le plus déterminant quant au fonctionnement de l'image-mouvement, du schème sensori-moteur et du cinéma classique en général. Et disons le tout de suite, les deux modes de hors-champs dont Deleuze fera part – le hors-champ relatif et le hors-champ absolu – seront déterminants quant à l'évolution de notre travail. Le hors-champ relatif l'est

⁷ Le concept d'image-mouvement, bien que jamais utilisé comme tel par Bergson, provient du fait que les images bergsoniennes (l'image pour Bergson est la coïncidence absolue entre la lumière, la matière et le mouvement, ce qui peuple l'univers qu'imagine Bergson), font état d'un mouvement libéré de tout support, de tout corps mobile. C'est un mouvement sans mobile. (voir Marrati 2003, p. 28-30).

⁸ Deleuze distingue ici une première tendance du cadre, la raréfaction ou la saturation. Mais de cette tendance en découle une seconde, celle attribuant aux éléments présents dans l'image une valeur informative. Une troisième tendance serait le fait que le cadre est soit géométrique, soit dynamique ou bien une combinaison de ces deux aspects.

parce qu'il se rapporte à l'ensemble plus vaste auquel fait référence le cadre. Mais il ne faut pas oublier, nous dit Deleuze, que les ensembles clos ne sont que provisoirement clos et que justement le hors-champ relatif, ce prolongement invisible de l'espace-cadre, témoigne ou atteste d'une ouverture. D'ailleurs, l'on sait très bien qu'un recadrage ou une astuce de montage peut rendre visible ce qui était à l'instant invisible, mais contigu au champ. Ainsi, le hors-champ relatif permet la communication entre les systèmes clos, fait le pont entre eux. Il est cette première face du plan, dominante dans le cinéma classique, celle tournée vers les ensembles fermés.

Quant au hors-champ absolu, dont le rôle rendu par Deleuze se détourne complètement des analyses filmiques ordinaires⁹, il se rapporte à un cadre qui tend à neutraliser son environnement (la tendance centripète discernable, par exemple, dans les fameux champs vides d'Antonioni, nous y reviendrons au chapitre deux), à couper la communication entre les systèmes clos. Dégagé de tout rapport spatial, ce type de hors-champ renvoie directement au Tout, à la durée, libre de toutes limites physiques. Ces deux aspects du hors-champ sont toujours coprésents dans l'image, l'un renvoyant aux ensembles fermés, l'autre à la durée. Simplement, le deuxième délaisse la dimension spatiale pour le spirituel, le trans-spatial. Le hors-champ absolu, c'est le Tout ouvert, sans limites, sans frontières. Mais, pour l'instant, retournons à des réflexions plus concrètes, celles qui nous permettront ultérieurement d'ajuster ces deux hors-champs aux différents niveaux de la matière filmique – le plan et le syntagme – et d'y décrire le rôle fondamental du spectateur dans la progression narrative au sein d'un cinéma dit classique.

⁹ On le verra au chapitre suivant, ce hors-champ agit ni plus ni moins comme « opérateur d'analyse » en ce qu'il déterritorialise la théorie du cinéma, la pousse à s'ouvrir vers de nouveaux concepts.

1.1 L'entrée du spectateur dans l'espace cinématographique : « l'œil spectatorial »

Il y aurait une autre limite que tracerait le cadre, mais cette fois directement par le truchement de l'écran de la salle de projection. Or, cette limite n'a rien à voir a priori avec le jeu du champ et du hors-champ, même si elle lui est essentielle dans une autre mesure. Cette limite, c'est celle séparant le monde concret de la salle du monde imaginaire représenté sur la toile de l'écran. Pour avoir accès à ce dernier, le spectateur doit littéralement faire cette traversée du miroir, franchir le cadre, l'écran, outrepasser cette limite entre deux mondes. Il faut donc penser le cadre comme le lieu d'une métamorphose, métamorphose constitutive de l'appréhension filmique : il transforme le regard « quotidien » en un regard filmique; il fait du regard du spectateur un « œil spectatorial », pour reprendre la belle expression d'André Gardies (1993a, p. 25). Cet œil spectatorial diffère de l'œil ordinaire du spectateur (son regard) en ce qu'il est le résultat de tout un processus d'absorption, de pénétration fictionnelle¹⁰. L'œil

¹⁰ Cette notion d'œil spectatorial nous semble renvoyer à un type particulier de spectateur que Jean-Pierre Esquenazi (voir 1994, p. 67) nomme « spectateur perspectif ». En fait, pour préciser la pensée de cet auteur, il y aurait deux types de spectateur constamment imbriqués l'un dans l'autre, interdépendant l'un de l'autre. Le « spectateur empirique » ne serait rien d'autre que le spectateur assis dans la salle de cinéma, braquant ses yeux sur l'écran lumineux. Ce spectateur serait responsable d'une première reconnaissance, reconnaissance du nouveau qu'est le film ou encore reconnaissance dans l'instantané par la perception de la matière visuelle et sonore. Reconnaissance du mouvement de la matière, pour emprunter une terminologie bergsonienne. Déjà le spectateur empirique convoque son appareillage cognitif, puisque reconnaître nécessite d'avoir déjà vu, de s'être déjà trouvé dans une situation de perception analogue. Le spectateur empirique découvre et reconnaît le monde du film d'après le monde naturel qu'il habite, dans une sorte de compréhension phénoménologique du monde. Le spectateur perspectif, c'est celui qui maintenant se laisse emporter par le mouvement perçu; il « entre dans le film ». En caméra subjective, par exemple, je deviens ce travelling, ce panoramique, mon œil épouse les différents points de vue que m'offre le film. J'habite alors un lieu virtuel, fait de particules, de poussières, d'ombres, de contrastes de lumières, de densité, de transparence et d'opacité. C'est en quelque sorte le mouvement interne au film qui définit les places virtuelles que le spectateur perspectif va occuper et qui le constitueront comme pur acte de perception. Réciproquement, le monde du film se replie sans cesse vers moi et me constitue comme « centre ». Le film se rassemble toujours autour de moi. C'est aussi ce que Metz entendait par « sujet tout-percevant » ou comme « sujet transcendantal » : « Le spectateur, en somme, s'identifie à lui-même comme pur acte de perception : comme condition de possibilité du perçu et comme à une sorte de sujet transcendantal, antérieur à tout il y a » (voir 1977, p. 69). En quelque sorte, le spectateur empirique qui perçoit la matière se reconnaît à l'intérieur du film, reconnaît sa place dans le

spectatoriel, c'est celui qui traverse l'écran dans sa profondeur grâce à la rencontre des lois de l'optique et de la perspective. Le passage de la bidimensionnalité de l'écran à l'illusion de tridimensionnalité de l'espace en est la pierre d'assise.

C'est donc d'un œil imaginaire dont il s'agit, bien différent de l'œil physique, de l'organe sensoriel qu'il prolonge. Sa différence réside dans son don d'ubiquité, de pouvoir être partout à la fois dans l'espace représenté. C'est cet œil qui répond à une contre-plongée ou une plongée, à un travelling ou un panoramique, à un changement de plan. C'est lui qui organise tout cela et en dégage le sens. Œil nécessairement cognitif. En fait, ce qui le produit, ce qui légitime son existence, c'est le dispositif scénographique du cinéma. Dans ce dispositif, l'écran joue un rôle primordial en ce qu'il représente une ligne de partage symétrique entre le monde du spectateur (la salle) et le monde du film. Voyons maintenant comment fonctionne cet œil très particulier.

Depuis l'époque du Quattrocento, et des recherches sur la perspective, on a montré que tout plan fixe (peinture, image photographique et même cinématographique, puisque le cinéma se compose d'une série d'images fixes – les photogrammes ou coupes immobiles – auquel on ajoute un temps abstrait) s'organisait à la manière d'une pyramide visuelle, dont la surface (le cadre, l'écran) en constitue la base et le point de fuite, le sommet. C'est l'espace de la représentation, ou l'au-delà de l'écran dans la profondeur de l'image. Dans une symétrie parfaite, la pyramide s'inverse en direction de mon

film, place toujours changeante au gré de la labilité de la matière cinématographique. En reconnaissant cette place, je participe au mouvement, il me guide, me conduit d'une place à l'autre selon les différents changements de point de vue, selon le montage à l'œuvre dans le film. Et seul le spectateur perspectif est positionné pour comprendre le film, lui donner un sens, une orientation. C'est en fonction de lui que le spectateur empirique prête ses facultés intellectuelles pour organiser la matière cinématographique et par le fait même distinguer des présences et des absences, des champs et des hors-champs. C'est lui qui fait la « spectature » du film, d'une certaine manière, via le spectateur empirique qui seul a la faculté de penser. Ce long aparté pour en venir à la conclusion que le spectateur perspectif possède un œil spectatoriel.

regard. Au point de fuite de l'image représentée correspond une position identique de l'œil spectatorial, un en-deçà de l'écran. À chaque variation angulaire y répond une position symétrique de l'œil spectatorial¹¹.

Que l'œil spectatorial soit prisonnier des conditions de la représentation, soumis aux lois optiques et à l'effet de la perspective, mais aussi à ce que les tenants de l'approche psychanalytique¹² nomment l'identification première et secondaire, cela signifie surtout qu'il n'a aucun pouvoir sur cette représentation. La fascination se poursuit en impuissance, constat d'impouvoir du spectateur. Sur la matière filmique qui s'anime devant lui et l'ensorcelle, le spectateur ne peut intervenir. Ne reste, au fond, au spectateur, que ces deux seuls pouvoirs : heuristique et herméneutique. Ce dont le cinéma a besoin pour exister, ce n'est pas d'un spectateur comme tel, mais bien d'un « sujet spectatorial », celui qui prête son œil à la fiction et l'atteste. De là l'exigence de croyance particulière que requiert le cinéma.

La construction de l'espace cinématographique semble donc tributaire des multiples variations de position de l'œil spectatorial au cours de la projection. Les rapports du champ et du hors-champ au sein d'un plan ou d'une suite de plans s'expliquent par ces variations. Par sa fonction limitative, le cadre trace la frontière entre le visible et l'invisible. Cependant, la partie invisible de l'espace n'est pas reniée, rejetée. L'espace hors-champ, comme prolongement du champ, gravite autour de ce dernier, dans l'attente d'une actualisation. Si le champ représente la pyramide visuelle évoquée plus haut, toutes les variations du point de fuite (par mouvement de caméra, changement d'angle, de point de

¹¹ Ce phénomène est très bien rendu par André Gardies et les nombreux schémas qui ponctuent le premier chapitre de son livre *L'Espace au Cinéma* (voir 1993a). Il convient donc d'y renvoyer le lecteur pour de plus amples informations. Notons également que pour David Bordwell, dans son ouvrage *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960* (voir 1985) l'absorption diégétique et narrative du spectateur par la fiction a débuté très tôt dans l'histoire du cinéma classique américain, au tournant des années dix, avec l'organisation de l'espace dans la profondeur de l'image.

¹² Voir, par exemple, l'ensemble des textes qui ponctuent le fameux numéro 23 de la revue *Communications* (1975).

vue, etc.) entraînent automatiquement le déplacement de cette pyramide. Correspondant à l'espace extérieur à la pyramide, le hors-champ se voit par conséquent modifié en même temps que le champ. Le champ et le hors-champ se recomposent toujours au gré des variations spéculaires (c'est le hors-champ relatif de Deleuze, celui qui assure la communication entre les ensembles fermés). Suite à un changement d'angle (30 degrés, par exemple), suscitant un nouveau point de vue, un espace latent (le hors-champ) entre dans le domaine du spéculaire et repousse hors de la vue un espace antérieurement visible (le champ). Champ et hors-champ échangent leur rôle parce qu'ils sont complémentaires. Le flux de la matière filmique donne lieu à un devenir champ du hors-champ et inversement à un devenir hors-champ du champ¹³. La perception de l'espace filmique dépend donc de l'organisation du visible et de l'invisible, de l'incessante reconfiguration du champ et du hors-champ. C'est la logique de cette reconfiguration qui permet de comprendre l'étendue de l'espace et d'assigner au changement de perspective une cohérence spatiale, une unité. Mais, au fait, comment fonctionne cette logique de reconfiguration, et comment donne-t-elle naissance à un espace diégétique homogène¹⁴?

1.2 Le cinéma classique : une recherche d'homogénéité spatiale

Avant d'entrer dans le vif du sujet, avant d'explorer quelques modalités d'agencement du champ et du hors-champ, il est important de garder en tête ceci : que le cinéma narratif classique est né ou découle d'une certaine idée du

¹³ Le passage du visible à l'invisible n'est pas équivalent au passage de l'invisible au visible. Lorsque le champ devient hors-champ, rien ne s'ajoute sur les plans spatial et narratif dans la mesure où l'information est déjà prise en compte par le spectateur. C'est un mode de lecture rétrospectif.

¹⁴ Nous verrons que, pour Deleuze, un espace diégétique homogène est déterminé par le schème sensori-moteur qui articule ensemble les images-perception, affection et action, c'est-à-dire qui détermine des milieux qui actualisent et des comportements qui incarnent. Pour Deleuze, le cinéma classique est un cinéma essentiellement réaliste, qui tend vers l'action et qui construit des espaces hodologiques, faits de connexions réelles entre le temps et l'espace, déployant des buts, des moyens, bref une intrigue.

cinéma reposant sur une conception ontologique du réel. Et ce qui est responsable de ce parti pris ontologique, c'est d'abord et avant tout la nature de l'image photographique, le fait qu'elle est trace ou empreinte¹⁵ chimique d'un monde physique qui lui préexiste, le fait qu'au départ le cinéma se confronte au Plein matériel du monde. Dès lors, comme le rappelle José Moure dans une étude sur le vide au cinéma, à la différence de la peinture ou de la littérature, le cinéma, art de la reproduction mécanique par excellence, ne se contente plus d'un réel à percevoir et à représenter, mais d'un réel agissant comme véritable « code d'exécution » auquel se subordonne le dispositif d'enregistrement (1997, p. 16). Cette butée au réel, c'est, nous l'avons vu, le cadrage qui en est l'objet premier, l'acte par lequel une partie du monde est retranchée et l'autre conservée, emmagasinée. Mais, paradoxalement, si le cinéma se constitue d'une multitude de fragments du monde réel (ici, nous faisons principalement référence aux plans, car, entre photogrammes, les différences sont plutôt minimes), différents les uns des autres, notamment par les changements de point de vue, d'angle, par le mouvement, chacun semble valoir comme morceau plein de la réalité. Réalité décomposée donc, que le cinéma s'amuserait à réorganiser, à manipuler selon des codes, des règles, visant à retrouver cette plénitude matérielle du monde physique. Ainsi, le cinéma, par son dispositif et son régime analogique, serait condamné à épouser les formes de la Nature, prédestiné à tirer du réel une représentation « réaliste », produisant un effet de réalité, une impression de réalité chez le spectateur.

L'enjeu de la période classique du cinéma sera de redonner à ce qui semble a priori disparate, cohésion, uniformité, continuité et homogénéité. Il s'agira de faire en sorte que l'image filmique soit perçue par le spectateur avec la plus grande « naturalité » possible, et ce, grâce à un « codage figuratif en excès par

¹⁵ Nous n'entrerons pas dans les détails de cet aspect de l'image photographique, mais référerons le lecteur à quelques auteurs importants qui ont scruté avec minutie cette idée de trace analogique du réel : (Kracauer : 1960), (Bazin : 1985), (Schaeffer : 1987), (Dubois : 1990) et (Cavell : 1999).

rapport à ce qui serait une normalité de la vision » (ibid., p. 24). De l'utilisation de la profondeur de champ, du travail sur la perspective, du centrage de l'action, le cinéma classique n'a pas d'autre objectif que de remplir l'image afin de maintenir une impression de réalité fondée sur le plein du monde physique. Ce travail de « remplissage », on peut le voir également – et c'est ce qui nous intéressera plus particulièrement – dans l'élaboration d'une structure narrative respectant un axe spatio-temporel continu¹⁶. En effet, il faudra que tout le long de cet axe s'imbrique l'un dans l'autre l'effet de réel et l'effet de fiction de manière à gommer les discontinuités constitutives du cinéma : hétérogénéité des matières de l'expression, mais aussi bipartition entre un champ et un hors-champ en ce qui concerne l'espace filmique. Mais tout ce travail de remplissage ou de gommage ne peut se faire qu'en intégrant le spectateur au cœur de la machine cinématographique, en faisant de lui « l'architecte du

¹⁶ Contrairement à Metz, qui cherchait la spécificité du cinéma dans une structure universelle – le système des signes linguistiques –, Deleuze construit une sémiotique (inspirée de Pierce) des signes visuels s'appuyant sur les concepts d'immanence et de temporalité. Pour Deleuze, Metz et la tradition structuraliste se sont trompés en réduisant le plan à un énoncé, en cherchant le lien entre image et narration dans une structure externe. Plutôt, la narration filmique découlerait des images mêmes, dans leur « apparaître ». Plus précisément, elle serait la conséquence d'une organisation possible des images, organisation suivant les lois d'un schéma sensori-moteur. Bref, contrairement à Metz et consorts, Deleuze ne croit pas que la narration soit une donnée de l'image, mais l'une de ses configurations possibles. S'il y a une logique propre des signes visuels, il faut la chercher à l'intérieur des images, d'abord comprises comme variation universelle ou identité entre matière, lumière et mouvement. Une seconde conséquence de cette réduction du plan à un énoncé est le fait de ne pas considérer le mouvement comme la spécificité de l'image cinématographique. L'accès au temps – qu'il soit indirect ou direct – est impensable sans le mouvement, nous dit le philosophe. L'universelle variation ou l'image-mouvement est la condition de possibilité de toute signification, donc de toute narration. C'est alors que rentre en cause la spécification des images-mouvement, leur individuation ou leur répartition selon un intervalle agissant comme centre d'indétermination. Pour qu'une image-perception soit possible, il faut qu'un centre soit créé. Du plan d'immanence qui présente « une matière-écoulement où aucun point d'ancrage ni centre de référence ne seraient assignables » (voir Deleuze 1983, p. 85) il faut qu'un écart se creuse, écart « produisant un délai perceptif qui coupe l'enchaînement des autres images » (voir Sauvagnargues 2006, p. 100). Maintenant, l'image, au lieu d'agir et de réagir sur toutes ses faces, a la capacité de sélectionner ce qui l'intéresse, de se donner une perspective d'action ou encore d'organiser le monde autour d'elle. Déjà, on passe de la perception à l'action, de la sélection à l'incurvation de l'univers. Et ce passage n'obéit à rien d'autre qu'à un schéma sensori-moteur, l'action étant une réponse motrice. Mais, entre la perception et l'action, il y aurait l'affection, marquant l'intervalle et justifiant par l'intensité de l'affect lui-même l'actualisation de l'action. Cependant, cette même intensité, au lieu de permettre l'actualisation, peut maintenir les forces dans un état virtuel qui dissout le processus d'individuation et donne accès à une image-temps. Ainsi, selon Deleuze, la narration serait une conséquence des images-mouvement, de leur division en images-perception, en images-affection et en images-action. Plus encore, l'histoire du cinéma serait ni plus ni moins que l'histoire de ses possibilités narratives, des agencements possibles entre ces images.

sens » (ibid., p. 25). Le cinéma classique fonde son montage sur le travail du spectateur dans la mesure où les figures spatio-temporelles (tous les raccords entre plans, par exemple) qui permettent la construction d'un espace hodologique vécu s'accordent à l'espace euclidien abstrait. Ces deux espaces correspondent donc au cadre perceptif habituel de tout spectateur. Déjà nous pouvons envisager le hors-champ classique comme le prolongement imaginaire du visible, de la fiction. L'agencement du champ et du hors-champ représente un moyen parmi tant d'autres pour permettre au spectateur – grâce à une participation active de son imaginaire – de configurer un monde diégétique cohérent. Si ce monde est en partie offert ou représenté par et dans l'œuvre de fiction, il reste néanmoins à construire par l'activité mentale du spectateur. Le langage cinématographique classique en est venu, petit à petit, à élaborer tout un système d'enchaînements de plans reliés par des raccords afin de produire l'illusion d'un tout homogène.

Reprenons notre question soulevée plus haut dans le texte : quelle est la logique de configuration et de reconfiguration du champ et du hors-champ? Pour bien répondre à la question, il faut, croyons-nous, repartir du cadre. Parce que c'est par lui que s'établiront le champ et le plan. Noël Burch (1986, p. 39) identifie six segments correspondant à autant de possibilités de hors-champs. Premièrement, il fait état des quatre bords du cadre, latéral (gauche et droite), inférieur et supérieur, le cinquième renvoie à l'espace situé derrière la caméra et enfin, le sixième correspond au hors-champ situé derrière un élément de décor ou derrière le décor lui-même, dans la profondeur de l'image. Il va sans dire que chacun de ces hors-champs est un prolongement imaginaire de l'espace montré. En ce sens, Burch reprend l'idée bazinienne faisant du cadre cinématographique un cadre centrifuge ou un « cache » masquant une partie de la réalité (Bazin 1985, p. 188). On doit alors conclure que le monde diégétique comme monde fictionnel ne peut se satisfaire que de ce qui appartient uniquement au visible, à ce que l'œil perçoit. Ainsi, le film comme

objet narratif doit prendre en charge cet espace « off » qui entoure constamment l'espace du champ. Il doit faire autre chose que de simplement les additionner. Il doit les faire entrer en communication, en échange dynamique et dialectique. Champ et hors-champ doivent se faire écho l'un l'autre, dans un sens comme dans l'autre. Ainsi, il semble donc y avoir une double logique d'articulation entre ces deux espaces.

Si, avec l'exemple du film *Nana* (Jean Renoir, 1925), Noël Burch (1986, p. 40-45) distingue trois procédés principaux visant à animer et à relier ensemble l'espace montré et l'espace suggéré (les entrées et sorties de champ des personnages, les regards « off » et le fait qu'une partie du corps des personnages demeure invisible parce que hors-champ), il revient à Livio Belloï le mérite d'avoir su préciser cela dans le cadre d'une description systématique propre au cinéma narratif classique. Dans sa *Poétique du hors-champ* (1992), Belloï décrit les diverses configurations possibles du champ et du hors-champ en les regroupant sous trois régimes se distinguant par l'orientation de l'échange entre ce qu'il nomme le Dedans et le Dehors. Ainsi, un premier groupe d'occurrences, le « régime de l'empreinte », se caractériserait par toutes ces traces, tous ces indices, inscrits dans le champ spéculaire et qui donneraient à voir l'espace hors-champ qui lui est contigu. L'ombre et le hors-champ en reflet sont les deux figures les plus connues de ce régime. Très souvent employée afin de faire sentir la menace, afin de faire monter le suspense ou laisser planer le mystère, le doute, « l'ombre est toujours la trace d'une présence-absence : absence objective du champ, mais présence imminente, déjà matérialisée ou bientôt matérialisable par contrechamp ou simple entrée dans le champ » (Belloï 1992, p. 18). L'ombre nous dit deux choses alors : qu'il y a, qu'il existe, contigu à l'espace du champ, un espace hors-champ, mais aussi, et c'est ce qui fait sa force narrative, que cet espace n'est pas inerte, mais bien en vie, peuplé, habité, qu'un hors-champ n'est pas qu'un espace, une zone, qu'il n'a pas uniquement une dimension spatiale, mais

aussi épistémique, qu'il possède certaines informations susceptibles d'intéresser le spectateur.¹⁷ Avec l'ombre s'ouvre en quelque sorte une multitude de possibles narratifs : montrer ou ne pas montrer le corps qui en est l'origine, d'où cette tension ou ce besoin de voir et d'en savoir plus qu'éprouve le spectateur. Il se produit un peu la même chose pour le hors-champ en reflet, lorsque celui-ci vient s'imprimer, affiche sa présence sur une surface réfléchissante, vitre, miroir, capot de voiture, etc. Pour Belloï, ce qui différencie l'ombre du hors-champ en reflet, c'est que ce dernier manifesterait l'idée d'un « plus-de-voir » (ibid., p. 18) comparativement au pouvoir d'occultation que revêt l'ombre. Toujours selon cet auteur, il devient essentiel de lier cette figure à l'obsession historique d'ubiquité, de panoptisme ou de « champ total », d'une « perception absolue de la réalité » (ibid., p. 20), sans limite.

Au sein du même régime, Belloï fait état d'un cas de figure très particulier, mais tout aussi riche et qui confirme l'idée de Michel Chion que le cinéma muet était en fait davantage un cinéma sourd. C'est qu'au niveau de la représentation muette, la mise en scène et le jeu des acteurs ne sont pas réglés en fonction du mutisme des personnages ou des objets qui peuplent le décor. La représentation n'évacue pas le son; simplement, les moyens de le faire entendre n'existent pas encore. Belloï donne l'exemple classique d'un personnage se trouvant derrière le décor et cognant à une porte (ibid.). Pour que l'action fasse sens, il était normal que le personnage réagisse par une gestuelle ou une mimique (hochement de tête, pointer du doigt ou encore le regard « off » en sont des exemples) indiquant que quelqu'un se trouve bel et bien dans l'espace hors-champ et cogne à la porte. La gestuelle témoigne alors de l'existence d'un espace hors-champ contigu au champ et participant au

¹⁷ Pour l'instant, nous mettons l'accent sur la dimension proprement spatiale du hors-champ. Mais nous devons garder en tête que l'agencement du champ et du hors-champ ne fait pas qu'accroître l'espace filmique, mais aussi joue sur la quantité de savoir dont dispose le spectateur pour se représenter mentalement cet espace. Le jeu du champ et du hors-champ est d'une grande importance cognitive pour le spectateur. Cet aspect, nous le développerons davantage lorsque nous aborderons plus précisément le travail du spectateur dans la progression filmique.

même monde diégétique. C'est comme si, dans le cinéma muet, les aspects visuels témoignaient de la possibilité d'un son hors-champ, qui ne peut se faire entendre, mais que l'on peut imaginer. L'ombre, le hors-champ en reflet et la gestuelle des personnages sont donc tous des marques visuelles créées par le hors-champ. Elles consolident un espace filmique et produisent des effets narratifs susceptibles de faire passer le hors-champ dans le champ.

Une deuxième catégorie d'indices ou d'inducteurs de hors-champ réside dans le regard « off ». Livio Belloi l'inclut dans ce qu'il appelle le « régime de l'adresse » ou ce qui règle la relation du Dedans vers le Dehors, de l'espace « in » vers l'espace « off » (1992, p. 20). Lorsqu'un personnage regarde hors-champ, son regard témoigne d'une extension du champ, d'une incomplétude de celui-ci. Le regard « off » pose une interrogation qui ne trouve sa réponse que dans un ailleurs du champ plus ou moins éloigné. Il faut toutefois mentionner que traditionnellement, au cinéma, les jeux de regards s'établissaient vers les bords latéraux du cadre et dans une moindre mesure, vers le haut ou vers le bas¹⁸. Le regard « off » met en jeu cette tension mentale entre le regard du personnage et celui du spectateur, ce dernier désirant voir l'objet du regard du premier. C'est le principe de la cause et de l'effet qui se répète ici et l'on sait que le cinéma classique dépend de celui-ci. En raccordant le regard sur son objet hors-champ, en concrétisant le hors-champ comme le dirait Burch, on ferme l'énonciation, on « suture » l'énoncé et par le fait même on le relance. C'est le principe du champ-contrechamp. Citons Oudart :

On remarque donc que la suture (l'abolition de l'Absent et sa résurrection en quelqu'un) a un double effet : essentiellement rétroactif sur le plan du signifié, puisqu'elle préside à un échange sémantique entre un champ présent et un champ imaginaire qui représente celui auquel le premier a succédé (dans le cadre, plus ou moins rigide, du champ-contrechamp) ; d'autre part, d'anticipation sur

¹⁸ C'est que dans la perspective qui nous intéresse, celle du cinéma classique, le regard en direction de la caméra doit être évité dans la mesure où il va à l'encontre de l'esthétique de la « transparence ». En effet, il viendrait briser l'univers clos de la fiction en assignant à même le champ la place de la caméra. Il détruit l'illusion cinématographique en mettant à distance le spectateur.

le plan du signifiant : car de même que le segment filmique présent s'est trouvé constitué en unité signifiante par l'Absent, ce quelque chose, ou quelqu'un, qui prend sa place anticipe sur le caractère nécessairement « discret » de l'unité dont il annonce l'apparition (1969, p. 38).

Précisons quelque peu cette citation. Pour Oudart, dans un champ-contrechamp, le champ présent, visible, plein de signifiants est à la fois le résultat d'un autre champ, maintenant absent parce qu'éliidé par celui qui le suit, et l'anticipation, l'annonce d'un champ à venir qui le complétera, et ainsi de suite. Le champ-contrechamp, c'est le passage du signifié au signifiant, de la question à la réponse. C'est un cercle qui n'en finit plus de finir, un éternel recommencement. C'est le procès du cinéma classique dont chaque plan est à la fois la fin et le début d'un autre.

Mais la suture a aussi le mérite de faire du spectateur le point central de ce procès. En tant que telle, la suture (ou le raccord subjectif) témoigne de l'inscription du spectateur dans la fiction. L' « Absent » dont parle Oudart, c'est bien le « spectateur perspectif » d'Esquenazi ou encore « l'œil spectatorial » de Gardies. La suture désigne alors un mode de relation entre le spectateur et le film. Elle fait place à un échange sémantique entre un esprit perceptif et un corps imaginaire. Le champ/contrechamp classique devient ainsi le lieu d'un dédoublement fondamental au cinéma, celui du « voir » et du « se voir » (Esquenazi 1994, p. 159). Par le truchement du point de vue subjectif d'un personnage hors-cadre je vois une scène (exactement comme le modèle du point de vue du Monsieur de l'orchestre). C'est la configuration du « voir ». Cependant, le contrechamp qui suit me montre ou me fait découvrir celui qui auparavant regardait. Il exhibe la réaction du personnage et par là configure la dimension du « se voir » qui n'est rien d'autre en fait que la part « sujet » du film. La suture coordonne la perception et l'action d'un sujet sur le monde¹⁹

¹⁹ La suture, c'est aussi le comblement de l'intervalle, ce qui assure le transit entre la perception et l'action, le flux de l'image-mouvement. Comprise comme raccord psychologique, elle a le mérite d'impliquer le spectateur dans la fiction. Le schème sensori-moteur, bien qu'il soit tourné vers les

(« le voir ») et, par contrechamp, la vision de ce sujet en tant que monde (le « se voir »). Je vois l'autre comme sujet et ensuite l'autre me voit comme objet du monde; il peut ainsi y lire dans mon visage mes sentiments, mes émotions et avoir accès à un monde intérieur, à l'intériorité du film. La suture pose donc le paradoxe du spectateur, paradoxe essentiel – faut-il encore le rappeler – à toute compréhension filmique : intérieur au film, je le découvre comme objet, comme « extériorité » et extérieur au film, je le saisis comme sujet, comme « intériorité ». De plus, elle fait du hors-champ un espace vital, nécessaire à tout régime de visibilité. Sans lui point de visibilité, point d'espace. Sans lui point de film, nous dit-elle aussi. La suture comme début de l'activité mentale et cognitive du spectateur; premier pas dans l'élaboration de la constitution de l'espace filmique et dans la compréhension de ce dernier.

Mais il nous faut revenir pour l'instant à ce troisième régime qu'évoque Belloï réglant l'organisation du champ et du hors-champ. Le « régime du passage », à la différence des deux autres, ne fait pas référence à une orientation particulière de l'échange. Au contraire, il serait une manière de concrétiser justement cet échange, cette transition, en mettant l'accent sur les limites du cadre. Précisément, il désigne le franchissement de ces limites. On pourrait citer comme premier exemple tout cadrage donnant à voir des personnages dont une partie du corps se trouve hors-cadre. Ici, le cadre s'affiche pleinement comme coupure, affirme son côté tranchant et joue avec ses limites dans la mesure où il se fait pure synecdoque. Le spectateur, spontanément, induit un prolongement de l'image ou reconstruit, à l'aide du hors-champ, un corps entier. Il s'agit d'un phénomène banal au cinéma, mais qui témoigne sans l'ombre d'un doute du prolongement imaginaire de toute image. Mais il convient

images, implique une conscience qui l'intègre et lui donne sens. D'ailleurs, Deleuze rappelle que Bergson distinguait une conscience de droit (la conscience est dans les choses) et une conscience de fait (celle qui surgit du plan d'immanence lorsqu'une image-vivante se forme). La conscience que met en jeu ici la suture est une conscience de fait. J'invite le lecteur à parcourir attentivement le chapitre 4 de *L'Image-Mouvement* (voir Deleuze 1985, p. 83-103) ainsi que les pages 38 à 59 du livre de Marrati (2003).

de préciser que si le décor est lui aussi toujours coupé, incomplet, il reste cependant inopérant (Burch 1986, p. 44). C'est l'action du ou des personnages en bordure du cadre qui rend l'espace « off » actif, tel le gros plan qui inaugure le film *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946) dans lequel nous voyons la main du personnage joué par Bogart sonnée à la porte d'une maison. Automatiquement nous complétons le manque en nous imaginant un corps, ce que le plan suivant confirmera.

Peut-être encore plus significatives sont les entrées et sorties de champ des personnages. Selon Belloï (1992, p. 24) les entrées et sorties de champ seraient premières dans l'investissement de l'espace hors-champ et cela, en raison de la prédominance à l'époque du muet d'une composition de l'image en plan d'ensemble. Au même titre que l'exemple précédent, les entrées et sorties de champ opèrent à la limite du cadre et le mouvement des personnages rend compte de l'existence d'un espace contigu au champ, d'une extension de l'espace que l'on peut imaginer. Dès lors, le hors-champ acquiert rétrospectivement une existence active; il devient partie liée à la diégèse en tant qu'il est multiplicateur d'espace et possède un pouvoir narratif exceptionnel, ne serait-ce que par le jeu de révélation/occultation qu'il rend possible.

Il nous faut mettre tout cela en rapport avec la pensée deleuzienne du cinéma, du cinéma de l'image-mouvement précisément. Ce qu'ont avancé Burch et Belloï à propos des moyens utilisés par les cinéastes afin de relier ensemble champ et hors-champ concerne le premier aspect du plan, le cadrage, l'ensemble fermé. Les inducteurs assurent la communication entre un système clos et son hors-champ relatif (son prolongement dans l'espace) que le montage actualisera. Ce hors-champ relatif est donc un intermédiaire entre

deux systèmes clos. Il occupe l'intervalle si cher à Deleuze²¹. Mais, en même temps, il permet au mouvement de passer dans le plan, de devenir coupe mobile et d'exprimer le changement pur, la durée (ou le hors-champ absolu). Autrement dit, organiser les éléments du cadrage (sa composition) en fonction d'un hors-champ relatif, c'est automatiquement penser le Tout du film, son montage, c'est automatiquement diriger l'image, l'orienter selon un concept unificateur qui, dans le cinéma classique, se nomme intrigue. L'image cadrée et son hors-champ relatif forment un espace à trois dimensions (comprenant les six segments décrits par Burch) conforme au sens commun et à notre expérience quotidienne de l'espace. Meilleur est le raccord ou la continuité entre le champ et le hors-champ, mieux l'image semble appartenir à un espace-temps concret, définissable et moins elle paraît exprimer la durée (Bogue 2003, p. 44). Telle la reconnaissance automatique, l'image, en induisant son hors-champ relatif, induit l'action, la réponse appropriée. Tous deux sont parties prenantes du schéma sensori-moteur et établissent le plan comme coupe mobile de la durée, comme perspective temporelle (et non comme le temps pur). Plus encore, un tel schéma, nous dit Deleuze, construit une narration organique et véridique en tant qu'elle prétend au vrai ou dépend justement du respect des coordonnées spatio-temporelles d'un espace donné (1985, p. 167). Nous verrons bientôt que les opérations de raccords, que l'agencement du champ et du hors-champ relatif, qui bien plus que de seulement parfaire la continuité et l'homogénéité entre les plans, prennent part à la syntagmatique du film. Car ce n'est que dans le syntagme, par le montage – la deuxième face du plan – que peut se construire (par un travail coopératif entre le film et son spectateur) un espace diégétique cohérent, stable, ancré dans des milieux définis et peuplés de personnages qui agissent et réagissent aux fins d'une intrigue chapeautant tout le récit. Du hors-champ relatif, nous

²¹ Si Deleuze accorde tant d'importance à l'intervalle entre les images, c'est parce qu'il s'intéresse moins à ce qu'il y a dans l'image qu'à la manière dont elle est reliée ou interconnectée à une autre, et comment ces relations mettent à jour une certaine « image de la pensée » à travers le rapport au temps qu'elles déploient. Dès lors, il nous semble très pertinent d'examiner le rôle du hors-champ dans cette entreprise philosophico-cinématographique.

passerons au hors-champ syntagmatique ou encore discursif dans la mesure où ce dernier repose sur la prise en charge de l'ensemble des données audiovisuelles (le rapport champ/hors-champ ne désigne plus une limite spatiale, mais bien une limite narrative, reliée à une certaine quantité de savoir détenue par le spectateur) et met en jeu une activité cognitive intense de la part du spectateur. Notons toutefois au passage que cet élargissement du hors-champ vers des dimensions diégétiques et narratives est strictement corollaire de ce qui s'est d'abord joué entre le champ et le hors-champ à un niveau purement spatial²². Ces dernières remarques seront reprises lorsque nous discuterons plus en profondeur de « l'acte de spectature ». Mais pour l'instant voyons comment ce sont formés quatre états du hors-champ.

1.3 Les quatre états du hors-champ et la « vectorisation »

Dans sa *Poétique du hors-champ*, Livio Belloï (1992, p. 42-46) entreprend une véritable genèse du hors-champ. Reprenant la structure ternaire du développement de l'Idée de Hegel, il montre comment le visible et l'invisible naissent d'un même « milieu ». En fait, il décrit un monde semblable à celui de Bergson dans *Matière et Mémoire* (1997), un monde dans lequel la subjectivité n'existe pas encore. Grosso modo, Belloï suggère de considérer le premier plan d'un Film modèle, archétypal, et de se poser la question de l'origine de ce plan. De quoi pourrait avoir l'air ce plan? À quoi ressemblerait-il? D'où viendrait-il? S'il semble difficile de répondre à ces questions, c'est parce que

²² L'espace hors-champ pourra évoquer un lieu important quant à l'intrigue du film sans jamais être montré. C'est un espace dont la valeur narrative et diégétique est essentiellement octroyée par l'activité cognitive du spectateur, par l'ensemble des connaissances acquises durant la projection. C'est un espace nécessairement épistémique exigeant du spectateur hypothèses et inférences afin de mesurer tout au long du développement du récit l'importance de telle ou telle situation dramatique. Bernard Perron suggère, dans ce cas précis, de substituer à l'expression hors-champ, la notion de hors-scène, qui additionne au paradigme vu/non-vu, le paradigme su/non-su (voir 1992).

l'on peut supposer, comme postulat de base, qu'il représente une infinité de possibilités, qu'il doit se détacher d'une pure virtualité que l'on pourrait envisager comme un hors-champ absolu (qui ne pose pas le problème de l'espace encore) dans lequel flotte une quantité non chiffrable de plans. Ce hors-champ absolu serait en fait le premier hors-champ constitutif du cinéma en ce qu'il contient toutes les possibilités de plans. Ce serait l'Être En-Soi selon Hegel, l'enveloppé, le germe. Une fois passé du côté de l'existence, une fois matérialisé, cet En-Soi devient l'Être-Là. C'est le passage du virtuel à l'actuel, le plan devient visible et toutes les autres possibilités restent dans le hors-champ absolu. Mais parce que ce plan n'est pas autre chose qu'une découpe dans la matière vivante, dans le Plein de la nature, il n'a pas le choix d'en rejeter une partie. Automatiquement, il en intériorise une et en rejette une autre. Il donne à voir un champ et cache à la vue un hors-champ. C'est la définition même de l'espace cinématographique. Par rapport à ce premier plan, le hors-champ existe comme virtualité relative se logeant dans le champ de ce premier plan. Ainsi, à son tour, le hors-champ peut accéder à l'existence dépendamment du désir du cinéaste. Dans le cinéma classique, le hors-champ a tendance à devenir actuel par les raccords et à contribuer à la mise en place d'un nouveau hors-champ relatif et ainsi de suite. Le champ/contrechamp en serait le modèle en ce qu'il constituerait, toujours dans une perspective hégélienne, le Pour-Soi caractérisé par l'identité de l'En-Soi et de l'Être-Là. Le Pour-Soi représente à la fois le terme du processus et son nouveau départ.

Il nous semble juste de voir dans cet état premier du hors-champ un rapport étroit au concept de Tout ouvert ou de durée, tel que l'entend Deleuze. Dans le premier chapitre de *L'Image-Mouvement* (1983), Deleuze nous rappelle que, pour Bergson, la durée est notre expérience psychologique du temps, est affaire de conscience et de mémoire. Jamais le passé ne se perd ; tout au contraire, il se conserve automatiquement, par lui-même, en lui-même, sans l'intervention du cerveau. Et tous les moments passés formeraient une vaste

dimension virtuelle, un « passé virtuel » ou une mémoire géante, jusque-là inconsciente et objective (Bogue 2003, p. 15). Pour devenir consciente et subjective, pour s'actualiser, cette mémoire virtuelle doit entrer en contact avec des images spécifiques en mémoire. Le passé virtuel, avance Deleuze dans *Le bergsonisme* (1966, p. 119), fait pression vers un présent actuel et un futur ouvert. La durée n'est rien d'autre que le flux du temps qui fait pression vers le Tout ouvert. Mais ce qui nous permet de relier ensemble le hors-champ absolu de Belloï et le Passé Virtuel de Bergson et Deleuze, c'est le fait que ce dernier agit comme multiplicité virtuelle et que son actualisation (l'élan vital, la pulsion de vie) n'est rien d'autre que la Création du Nouveau, l'invention. Le premier plan du film, né lui aussi d'une multiplicité virtuelle, d'une infinité de plans, d'un hors-champ absolu, renferme en lui ce pouvoir vital de la création, de l'apparition du nouveau. Ainsi, ce premier état du hors-champ, qui en quelque sorte n'a encore rien à voir avec la matière filmique, est un potentiel de créativité pour le cinéaste, son élan vital si l'on peut dire. Or, dès que le cadre de la caméra extirpe du monde une partie pour en faire une image actuelle, se formerait un deuxième état du hors-champ, qui lui est consécutif.

Ce nouvel état du hors-champ, Belloï l'a bien montré, est encore une virtualité, mais cette fois une virtualité relative, relative au visible, au cadrage, au plan. Ce hors-champ, nous le nommerons « hors-champ immanent », parce qu'il se donne simultanément à l'opération de cadrage, état en prise directe sur le réel, relevant de ce que nous avons appelé l'ontologie du réel et inséparable de l'acte cinématographique (ou l'acte photographique comme l'a très bien analysé Philippe Dubois (1990) dans son livre sur la photographie). Il faut insister sur le fait que cet état second, cette immanence du hors-champ au champ caractérisant toute image, n'implique pas encore d'activité, c'est-à-dire qu'il n'est pas activé par la matière filmique, qu'il existe un peu comme zone morte, entourant le champ, mais dont la présence reste « non-sensible », sorte de potentialité ou de puissance encore gelée qui aura ultimement besoin d'un

choc pour se réveiller. Il s'agit donc d'un hors-champ non investi, qui ne fait qu'exister virtuellement, mais relatif au champ spéculaire. C'est ce hors-champ ou plutôt c'est l'investissement de ce hors-champ qui sera tributaire de l'éclosion d'un cinéma proprement narratif et de la constitution du cinéma institutionnel.

C'est dire qu'avant toute image, il y aurait une sorte de « hors-champ absolu » (la durée bergsonienne ou le Tout ouvert deleuzien), réservoir de toutes les possibilités de plans. Mais dès qu'il y aurait visibilité, immanent à ce visible se terrerait un hors-champ maintenant relatif, qui lui ressemble en quelque sorte, intimement lié à ce visible, de même nature. Au niveau du plan, le cinéma, pour déployer sa diégèse, doit donc assurer le passage d'un hors-champ neutre à un hors-champ actif, vivant. Il doit diégétiser le hors-champ. Les trois régimes que nous avons brièvement exposés ci-haut sont tous des moyens mis en œuvre pour faciliter ce passage, différentes façons d'assurer la diégétisation du hors-champ. Suivant les réflexions d'André Gardies (1993a), une fois le hors-champ immanent pris en charge par le champ spéculaire, lorsqu'il devient proprement actif, lorsqu'il participe au régime de visibilité du cinéma, il agirait au sein du plan comme hors-champ « optique » ou « perceptif » (en ce qu'il engage d'abord les organes sensoriels, la vue et l'audition). Ce « hors-champ optique » (troisième état du hors-champ, maintenant actif), encore et toujours sous la tutelle du mode de production de l'image cinématographique, ne peut se penser que par rapport à ces différentes stratégies d'agencements avec le champ spéculaire. Il est donc déjà diégétisé, mais à un niveau premier, agissant comme premier pas dans le processus de la diégétisation de l'espace cinématographique : le hors-champ optique ou perceptif est déjà diégétique en ce qu'une intention « narrative » sous-tend son déploiement²³. En ce sens, il ne concerne que le plan et définit les différentes manières de le relier perceptivement (par la matière visuelle et sonore) au champ. L'exemple

²³ Le cinéma des premiers temps, qu'on nomme uniponctuel ou pluriponctuel, implique ce type de hors-champ.

canonique pourrait être la figure du champ-contrechamp. Mais attention, ici on ne dit pas que la mémoire ou le travail cognitif du spectateur n'est pas convoqué, seulement qu'elle ne l'est pas en premier, car le cinéma classique construit sa signification par la mise en place d'un système de continuité entre les images, de cohérence spatiale et temporelle, de linéarité et de transparence. Le sens va dépendre du flux régulier (assurer par toute une logique des raccords) de la matière en quelque sorte.

L'on sait très bien que le cinéma n'en reste pas au plan, du moins depuis 1901-1903 environ. Christian Metz a bien mis en évidence la nature segmentaire du cinéma lorsqu'il propose de concevoir le film d'après sa subdivision en segments autonomes ou en « types syntagmatiques » (1966). En fait, toute la sémiologie de Metz tourne autour de la syntagmatique, puisque pour lui, la paradigmatique est indéfinissable et illimitée, c'est-à-dire que les unités entrant en relation sont à toute fin pratique indéfinie et les possibilités profilmiques incalculables (comme si l'on en resterait à ce réservoir de possibilités ci-haut décrit). Pour Metz, l'aspect langagier du cinéma ne peut reposer que sur la syntagmatique, seule dimension capable d'organiser la logique d'action et le message entier, total du film (la diégèse). Avec la syntagmatique, le film se donne comme discours filmo-narratif, comme récit racontant sur la base d'énoncés narratifs (porteurs de sens, d'informations) actualisés par la bande image. Le montage des plans devient alors le support d'un récit puisé à même une réalité préexistante. La syntagmatique metzienne fonctionne selon un principe d'analogie capable de rendre l'impression de réalité à la base du dispositif photographique ou cinématographique. C'est pour cette raison que plusieurs théoriciens lui objecteront de restreindre sa syntagmatique au seul cinéma narratif classique.

Ainsi donc, la syntagmatique pose le problème de l'enchaînement des plans, du plan à plan et de l'accumulation du savoir narratif. Plus grave encore, elle

pourrait venir menacer la cohésion de l'espace diégétique mis en place aux deux niveaux inférieurs que sont le plan et le photogramme. Plus précisément, elle menacerait ce qu'André Gardies nomme le « principe de vectorisation » (1993b, p. 46-48) qui sous-tend la matière filmique (images et sons). C'est sur ce principe que le récit filmique classique tire toute sa puissance. Pour bien le comprendre, il faut encore une fois revenir à cet équilibre toujours instable entre les deux forces contraires qui définissent le récit cinématographique : d'un côté, des forces de dispersion, de morcellement, de fragmentation ; et de l'autre, des forces de cohésion, de rassemblement, de liaison. Hétérogénéité contre homogénéité. Multiplicité contre unicité. La matière cinématographique est essentiellement fragmentaire : photogramme, plan, séquencé, parties de films. En ce qui concerne le photogramme, le principe de vectorisation découle uniquement du dispositif technique d'enregistrement et de projection des images : le mouvement résulte de la mise en série d'images fixes projetées à raison de 24 images par seconde. C'est le défilement standard au cinéma.

Pour ce qui est du plan, qui n'est rien d'autre qu'un morceau d'espace-temps capté d'un seul jet par la caméra, le principe de vectorisation s'en remet au langage cinématographique afin d'assurer la parfaite liaison ou la fluidité du mouvement entre les plans. C'est qu'un changement de plan peut venir à tout moment briser la continuité. Chaque changement de plan représente un risque de perdre ou de gagner du sens parce qu'il entraîne une fracture, une brisure dans la continuité. Il se creuse un écart dans lequel le spectateur pourrait perdre le flux, le rythme et le sens. Il y a donc un danger d'amnésie en ce qu'à chaque nouveau plan nous pourrions repartir à neuf, un peu comme à l'époque du cinéma primitif : autonomie du plan sans cesse réitérée. Le cinéma se devait de se construire une « mémoire », et c'est en apprenant à « suturer » la béance qu'il le fera. Le cinéma classique devra toujours combler le vide. Et la meilleure façon de ne pas oublier, c'est de ne pas percevoir l'écart. Le cinéma narratif classique hollywoodien développera tout un arsenal de procédures (les

raccords de toutes sortes, mais aussi toutes les règles de montage, de positionnement de la caméra et de mise en scène) afin d'assurer la poursuite d'un flux filmique régulier et continu toujours au service de l'œil spectatorial. Ici, les forces de cohésion dominant et touchent aussi bien le visuel que le sonore. Au niveau du syntagme, la continuité de plan à plan assurera la structuration de l'espace diégétique.

Mais il faut préciser encore une petite chose au sujet de ce principe à l'œuvre dans le récit. La cohérence n'est pas tributaire uniquement des procédés langagiers du cinéma. Les composantes du récit ont également leur importance. Par exemple, comment imaginer une continuité narrative sans la permanence du personnage principal. C'est vers lui que tout le récit converge, il est une sorte de point central, de point nodal où s'organisent l'espace, le temps, les actions et réactions. Il en est de même pour la consécution et la chronologie, deux principes narratifs garants de l'ordre et de la succession des actions. Qu'elle soit de nature purement technique, langagière ou qu'elle implique les composantes d'un récit, la vectorisation n'est pas autre chose que le produit des forces contraires qui dynamisent la diégèse propre au monde fictionnel qu'est le film. Et comme le mentionne Gardies, c'est cette dynamique qui implique la participation du spectateur dans la découverte de la signification filmique (ibid.). Nous y reviendrons ultérieurement.

Serait-il possible maintenant d'envisager un quatrième état du hors-champ? Serait-il possible de définir un hors-champ non pas à partir du plan, mais à partir du syntagme; un hors-champ de niveau supérieur, tenant compte du discours filmique et des composantes du récit? Ce hors-champ élargi, bien qu'il provienne du régime de visibilité, tend à inclure le « contenu informatif » relié à l'histoire narrée. Nous avons déjà fait mention d'un hors-champ immanent au champ, mais rapidement pris en charge ou activé par le champ spéculaire, par toute une organisation du visible (composition de l'image, raccords,

mouvement, angle, etc.). Ce hors-champ, nous l'avons nommé « perceptif » ou « optique », suivant les réflexions de Gardies, parce qu'il renvoyait directement à la pyramide visuelle. Mais déjà ce hors-champ perceptif faisait intervenir en creux le plan suivant, déjà il cherchait dans le prochain plan son actualisation. En d'autres mots, il devient réellement actif qu'au sein d'un syntagme, que dans son rapport au syntagme. Dès lors, bien que toujours imbriqué l'un dans l'autre, le hors-champ du plan et le hors-champ du syntagme renvoient à deux réalités différentes.

Sans faire la distinction précise entre ces deux types de hors-champ, Noël Burch a très bien soulevé le fait que l'espace « off » ne trouve sa valeur réelle que dans le syntagme (1986, p. 45-48). Lorsqu'il fait allusion à cette seconde manière de parler de la division du hors-champ en espace « concret » et en espace « imaginaire », il n'évoque rien d'autre qu'un possible échange de rôle entre le champ et le hors-champ; le hors-champ devenant champ et le champ devenant hors-champ au gré des raccords. Pour que l'imaginaire devienne concret, un changement de plan ou un mouvement de caméra est nécessaire. Par le fait même, il implique la participation spectatorielle, ne serait-ce que sous le couvert de l'anticipation et de la confirmation rétrospective de l'espace « off ». Ainsi, au sein du syntagme, champ et hors-champ s'échangent leur rôle constamment. Ceci porte à croire que le hors-champ perceptif ou optique n'existe pas comme tel ou n'a pas d'impact réel au niveau du syntagme puisqu'il est en quelque sorte évanescent, que son statut n'est jamais fixe, mais toujours temporaire, en continuelle métamorphose selon les changements de plans et les raccords de continuité (Gardies 1993a, p. 94-102). Au niveau syntagmatique, le hors-champ ne reste jamais très longtemps hors-champ, il est emporté par le défilement de la matière filmique.

Par ailleurs, Metz a toujours posé le montage comme responsable du discours du film, comme celui qui organise le discours du film. Il dit :

Le cinéma commence avec la *suite* d'images, c'est avant tout par l'ordonnance de ces images qu'il peut s'organiser en un discours, c'est l'ordre des successions qui instaure un langage là où l'image isolée n'offrirait pour l'essentiel que sa muette analogie avec un fragment du réel (Metz 1967, p. 92).

Pour lui, la spécificité du cinéma réside dans l'agencement des images en une suite intelligible bien plus que dans la simple composition de l'image elle-même. Ce qui revient à dire que la stratégie du cinéma narratif classique (celui étudié par Metz) ne repose pas uniquement sur le réglage du champ et du hors-champ, mais sur le réglage du passage d'une unité ou d'un complexe champ/hors-champ à un autre et ainsi de suite. Cela n'empêche pas que chaque plan doit travailler sur la façon dont il atteste de l'existence de son hors-champ relatif ou contigu. Il semble donc important de comprendre comment se forme un « hors-champ discursif » (c'est le quatrième et dernier type de hors-champ) et ce qu'il renferme. Mais avant, voyons comment sur l'axe syntagmatique – toujours en fonction d'un cinéma narratif classique à visée référentielle – se joue le discours de l'espace²⁴.

1.4 La spectature : une lecture cognitive de la matière filmique

Puisqu'un discours renvoie à un ensemble d'énoncés ou un enchaînement de phrases, il doit produire du sens. Au cinéma, le discours passe par l'image et le son et implique différents lieux de signification. Sur le plan sémiologique, le champ spéculaire – le cadre de l'image ou l'écran – est le lieu où se manifeste le signifiant, lieu où s'anime la matière signifiante, de nature principalement iconique. Première fonction du champ : inscrire la signification filmique. Suivant la réflexion d'André Gardies (1981, p. 79), une deuxième fonction se

²⁴ Gardons toujours en tête que dans le système narratif classique, l'objectif est de camoufler le discours, de privilégier l'énoncé aux dépens de l'énonciation.

juxtaposerait à la première : l'iconicité de la matière visuelle donnerait simultanément au spectateur la représentation d'un monde diégétique. Par l'image en mouvement un monde fictif m'est présenté, monde jusque-là confiné à l'espace du cadre. Directement sous mes yeux j'assiste à la formation de la diégèse.

Pour que la diégèse²⁴ prenne sens, pour qu'un espace diégétique soit possible, il faut le concours de deux instances : le film et le spectateur (par l'œil spectatorial, toujours). Pour que le monde de la fiction suggéré par le film fonctionne, soit lisible, intelligible, il faut que le spectateur apprenne à s'ajuster cognitivement à chaque proposition filmique. Les changements de plans, l'addition ou la soustraction des couches sonores, la diversité gestuelle des comédiens, la variation des mouvements de caméra, la multiplication des entrées et sorties de champ, les changements de direction du regard d'un personnage, le jeu du champ et du hors-champ, bref tous les aléas de la mise en scène sont des propositions filmiques orientées. La tâche du spectateur est d'investir mentalement ce qu'il perçoit afin de lui accorder une plus-value. Il doit exécuter un traitement de l'information afin de sélectionner ce qui semble le plus important et tisser des liens entre les différentes données audiovisuelles : une image et un son, un regard et un changement de plan, la disparition d'un personnage dans l'espace « off ». C'est à un travail interprétatif qu'il est convié. Et c'est exactement ce que disent Bergson et Deleuze à propos de l'émergence d'une subjectivité à partir d'un univers acentré où la matière comporte l'ensemble des images. La perception consciente se forme dès qu'une image s'individualise, dès qu'il y a cadrage et coupure, et formation d'un

²⁴ Jacques Aumont et al. (voir 2001, p. 81) définissent la diégèse comme « L'histoire comprise comme pseudo-monde, comme univers fictif dont les éléments s'accordent pour former une globalité. » Ils ajoutent plus loin : « Enfin, nous serions pour notre part tentés d'entendre également par diégèse *l'histoire prise dans la dynamique de la lecture du récit*, c'est-à-dire telle qu'elle s'élabore dans l'esprit du spectateur dans la foulée du déroulement filmique. » C'est cette deuxième partie de la définition qui nous semble la plus fondamentale en ce qu'elle souligne le travail conjoint du film et du spectateur dans la construction progressive de l'univers diégétique. Comme quoi la diégèse n'est pas une fin en soi, mais ce que le spectateur doit bâtir au fur et à mesure qu'il rencontre les propositions filmiques.

interstice ou d'un intervalle. Ceci donne lieu à une véritable genèse cinématographique dans laquelle l'image-mouvement se divise en images-perception, images-affection et images-action. Pour Anne Sauvagnargues (2006, p. 106-107), ces trois moments sont les fondements même du cinéma classique : chaque type d'image (et le type de cadre correspondant) donne lieu à un genre cinématographique en particulier : l'image-perception et le panoramique caractérisent le western, l'image-action et le plan moyen sont privilégiés par le film-noir ou la comédie américaine et l'image-affection et son gros plan se retrouvent dans le cinéma psychologique. Cet effet sujet dont parle Sauvagnargues, cette individuation des images, semble entretenir un parallèle avec le travail du spectateur assis dans la salle de cinéma. Tous deux ont recours au cadrage (à la perception) et à l'incurvation ou l'organisation d'un univers, tous deux font littéralement « montage ». Si l'analyse cinématographique du plan rejoint l'analyse philosophique de l'image-mouvement, ces deux analyses coïncident également avec l'analyse du travail spectatorial, essentiellement parce que tout cela est affaire de perception, met en jeu la perception comme processus premier dans l'établissement des images-mouvement et comme début du traitement de l'information reçue.

Ce que le film donne à voir et à entendre (ce qui relève de la perception) doit donc être analysé, décomposé, recomposé, à la lumière d'un savoir préalable, antérieur, savoir dont dispose le spectateur et qui lui permet de construire le récit, l'espace, le temps, de prendre part à l'acte narratif. Cette appropriation du film par le spectateur (qui commence dès la confrontation constitutive spectateur/écran et la création de notre œil spectatorial) est nommée « spectature » ou « acte de spectature ». Selon Martin Lefebvre, la spectature :

C'est une activité, un acte, à travers quoi un individu qui assiste à la présentation d'un film – le spectateur – met à jour des informations filmiques, les organise, les assimile et les intègre à l'ensemble des savoirs, des imaginaires, des systèmes de signes qui le définissent à la fois comme individu et comme membre d'un groupe social, culturel. [...] La spectature s'offre

donc comme un espace sémiotique : c'est là que le spectateur utilise des signes pour se représenter à lui-même le film qu'il regarde, c'est-à-dire pour le saisir, le comprendre et se l'approprier. La spectature est, pour le spectateur, le lieu d'une mise en signe du film (1997, p. 27).

Autrement dit, la spectature suppose un travail perceptif et cognitif de la part du spectateur de cinéma. Ainsi, il est faux d'affirmer – comme on le laissait sous-entendre pour le cinéma classique – que le spectateur des salles obscures est un sujet passif n'ayant aucun effort à commettre puisque tout lui est donné. Bien au contraire, le spectateur serait dans un état constant de coopération avec le texte filmique. Plus encore, parce que soumis à l'irréversibilité du déroulement temporel de la matière filmique, le spectateur n'a pas d'autre choix que de progresser, d'avancer dans le film et avec le film. La spectature, c'est le parcours perceptif, cognitif et interprétatif du spectateur dans le film. C'est un désir de voir et de savoir qui mobilise la participation du spectateur. Et c'est ce qui fait dire à Bernard Perron que la spectature, c'est l'idée d'une progression dans le film et non l'idée d'une compréhension totale, finie :

Le récit spectatoriel est bien loin du récit cinématographique complet et achevé qu'étudie la narratologie. Le spectateur ne sait pas où se dirige l'action et comment se déroulera l'ordre narratif. Il ne sait pas d'avance à quelles questions il pourra finalement répondre (1997, p. 39).

Le concept de « spectature-en-progression » avancé par Perron (1997) complète celui de « lecteur modèle » proposé par Umberto Eco (1985, p. 64-86). Selon ce dernier, le texte narratif (littéraire aussi bien que filmique) serait « un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire » (ibid., p. 66-67). Il rajoute : « un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative [...] Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner » (ibid.). Le texte fournit donc des instructions au spectateur qui ensuite effectue un travail perceptivo-cognitif sur cette matière afin de la sélectionner, de l'organiser, de la structurer et enfin, de l'interpréter, lui donner une signification en fonction d'un contexte et de circonstances précises. Ainsi,

pour Eco, le lecteur – en ce qui nous concerne, le spectateur – doit travailler à la construction du texte, alors que, pour Perron, ce travail, le spectateur de cinéma ne peut le planifier de bout en bout. Il doit sans cesse se réajuster au gré des informations nouvelles qui lui sont fournies.

De manière générale, un texte narratif (ici filmique) procède d'abord par la présentation de postulats narratifs, c'est-à-dire d'un ensemble de données visuelles et auditives témoignant du monde fictionnel possible. Ainsi, la musique country du générique d'ouverture, la vue d'un paysage désertique et l'arrivée au loin d'une diligence représentent de bons indices me permettant déjà de me situer dans l'univers d'un film western, d'autant plus que le premier personnage qui apparaît à l'écran est incarné par John Wayne. Dès lors, ma lecture ou ma spectature est influencée par le monde de référence qu'est le western. Le genre devient très important en ce qu'il contient un ensemble de règles, de conventions, de traits récurrents, de particularités qui, bien qu'ils régissent l'aspect formel du film, permettent aux spectateurs de construire un monde diégétique.

Suite à la prise en charge par le spectateur des postulats narratifs soulevés par le texte filmique, ce dernier doit maintenant s'y plier. Afin d'assurer une bonne coopération avec le texte, avec ce que propose le récit, le spectateur doit inférer, mettre en place « dans sa tête » une suite d'actions, un déroulement narratif en concordance avec le monde de référence suggéré. En d'autres termes, il doit, au sein d'un monde possible, mettre de l'avant des « possibles narratifs » : des actions, des situations qui respectent les lois du monde possible. Dans un western, il paraît possible et même normal que les Indiens attaquent la diligence à cheval et non en char d'assaut.

Vouloir résumer le tout, on dirait que le texte filmique livre au spectateur, de façon explicite ou implicite (les films réalistes, ancrés dans le social prennent comme référence le monde réel), quantité de postulats narratifs (données immédiates du texte) soutenant l'existence d'un monde diégétique à construire, selon des lois, des codes, des normes qui assurent son plein fonctionnement et sa pleine cohérence, mais également en fonction d'un savoir antérieur (sémantique, culturel, quotidien) propre à chaque spectateur. La logique interne de la diégèse repose toujours sur une sorte de jugement de vraisemblance. À partir de là s'ouvre un pan de possibilités, un champ des possibles (sur la base de propositions narratives : plans, syntagmes, caractère iconique, verbal, musical) alors que d'autres sont mis de côté, oubliés, car non pertinents. Le monde diégétique n'est pas quelque chose qui s'offre tout fait d'avance au spectateur, comme une réalité refermée sur elle-même, mais bien comme le produit d'une incessante interactivité entre les deux pôles, interactivité engageant une nécessaire activité cognitive d'évaluation et de déduction, mais aussi et surtout d'inférences. C'est une sorte de contrat fictionnel et spectatoriel qui s'opère. Et dans l'optique qui est la nôtre, le jeu du champ et du hors-champ (tant au niveau du plan qu'au niveau du syntagme), comme structuration de l'espace diégétique, ne peut se concevoir sans cette coopération entre les matériaux du texte filmique et le déploiement de l'activité perceptive et cognitive du spectateur. Et c'est vraiment ici qu'au rapport vu/non-vu, s'additionne le rapport su/non-su.

1.5 Le hors-champ : lieu de la perception et de la cognition

Mais quelle pourrait être cette activité perceptivo-cognitive du spectateur et en quoi engage-t-elle une réflexion sur le hors-champ? Premièrement, avant de s'avancer dans l'explication détaillée de ces processus, rappelons-nous encore

une fois les différents types de hors-champ qui définissent l'espace diégétique du cinéma narratif classique. Avant même qu'il y ait image, avant même qu'il y ait du visible, il existerait une sorte de réservoir de possibilités contenant que du potentiel, du virtuel, nébuleuse immatérielle, être en-soi ou enveloppé. Dans ce hors-champ absolu (la durée ou le Tout ouvert), se blottiraient toutes les possibilités de plans. Hors-champ qui n'aurait rien à voir avec le profilmique, qu'on ne peut même pas dire extra-diégétique. Mais quelque chose d'étrange le caractérise et qui ferait tomber d'un coup ce qui vient d'être écrit : ce hors-champ, ce réservoir, si immatériel soit-il, est toujours à la limite du visible, de la concrétude, car dès qu'une image apparaît, il tend à se naturaliser. Sitôt la caméra posée, sitôt que le défilement de la pellicule se met en marche, il s'efface laissant au premier plan le poids du devenir filmique. Il est donc à la fois loin de la forme et près d'elle.

Du premier plan, de la première image, naît le premier véritable hors-champ, celui-là tributaire du mode de production de l'image filmo-photographique. C'est un hors-champ immanent au champ spéculaire en ce qu'il est créé en simultané avec lui, sous le « coup de la coupe » (Dubois 1990) de l'acte photographique, c'est-à-dire de l'opération de cadrage. Mais, à ce stade, il n'est pas encore actif à proprement parler, même s'il ne tardera pas à le devenir. Il suffira d'un simple regard « off », d'une simple sortie de champ ou l'inverse, une entrée d'un personnage dans le champ pour que l'espace non montré acquière la densité du visible, passe à son tour du côté du visible par le montage, le raccordement des images. Devenir champ du hors-champ. Ce deuxième hors-champ, nous pouvons le nommer perceptif ou encore comme Gardies (1993a) « optique » parce qu'il ne concerne que le plan ou l'espace du cadre, et parce qu'il se rapporte à la fameuse pyramide visuelle. Champ et hors-champ perceptif ne s'agencent mutuellement qu'au stade du plan uniquement. C'est un échange qui se fait dans les deux directions, comme l'a bien montré Livio Belloï (1992). Mais à hauteur de syntagme, le hors-champ

prend une nouvelle épaisseur. C'est que dans un syntagme narratif, champ et hors-champ échangent leur rôle constamment. Leur statut n'est que temporaire. Et c'est cet échange continu qui fait en sorte que, pour le spectateur ordinaire, le hors-champ « n'existe pas », n'a pas le temps de vivre son statut pleinement. Au niveau syntagmatique, le hors-champ perceptif n'a pas de valeur en soi. Ce qui compte, c'est davantage le passage d'une unité champ/hors-champ à une autre, et l'ensemble des propositions filmiques s'inscrivant tout au long du syntagme, dans la suite des plans. Se construit alors un véritable « hors-champ syntagmatique » ou encore un « hors-champ discursif », relevant d'une stratégie discursive et concernant le fait filmique seul (Gardies 1993a, p. 96). « En ce sens, on serait tenté de dire que le hors-champ discursif se construit sur l'effacement de la dualité optique du « champ/hors-champ » » (ibid.).

En ce qui a trait à l'activité perceptivo-cognitive du spectateur de cinéma, nous nous intéresserons qu'aux deux derniers types de hors-champ, celui du plan (celui se rapportant aux ensembles fermés, donc à la première face du plan, le cadrage) et celui du syntagme (celui se rapportant au mouvement qui passe entre les ensembles fermés, donc à la durée ou au Tout ouvert, à la deuxième face du plan, le montage), hors-champ perceptif et hors-champ discursif. Du plan au syntagme, le film est toujours dans un mouvement d'expansion narrative. Plus j'avance dans le film, plus je recueille de l'information et plus riche est le monde ou l'espace diégétique. Ce mouvement est donc impensable sans la coopération de l'instance racontante et de l'instance spectatorielle. L'idée de réfléchir sur le travail perceptivo-cognitif du spectateur dans la construction de l'espace diégétique et narratif provient de la nature même du champ et du hors-champ quant à leur rapport au savoir qu'ils mettent en branle.

Chaque plan de film se compose d'un champ et d'un hors-champ qui lui est d'abord relatif. Toujours sur le plan de la signification, le champ me donne à voir ; comme spectateur, je peux le lire, scruter en détail les informations qu'il me livre (emplacement des personnages au sein d'un décor quelconque, distance entre objets et personnages, couleurs des costumes, des décors, mais aussi sons, bruits, musiques de toutes sortes, ainsi que les mouvements de caméra, l'angle de prise de vue, l'échelle de plan, bref une masse d'informations visuelles et sonores m'envahit.). Le hors-champ, quant à lui, puisque sa nature est d'échapper à la vue, ne peut être envisagé qu'à l'aide d'hypothèses²⁶, hypothèses reposant sur les informations contenues dans le champ spéculaire et qui, pour moi spectateur, représentent une certaine vérité du monde représenté. C'est sur la base de cette vérité, de ce monde référentiel, que je postule l'existence d'un espace homogène au champ, et qui le prolonge. Le plan suivant (qui forme un syntagme narratif) corrobore ou contredit mes hypothèses et en génère d'autres à son tour. Cet élargissement ou cette expansion doit être compris, selon André Gardies (1993a, p. 98), comme « concentration » d'informations ou comme un « regard plus aigu » sur le récit. Ainsi, l'espace du discours (le syntagme), qui ne se contente plus de la simple articulation du champ et du hors-champ perceptif, mais qui embrasse toutes les informations accumulées, produit un champ et un hors-champ discursifs sur la base de la « perception cognitive », sorte de construction mentale de l'espace, de carte topographique qui ne fait pas que circonscrire des lieux, mais qui tisse des rapports fonctionnels (sur le plan narratif) entre

²⁶Suivant encore et toujours les pas empruntés par André Gardies (voir 1993a, p. 191-194) – décidément, il semble avoir tout dit sur l'espace – nous pouvons distinguer trois types de savoirs en jeu dans le syntagme. D'abord au niveau du plan, le champ, parce que lié au vu, me propose un savoir « assertif » ou « épistémique ». C'est un niveau de sens « informatif », pour reprendre l'expression de Barthes (voir 1982, p. 43). Ensuite, le hors-champ, celui-ci lié au hors-vu, met en jeu un savoir « hypothétique », de l'ordre de la supputation. Sa valeur de vérité se trouve dans le plan suivant. C'est donc un savoir probable, car il repose sur des inférences, inférences qui peuvent tenir compte du genre filmique ou du mode de représentation (ici le cinéma narratif-représentatif classique). Et le troisième type, « l'intégratif », concerne plus spécifiquement le syntagme en tant qu'il est la synthèse de l'assertif et de l'hypothétique et relève de l'ensemble des propositions narratives véhiculées au long du syntagme.

ces lieux (ibid.). Maintenant, l'espace perd sa réalité physique et gagne une réalité cognitive, un poids narratif important.

Tout au long de sa « spectature-en-progression » (Perron 1997) le spectateur met en relation une somme d'informations provenant à la fois du texte filmique et de tout un savoir personnel (qui relève tout autant de l'expérience humaine, quotidienne, que d'un savoir encyclopédique²⁷, culturel). Nous avons vu ci-haut que le champ spéculaire, au niveau du plan, était le domaine ou le lieu d'inscription de l'information, lieu du signifiant, et que son hors-champ n'en n'était que le prolongement sensible, déductible, donc de nature homogène, tel que conçu par l'idéologie classique²⁸. Nous parlions alors d'un réglage principalement perceptif du champ et du hors-champ. Parce que je prends comme modèle l'espace physique réel, je sais très bien que la table coupée par le bord latéral gauche du cadre se poursuit au-delà du champ. Au niveau du syntagme, il se passe autre chose. Bien qu'il n'abandonne pas le réglage perceptif du champ et du hors-champ (il est bien formé d'une suite de plans), le syntagme met en jeu la totalité des informations ajournées par le lacis audiovisuel. Il se produit un élargissement de l'espace obtenu autant par le visuel que le sonore (j'irais même jusqu'à dire que le sonore en est le principal moyen) et qui exige du spectateur une appréhension cognitive (un traitement et une organisation des informations véhiculées) de l'espace, une représentation mentale de l'espace, qui tient tout à la fois de sa teneur fonctionnelle qu'actancielle. Maintenant l'espace ne se réduit plus à des lieux épars, mais

²⁷ Pour Umberto Eco (voir 1985), ce savoir encyclopédique, en tant qu'il est la somme des discours produits par les médias (livres, journaux, revues, films, école, etc.) permet au lecteur ou au spectateur de cinéma, sur la base d'un minimum d'informations, d'inférer un maximum d'informations. Face à une image de film, le spectateur convoque sa mémoire encyclopédique et en extrait un ensemble de « co-textes », de « co-références » qui le prédisposent à une lecture orientée, qui lui fournissent des balises et qui forment en lui des attentes, un « horizon d'attentes ». C'est d'abord et avant tout ce contrat entre le film et le spectateur qui lui permettra de « sauter dans la fiction » et d'en accepter les règles. Dès le début du film, à la lecture du titre ou durant le défilement du générique, le spectateur est dans une activité intense de cognition. Cette activité durera tout au long de la projection.

²⁸ Pour André Bazin (voir 1985), la continuité du champ et du hors-champ est à la base de l'ontologie du cinéma dont il se porte garant.

bien à une mise en relation des lieux. Des lieux à l'espace, on passe du concret à l'abstrait, du signifiant au signifié²⁸. D'où l'importance des processus cognitifs à l'œuvre dans le syntagme.

Bernard Perron (2002, p. 135-157) propose de recourir au mode de perception « de bas en haut » (bottom-up) et au mode de traitement « de haut en bas » (top-down), qu'il applique au cycle perceptif d'Ulric Neisser, pour expliquer le travail perceptif et cognitif du spectateur durant sa spectature-en-progression. Le mode de perception « de bas en haut » procède à partir des données (informations auditives et visuelles) offertes immédiatement à la perception : il concerne l'ensemble des « attributs élémentaires des objets et des événements perçus » (Ibid., p. 136). On le nomme « bottom-up », car son fonctionnement va de la partie vers le tout. Ce mode de traitement engage d'abord une mémoire sensorielle qui ne permet pas encore l'identification, mais « stocke » l'information pendant un très court laps de temps, temps suffisant pour permettre le passage à un deuxième niveau, la mémoire de travail. C'est dans cette mémoire que la rétention, l'encodage et le rappel des informations se font. Perron précise (1994, p. 94) qu'au cinéma, étant donné la quantité énorme d'informations véhiculées par l'image et le son, le spectateur doit faire une sorte de sélection des informations les plus pertinentes à l'aide de connaissances préattentives (savoir encyclopédique, expériences humaines). Une fois l'encodage terminé, les informations passent en mémoire à long terme où « elles sont dépouillées de leurs attributs de surface pour être traitées, encodées et organisées à partir de leur sens » (ibid.). C'est dans cette mémoire que s'organisent sous forme de « scripts » (actions et événements organisés dans le temps) et de « scènes » (relations spatiales et physiques entre objets et lieux) les informations audiovisuelles. Elles deviennent une sorte de modèle abstrait qui forme notre connaissance globale sur la vie humaine. Elle est mise à jour de façon inconsciente. Procédant à l'inverse du premier, le mode de

²⁸ Le lieu, c'est bien ce que nous donne le champ cinématographique. Le syntagme, quant à lui, construit l'espace.

traitement descendant part de la mémoire à long terme, « est géré ou dirigé par les concepts et les schémas, c'est-à-dire par ces représentations cognitives abstraites qui précisent les propriétés générales d'un type d'objet, d'évènement ou de structure » (Perron 2002, p. 136). Maintenant, on va du tout à la partie, de l'abstrait au concret. Ce mode de traitement de l'information sert à corroborer le schéma de connaissances que l'on a en mémoire à long terme en retournant aux données de la perception.

À y regarder de plus près, au mode de perception « bottom-up » et au mode de traitement « top-down » correspondent respectivement le réglage perceptif et le réglage discursif du champ et du hors-champ. Si l'on tient compte uniquement du plan, le mode de perception « bottom-up » domine. En effet, le hors-champ se constitue comme espace contigu en fonction des informations de surface : l'ensemble des éléments qui composent le plan, qui se trouvent dans le champ spéculaire, donc qui appartient au film. De manière très synthétique, suivant la description du cercle heuristique de Neisser par Perron (ibid., p. 141.), le spectateur prélève à la surface de l'image les informations disponibles : position des objets et des personnages dans le décor, déplacement latéral des personnages, mais aussi dans la profondeur de l'image, dialogues, bruits, musiques, etc. Il y fait une lecture du champ. Ces informations de surface vont alors entreprendre un voyage de la mémoire sensorielle à la mémoire à long terme. C'est à l'intérieur de cette dernière que les données visuelles et auditives acquerront une signification sous forme de « scripts » ou de « scènes », par exemple les actions et évènements typiques qui se déroulent dans un bar ou encore, en ce qui nous concerne, la représentation spatiale d'un bar. C'est la phase d'interprétation et d'abstraction qui transforment les informations en une forme plus abstraite. Bien entendu, le spectateur n'arrive pas vierge de connaissances. Il possède, par expérience, des « schémas de connaissances ». Il sait ce qui se passe généralement dans un bar et a une idée de la disposition spatiale du mobilier qui compose ce type de lieu. À ce

stade, le spectateur intègre le schéma abstrait découlant des données de surface et le compare à celui qu'il a déjà en mémoire à long terme. Finalement, suite à la comparaison, il confirme ou modifie le schéma, le réorganise. Au terme de ces étapes (qui se déploient rapidement et inconsciemment), le spectateur est en mesure d'extrapoler un au-delà du plan, du champ ou du cadre de même nature. Il a maintenant en tête une représentation globale du bar (comprenant le champ et le hors-champ) à partir d'un simple fragment. Cette représentation mentale dépend à la fois de schémas préexistants et des données audiovisuelles fournies par le film. Et il faut garder en mémoire que le cinéma classique exige du spectateur la production d'inférences sur la base d'une conception réaliste du film.

Si au niveau du plan domine le mode de perception « de bas en haut », le mode de traitement « de haut en bas » s'impose dans le syntagme. Il s'impose, car dans le syntagme le film trouve sa puissance narrative. Un syntagme en dit toujours plus qu'un seul plan. Par contre, nous ne disons pas que le mode de perception « bottom-up » est sans importance. Au contraire, c'est lui qui assure la continuité spatiale des plans selon la composition de l'image, les mouvements de caméra ou encore les raccords. Ce qui caractérise le syntagme, c'est la mise en relation des lieux présentés plan par plan, c'est l'attribution d'une fonction narrative à ces lieux qui dépassent l'organisation perceptive du champ et du hors-champ. Maintenant, ce qui compte c'est l'action d'un personnage dans un lieu quelconque, gestes ou dialogues, visuel ou verbal. Du coup se met en place une cartographie de l'espace qui dépasse le plan seul. Et dans cette cartographie va se tisser les enjeux principaux de l'intrigue. L'effacement de la dualité optique du champ/hors-champ au sein du syntagme va donner lieu à la construction, sur le mode de l'appréhension cognitive, d'un espace diégétique et narratif qui chapeautera les tenants et aboutissants de l'intrigue. « Le film et son intrigue sont manifestement des phénomènes qui relèvent du traitement « de haut en bas » (top-down) »,

comme le précise Perron (*ibid.*, p. 143). Le spectateur, pour progresser dans le film, doit nécessairement « aller au-delà » des informations données. C'est dire que dans un premier temps, le spectateur doit saisir, sur un mode perceptif, les données audiovisuelles qui définissent un plan et circonscrivent un lieu particulier. D'un plan moyen d'un bar j'infère son prolongement en fonction des six segments définis par Burch (1986, p. 39). Mais si un syntagme alterné me présente une série de plans montrant des truands, carabine à la main, marchant dans la rue en direction du bar, je dois faire appel à un schéma de connaissance (c'est ici que le savoir spectatoriel, encyclopédique, entre en jeu) qui me suggéra fortement que de l'extérieur vers l'intérieur du bar se trace l'espace du règlement de compte. C'est donc en partie grâce à ce schéma que je peux anticiper l'action à venir et poursuivre ma spectature. La mise en relation des deux espaces (en d'autres mots, la vectorisation), l'intérieur du bar et la rue, et leur attribution d'une fonction narrative dépendent alors d'un traitement de l'information qui prend origine dans la mémoire à long terme. Inconsciemment, les opérations cognitives du spectateur empruntent, cette fois-ci, le chemin inverse, c'est-à-dire qu'au lieu de partir de la mémoire sensorielle, elles débutent en mémoire à long terme pour terminer en mémoire sensorielle : retour aux données de surface afin de valider la pertinence du schéma utilisé²⁹.

Bien entendu, rien ne certifie qu'un règlement de compte aura bel et bien lieu dans ce bar, même si tout le porte à croire. Perron (*ibid.*, p. 147-148) nous rappelle que ce mode de traitement, s'il prend la forme « questions/réponses » ou causes à effets, ne garantit pas la conclusion escomptée. En effet, le spectateur doit toujours attendre la fin d'une séquence, d'une scène ou encore mettre en rapport deux scènes (ensemble) pour voir se confirmer ou s'infirmer

²⁹ Le récit narratif classique, tel qu'étudié par les théoriciens de l'analyse structurale du récit, prend toujours comme modèle les lois du monde et la logique causale de l'intrigue. Il est donc légitime que le spectateur de film de fiction classique fasse usage de schémas dérivant de sa propre expérience du monde et de son savoir encyclopédique conforme aux schémas canoniques.

ses attentes premières. C'est à un re-questionnement continué qu'il est invité tout au long de son acte de spectature. Il est donc juste d'affirmer qu'à un niveau supérieur (supérieur au plan seul) et même au niveau du film entier, domine le mode de traitement « top-down ». Ce que le champ et le hors-champ discursif mettent en lumière, c'est la capacité du spectateur à tracer les limites d'un espace diégétique à partir duquel va poindre des possibilités narratives qui ne peuvent tirer pleinement leurs forces que dans la diachronie du film. Maintenant, examinons l'ensemble de ce qui vient d'être dit à l'aide de deux exemples filmiques.

1.6 Casablanca et Red River ou les enjeux narratifs de l'articulation du champ et du hors-champ.

Prenons comme exemple une séquence (selon la Grande Syntagmatique de Metz, nous dirions une séquence par épisodes) dans le film *Casablanca* de Michael Curtiz. La séquence qui nous intéresse débute autour de la trentesixième minute du film. Le « Café Américain » de Rick (Humphrey Bogart) vient de fermer, les derniers clients sont sortis, la lumière de l'enseigne s'est éteinte. Nous retrouvons Rick accoudé au bar, en train de boire un coup après avoir revu une ancienne flamme, Ilsa (Ingrid Bergman). Sam, son pianiste, s'assied à ses côtés et, refusant de rentrer chez lui, entame un morceau au piano qu'il avait jadis joué à Rick et Ilsa en des jours meilleurs à Paris. À partir de cet air, un fondu enchaîné nous transporte dans le passé de Rick et Ilsa, à Paris, à l'aube de l'Occupation allemande³⁰.

³⁰ La séquence en question introduit au cœur du film un flash-back déterminant pour la compréhension de l'intrigue. Gilles Deleuze s'est intéressé de près au rapport du flash-back et des images-souvenirs, particulièrement dans les films de Joseph Mankiewicz. Chez cet auteur américain, le flash-back trouvait sa nécessité ou sa justification ailleurs que dans une mémoire ou une conscience, ailleurs que dans un présent. Ainsi, il agissait comme bifurcation du temps, rompant la linéarité et la causalité du récit, introduisant plutôt de nouvelles lignes directrices, amenant des informations nouvelles sur tel ou tel

Dès lors, la séquence s'organise autour de différents épisodes relatant les premières rencontres et la naissance de l'amour entre Rick et Ilsa. Nous les retrouvons en voiture dans Paris, en bateau sur la Seine, dans un appartement où ils trinquent au champagne et font connaissance, dans un bal où ils dansent et s'embrassent, etc. La séquence « premières rencontres » est donc décomposée en plusieurs petits épisodes chronologiques séparés par des fondus enchaînés. Mais à un moment donné, la réalité rattrape l'amour idyllique. Aux images heureuses et réjouissantes traduisant la naissance de l'amour s'opposent des images de types documentaires montrant l'arrivée des forces allemandes en territoire français.

Sans entrer dans les détails, soulignons ici que la séquence mêle syntagmes descriptifs et syntagmes narratifs, et ce, dans la mesure où les images documentaires s'intègrent aux images de la fiction, même qu'elles en deviennent en quelque sorte l'embrayeur, l'enjeu principal. Déjà, à partir de l'irruption de ces images, le réalisateur Michael Curtiz construit un système oppositionnel qui donne sa raison au film. À l'amour de Rick pour Ilsa va s'opposer la menace allemande, qui va les forcer à se séparer et à quitter Paris. Cette menace, nous la voyons d'abord par ces images d'archives, mais nous l'entendons également par la voix d'un personnage hors-champ avertissant les citoyens de l'arrivée imminente des Allemands dans la capitale française. Mais nous pouvons la lire aussi, puisqu'elle fait la manchette des journaux. Nous apprenons que Rick est sur la liste noire des Allemands et qu'il devra éventuellement quitter Paris. Petit à petit, et grâce à un riche usage des

personnage et brisant le semblant d'équilibre supposément atteint. Souvent même, les souvenirs passés sont distribués selon plusieurs narrateurs qui, en retour, font bifurquer le temps. Pour Deleuze, cet usage original du flash-back tendait vers un point limite du schème sensori-moteur pour se rapprocher davantage de la création d'une image-temps sans vraiment jamais l'atteindre. Rien de tel dans cette séquence de *Casablanca*. Ici, le flash-back, au lieu d'être une bifurcation du temps, n'est que l'explication ou la justification d'une situation présente. Il s'inscrit dans un déterminisme sensori-moteur, ne vient en rien briser ou rompre la linéarité du récit. Au contraire, il justifie les motivations du héros, il est au service d'une action future, d'un développement narratif.

matières de l'expression (images, mentions écrites, paroles, bruits), Curtiz nous renseigne, si on peut le dire ainsi, sur deux espaces : sur l'espace rapproché, constitué par les lieux que fréquentent Rick et Ilsa (lieux qui circonscrivent leur amour) et sur un espace lointain (mais pas si lointain dans les faits) où se trouve l'armée allemande, aux portes de la ville. Il faut alors mentionner que l'un des deux espaces est montré alors que l'autre n'est qu'évoqué, n'existant que sous le mode de l'allusion.

Tout cela se trouvera synthétisé dans une scène exemplaire, pur syntagme narratif. À l'intérieur du café « La Belle Aurore », nous retrouvons encore une fois Rick et Ilsa autour d'une bouteille de champagne. L'ensemble de la scène se compose d'une succession de plans assez serrés capturant Rick et Ilsa à l'intérieur du cadre de l'image. Curtiz orchestre l'ultime rapprochement des amoureux, rapprochement qui ne peut se conclure que par un éloignement certain rendu sensible par un autre rapprochement, celui des forces allemandes à l'intérieur de la ville. L'intérieur du bar devient le lieu symbolique où le destin de Rick et Ilsa semble se jouer. Dans cette séquence, nous pouvons distinguer les deux principaux niveaux de l'articulation champ/hors-champ, le perceptif et le discursif. La scène débute par un travelling avant venant cadrer en plan moyen Rick, Ilsa et Sam le pianiste, occupé à jouer un air. Ce mouvement de caméra aura donc servi à situer les personnages dans un lieu. Il nous aura montré une partie de ce resto-bar et la position des personnages : Rick est à notre gauche, Ilsa à notre droite, tous les deux se tenant derrière le piano où se trouve assis Sam. Une perception de l'espace nous est déjà donnée. Nous apercevons la disposition des tables, des objets, nous voyons une fenêtre dans la profondeur de l'image. Le plan suivant opère une fracture violente de l'espace. Aussitôt le travelling achevé, un gros plan saisit le visage auréolé d'Ilsa, comme pour l'abstraire un moment de l'espace, question de mieux faire sentir la détresse (latente) qui l'anime. Si ce raccord

semble faux a priori³¹, il n'en demeure pas moins que notre perception de l'espace n'est pas mise en péril. Pourquoi? Parce que les données de surface présentées dans le plan précédent ont gagné la mémoire à long terme et ont fait résonner en nous la scène « restaurant ». Ainsi, il est facile de concevoir que le hors-champ de ce gros plan comprend l'ensemble du restaurant qui *entoure* Ilsa, l'englobe, la situe. C'est avant tout par la mémoire perceptive ou sensorielle que cette recognition est rendue possible. Sans elle, comment aurions-nous pu localiser à nouveau Ilsa, puisque le gros plan gomme toutes les coordonnées spatiales. Au niveau du plan seul, l'unification du champ et du hors-champ comme espace homogène dépend d'une lecture perceptive de l'image stockée ensuite en mémoire à long terme sous forme de scène. À ce stade, les enjeux narratifs n'entrent pas encore en ligne de compte. Dans cette séquence, comme dans toutes séquences dites classiques, le passage d'un plan à l'autre se conçoit par la prise en charge de la dualité optique du champ/hors-champ, dualité subordonnée – il faut le rappeler – par la nature même de l'image cinématographique. C'est bien le hors-champ du gros plan du visage d'Ilsa qui forme le plan suivant. Champ et hors-champ échangent leur rôle constamment.

En même temps que se règle le jeu perceptif de l'échange champ/hors-champ (par raccord sur le regard, par raccord dans le mouvement, par mouvements de caméra) un autre hors-champ se construit, hors-champ que l'on ne verra jamais dans ce syntagme narratif, mais dont l'existence ou la présence en sera attestée par la bande-son : l'espace de la ville maintenant occupée par l'armée allemande. Au moment où Rick et Ilsa échangent un langoureux baiser, des coups de canon se font entendre au loin, témoignant de l'inévitable. Par conséquent, il est possible d'avancer ceci : qu'au sein du syntagme entier le champ se définit par l'espace du bar alors que le hors-champ représente l'espace de la ville occupé par l'armée hitlérienne. Dès lors, nous pouvons

³¹ On sait que le montage classique récusait le passage d'un plan d'ensemble au gros plan sous peine de brusquer l'œil du spectateur. C'est la notion de découpage technique qui est en question ici.

parler d'espace diégétique, car entre l'intérieur du bar et l'extérieur, défini par le tout Paris, une relation image/son tisse un enjeu proprement narratif : l'union amoureuse de Ilsa et Rick menacée par l'avancée de l'armée sera forcément dissoute, étant donné la situation de ce dernier (des liens politiques douteux). L'addition des unités champ/hors-champ perceptifs et des coups de canon provenant de l'espace « off » organisent un champ et un hors-champ proprement discursifs véhiculant une information narrative fondamentale à l'intrigue du film de Curtiz : l'avancée des troupes allemandes dans Paris (qui forme un espace non-contigu au champ) troublera l'union amoureuse de Rick et Ilsa.

Le propre de cette organisation spatiale est de préparer le spectateur à une appréhension cognitive du déroulement ultérieur du récit. Ce qui est maintenant important n'est plus la lecture perceptive des lieux, mais leur mise en relation et l'attribution d'une signification essentielle au développement de l'intrigue. La compréhension de cette scène dépend de la capacité du spectateur à imaginer un espace non-vu (un espace fantôme en quelque sorte) et à donner à ce même espace un poids narratif capable de faire basculer le récit. Il doit combler la béance, le vide représentationnel. C'est en ce sens que le mode de traitement « top-down » intervient. La construction d'un champ et d'un hors-champ discursif force le spectateur à faire des « promenades inférentielles » et à anticiper le déroulement futur de l'intrigue dramatique. La mise en relation des deux espaces permet au spectateur de saisir l'enjeu dramatique au cœur de la séquence et d'« aller au-delà de l'information donnée » (Perron 2002, p. 142). Je peux donc prédire la suite de la séquence étudiée ci-haut : Rick mettra tous les efforts nécessaires pour reconquérir Ilsa, pour ne pas la perdre une seconde fois. Toutefois, ce n'est qu'une hypothèse que le film confirmera ou infirmera. De là, l'aspect ludique de la spectature.

Un autre exemple d'organisation spatiale fondée sur la relation entre un champ et un hors-champ discursifs, et par conséquent, narratifs, est donné dans le film *Red River* d'Howard Hawks. Cette répartition de l'espace s'inaugure à un moment charnière de l'histoire, moment où éclate le conflit entre Thomas Dunson (John Wayne) et Matthew Garth (Montgomery Clift). Ce dernier prend le contrôle de l'équipe de cow-boys (qui mène dix mille têtes de bétail du Sud vers le Nord) suite à un semblant de rébellion contre la tyrannie de Thomas Dunson. Blessé, ce dernier est abandonné par toute la bande, même par Groot (Walter Brennan), son fidèle acolyte. Mais, avant cet abandon, Dunson jure à Garth qu'il le retrouvera un jour et qu'il le tuera au moment où il s'en attendra le moins.

Comme spectateur, le déroulement de l'histoire nous a appris avec quels sérieux et aplomb Thomas Dunson envisageait le déplacement des bêtes vers le Missouri. On sait qu'il est prêt à tout pour protéger son mode de vie, son gagne-pain, même à renoncer au grand amour, à laisser tomber la femme qu'il aime. Le film nous apprend que Dunson est un homme sans concession, et que tuer n'est qu'un moyen parmi d'autres pour assurer sa survie. Homme de peu de mots, son silence effraie. Les autres hommes qui l'accompagnent durant la transhumance en ont peur, craignant sa violence, son impassibilité. Sous la gouverne de Dunson règne un climat d'une sourde tension où paix et harmonie peuvent vaciller à tout moment.

Or, à partir du moment où l'ensemble des hommes se réorganise sous la nouvelle gouverne de Garth, leur esprit sera hanté par l'anticipation du retour de Dunson. Maintenant, l'espace circonscrit par le troupeau sillonnant le désert n'est plus tout à fait le même. Alors qu'auparavant la menace ne pouvait venir que par devant, avec la présence/absence des Indiens cachés quelque part, elle peut maintenant surgir par derrière à tout moment. Le premier plan suivant le départ du troupeau sous la responsabilité de Matthew Garth est

emblématique à cet égard. Positionné en queue du peloton, Garth tourne la tête et jette un regard hors-champ, au loin, comme pour se rassurer. Les plans et les épisodes suivants nous montreront la fébrilité et la nervosité des hommes, sursautant au moindre petit bruit parce qu'obsédés par le spectre de Dunson. Toujours on fait allusion à lui. Garth et Groot se demandent, l'instant d'une scène, où Dunson peut être, quand il reviendra, s'il sera seul ou accompagné d'autres hommes ? Et que se passera-t-il lorsqu'il reviendra ? En même temps qu'ils infèrent le retour de Dunson, ils le situent quelque part autour d'eux, dans les alentours, dans un espace ambigu, à mi-chemin entre le hors-champ contigu et un espace moins bien défini, dans la mesure où le désert agit comme étendue très vaste, sans limites réellement assignables pour nous spectateurs. Comme si Dunson pouvait tout aussi bien se trouver près du troupeau ou du camp où les hommes dorment ou encore au loin, peut-être dans un petit village où il prend du mieux et fomenté un plan.

Ainsi se construit, au fil des différents syntagmes, un champ « discursif » caractérisé et délimité à la fois par le troupeau et le campement. Dans ce champ discursif, le spectateur reçoit énormément d'informations narratives soulignant la menace indienne au devant du convoi (symbolisée notamment par une flèche comanche plantée dans le corps d'un bœuf ou encore évoquée par le cauchemar d'un homme) et l'anticipation de l'irruption soudaine de Dunson par derrière. Le champ discursif se double donc d'un hors-champ également discursif, porteur d'un danger et qui agit à titre de piège, forçant la méfiance constante chez tous les hommes. Et nous aussi, spectateurs, nous sommes amenés à imaginer le probable sous la forme du pire : le retour de Dunson et les conséquences d'un tel retour sur la progression narrative. Bref, le suspense, ici, tient dans l'actualisation probable de ce retour ou dans le surgissement inopiné d'une attaque indienne.

Ce qui ressort clairement de cet exemple, est que chaque champ/hors-champ (perceptif ou optique) nous en apprend un peu plus sur l'histoire racontée, et par là, tisse le fameux discours propre au syntagme. Dans le passage étudié de *Red River*, le devenir champ du hors-champ (suivant des règles de compatibilités), c'est-à-dire l'articulation du champ sur son hors-champ relatif, mais également du hors-champ antérieur sur le champ suivant, organise un champ discursif où tient lieu un savoir assertif m'informant que quelque part, au-delà du troupeau, les Indiens guettent et, qu'en-deçà, un certain Thomas Dunson est prêt à reprendre le contrôle du troupeau au prix de la mort de son meilleur ami. À ce champ discursif se double un hors-champ lui aussi discursif (créant cet espace diégétique) qui ne concerne pas tant le visuel et le sonore, mais plutôt une sorte d'appréhension cognitive infléchissant sur l'acte narratif à venir, sur la succession des événements futurs. C'est donc dire qu'autour de l'espace circonscrit par le troupeau, se trouve un espace hors-champ habité, peuplé par les Indiens et par Dunson. Et on connaît leurs intentions relatives : freiner l'avancée du troupeau pour les Indiens, reprendre possession du bétail pour Dunson. Mais pour y arriver, les deux doivent passer du hors-champ au champ.

1.7 La Grande forme, synthèse du travail filmique et cognitif

Les deux exemples filmiques précédents ont bien mis en lumière l'étroite collaboration entre le texte filmique et l'activité spectatorielle à travers la construction spatiale assurée par les différents agencements entre champ et hors-champ au niveau du plan et du syntagme. Nous ne reviendrons pas sur ce sujet. Plutôt, il s'agit maintenant d'aller plus loin, de reprendre et de synthétiser les points forts de la pensée deleuzienne de l'image-mouvement et de voir comment, au final, le schème sensori-moteur propre au cinéma classique pose

un certain rapport au spectateur ou plutôt engage le spectateur dans un certain devenir filmique, devenir que l'on dira en quelque sorte programmé.

Les exemples de *Casablanca* et de *Red River* ont servi à démontrer comment, par la rencontre de la matière filmique et du travail cognitif du spectateur, un espace diégétique se construisait. À cet effet, nous avons pris soin de rendre compte de l'importance capitale dans cette entreprise du jeu entre un champ et un hors-champ d'abord perceptifs (d'ordre principalement spatial) et ensuite discursifs (d'ordre principalement cognitif). En terme deleuzien, le premier concerne les ensembles fermés (c'est la face du plan tournée vers le cadrage) et met de l'avant un mouvement dit relatif additionnant les espaces les uns à la suite des autres. Ici, le mouvement est l'équivalent d'une géométrie de segments spatiaux pouvant être additionnés, divisés ou multipliés de toutes sortes de manières. Par conséquent, le hors-champ est actuel ou actualisable : il est au service d'une continuité narrative. Cependant, précise le philosophe, la succession des espaces et la formation d'une continuité homogène ne forment jamais un tout compris comme ultime fermeture. Plutôt, la continuité homogène (principe fondamental à la narration classique) prend part à une Ouverture dépassant le niveau purement spatial et empêchant chaque ensemble de se fermer complètement. Toujours, les ensembles fermés sont en communication ou entrent en rapport avec une dimension qui n'a, a priori, rien à voir avec la matière ou l'espace, mais bien avec le temps compris comme durée, sorte d'absolu qui justifie ou donne la raison d'être des images. Le hors-champ discursif est peut-être ce qui se rapproche le plus du hors-champ absolu de Deleuze. Parce qu'il dépasse le niveau spatial (le hors-champ discursif est produit par l'effacement perceptif de la dualité champ/hors-champ) et implique chez le spectateur un travail cognitif, le hors-champ discursif (ou syntagmatique) est directement tourné vers l'intrigue du film, participe à l'expansion diégétique et narrative du film. En quelque sorte, il a tout à voir avec le devenir du film. Et c'est ce devenir qui subsiste ou insiste dans chaque

image. Dans *Red River*, par exemple, c'est l'absence de Dunson, (pendant un moment, nous ne savons pas où il se trouve, ce qu'il fait) qui hante les images, qui insiste en elles. C'est son absence qui empêche la « fermeture » des images pour les relancer dans une progression narrative. Son absence, c'est l'intrigue du film, ni plus ni moins. Le hors-champ discursif est alors davantage tourné vers le montage (seconde face du plan, de la coupe mobile de la durée) que le cadrage. En ce sens, on doit comprendre le montage bien plus que comme une simple opération de coupage, mais bien comme ce qui exprime une logique entre les images, un concept ou une Idée qui vient informer le système à la fois dans sa totalité et dans ses parties distinctes : c'est un principe d'organisation. Il exprime le Tout ouvert³².

Les deux hors-champs (perceptif et discursif) s'inscrivent dans un système narratif de type « causes à effets », dans lequel le temps et l'espace s'enchaînent de manière linéaire et continue. Chaque plan, chaque séquence distribuent leurs informations d'une façon progressive et cumulative. Autant le hors-champ perceptif assure le relais entre les plans, autant le hors-champ discursif prépare le spectateur à d'éventuelles possibilités narratives au sein d'une diégèse. C'est ce dernier qui nous tient en haleine en quelque sorte, forçant chez nous la production d'inférences ou d'hypothèses. Ainsi, les deux hors-champs prennent part à un régime narratif organique faisant communiquer le relatif et l'absolu, les ensembles fermés à une totalité ouverte et vice et versa. Mais, plus encore, ils produisent un univers dans lequel les images sont liées ensemble selon une logique de l'action et de la réaction, selon le schème sensori-moteur. Dans *Casablanca*, l'avancée des troupes allemandes dans

³² Dans son ensemble et son histoire, le cinéma narratif-représentatif classique s'est donné, selon Deleuze, quatre Idées de montage ou quatre façons de donner le Tout comme mesure du mouvement. En termes plus clairs, le Tout ouvert est le concept unifiant du film qui toujours reflue vers les images, les plans, les informant et justifiant par là la coupure. Chaque plan du film s'actualise en fonction de ce concept unifiant, mais il ne peut à lui seul rendre une image indirecte du temps : c'est l'assemblage de ces plans informés par le concept qui nous donne cette forme indirecte du temps. Ainsi, les tendances organiques du cinéma américain, dialectique du cinéma soviétique, quantitative du cinéma impressionniste français et intensive du cinéma expressionniste allemand représentent tous différentes manières de relier les images au Tout ouvert, à la durée.

Paris précipitera le départ de Rick, tout comme le fait d'avoir revu Ilsa le forcera à modifier sa situation afin de choisir entre l'amour et la vertu, entre l'amour pour Ilsa et son besoin de faire ce qui est juste pour sauver le mari de celle-ci, héros de la résistance.

Au final, ce régime narratif trouve son point culminant dans ce que Deleuze nomme l'Image-Action. Pour lui, c'est cette image qui possède la plus grande affinité avec la narration en ce qu'elle détermine des milieux qui actualisent et des comportements qui incarnent (Deleuze 1983, p.196-197). Autrement dit, c'est la situation politique propre au Paris de 1940 qui force Rick à fuir et à perdre Ilsa dans le film de Curtiz. Le milieu, donc, force l'action, entraîne l'agir humain de manière à en modifier un aspect. L'image-action est évolutive, est tournée vers le changement, mais pas n'importe quel changement, seulement celui qui transforme une situation donnée en fonction d'un objectif connu. Le cinéma classique ne s'aventure qu'en terrain connu. Il est, ne l'oublions pas, fondamentalement réaliste, du domaine de l'actuel et du concret.

Deleuze emprunte à Burch le terme de « Grande Forme » pour caractériser l'image-action. En fait, elle est, avec la « Petite Forme », la structure fondamentale de l'image-action. Aussi, c'est elle qui est dominante au sein du cinéma classique et des différents genres qui le composent. La « Grande Forme » décrit un milieu dans lequel les qualités et les puissances³³ ne sont rien d'autre que des forces actualisées, rendues concrètes par la mise en scène du film. C'est le personnage principal ou le protagoniste de l'histoire qui maintenant doit lutter contre le milieu, entrer en duel avec ce dernier. Autrement dit, ces comportements sont dictés ou motivés par le milieu qui fait

³³ Pour Deleuze, les qualités-puissances sont de purs possibles amenés à s'exprimer dans un état de choses. C'est le tranchant du couteau, l'attendri de Lulu qui s'exprimera dans le comportement, dans le verbe trancher. Et entre le « tranchant » et le « trancher », il y a une connexion réelle qui actualise. « Bien sûr aussi, les qualités-puissances ont un rôle anticipateur, puisqu'elles préparent l'événement qui va s'actualiser dans l'état de choses et le modifier (voir Deleuze 1983, p. 145-146). Si au contraire elles ne s'actualisent pas, elles entrent en conjonction virtuelle et préparent l'accès à l'image-temps.

pression sur lui. *Red River*, est constitué d'une série de duels tous déterminants quant à l'issue du récit : duel entre Garth et Dunson, entre ceux-ci et les Indiens, entre les hommes et le troupeau, entre les hommes et les plaines désertiques qu'ils traversent, etc. Chacun de ces duels aura un impact sur la transhumance, rendant le parcours difficile et forçant les hommes de Garth à reconsidérer leur choix. La Grande Forme donne lieu au schéma S-A-S' : une situation donnée se transforme selon l'action d'un personnage ou d'une collectivité. Deleuze distingue cinq lois responsables de la composition organique de la Grande Forme. Dans chacune de ces lois, le hors-champ y joue un rôle particulier. Premièrement, il y a celle qui structure ou organise le milieu. Elle est globale et structurale parce qu'elle tisse les rapports organiques entre les personnages et l'environnement, entre les forces de la nature et les capacités humaines, entre le troupeau et les hommes, comme dans *Red River*. C'est elle qui met en place les oppositions qui prépareront le duel ultime, le conflit au cœur du récit. Cette loi structurale s'étend sur l'ensemble de la matière filmique, prenant en charge la composition du cadrage, le rôle du hors-champ, le choix des points de vue, le rythme du montage, etc. Pour Deleuze, elle est un « englobant » ou un « synsigne »³⁴ dont les forces à l'œuvre influent sur l'action des protagonistes, permettant ainsi la transformation de la situation initiale. Au sein de cette première loi, interviennent les deux niveaux du hors-champ, perceptif et syntagmatique ou discursif. En ce qui concerne le perceptif, l'espace se construit organiquement. Champ et hors-champ trouvent leur compatibilité, se répondent de manière à former une cohérence spatiale capable d'asseoir l'action. Ensuite, au fil des syntagmes se développe un enjeu dépassant le plan, mais qui toujours s'y ramènera. C'est une correspondance entre le syntagme et le plan, qui exige du spectateur un travail cognitif. Le ou les enjeux narratifs qui se trament et qui construisent un hors-champ discursif influent directement sur le plan actuel, et prépare la riposte du personnage, sa

³⁴Bien que nous ne traitons pas de cet aspect, il ne faut pas perdre de vue que l'écriture des deux volumes sur le cinéma par Deleuze visait la création d'une taxinomie : « Cette étude n'est pas une histoire du cinéma. C'est une taxinomie, un essai de classification des images et des signes » (voir 1983, p. 7).

réaction qui modifiera le drame. La seconde loi assure le passage du milieu à l'action, de la situation initiale à l'action qui la modifiera. Pour que cela soit possible, il faut qu'un resserrement se produise entre les forces mises en place par le milieu. C'est alors que l'englobant doit se scinder en différentes lignes d'action concourantes rendant possible l'affrontement (ibid., p. 210). Toujours dans *Red River*, il faudra d'abord que s'installe un semblant de mutinerie, que les hommes rejettent la gouverne de Dunson et qu'ils s'allient avec Garth avant que ces derniers se retrouvent et s'affrontent en duel. Il faudra également qu'un montage alterné convergent nous présente une autre ligne d'action, cette fois du point de vue de Dunson, prenant du mieux et préparant sa vengeance. Ici, domine principalement la teneur discursive du hors-champ. C'est à partir de ce moment que la troisième loi entre en jeu, loi que le philosophe emprunte au fameux « montage interdit » de Bazin et qui stipule la nécessité que les deux pôles du duel, les deux opposants, se rencontrent dans la même image. C'est l'ultime point de convergence qui rassemble les parties. Mais c'est aussi la convergence du hors-champ syntagmatique au hors-champ perceptif, dominé par le plan unificateur. Encore là, le film de Hawks est un modèle de l'image-action et de la Grande Forme. En effet, les dix dernières minutes du film sont une synthèse des lois de la Grande Forme : il y a le milieu, la petite municipalité d'Abilene, point final de la transhumance, ensuite le montage alterné convergent entre l'attente fébrile de Garth et l'arrivée de Dunson au village, et finalement le duel tant attendu. Ce qui en fait une synthèse puissante c'est qu'au fond, ces dernières minutes condensent et mettent fin à tous les autres duels qui ont ponctué le récit (c'est la quatrième loi, celle de l'emboîtement des duels) : les hommes ont guidé les bêtes en terre promise malgré l'adversité, malgré les Indiens et la dureté du chemin, mais aussi malgré les hostilités et désaccords entre les hommes mêmes. Et finalement, la conclusion du film nous rappelle cette cinquième loi, disant qu'un grand écart est nécessaire pour parvenir au duel, qu'il doit y avoir dans cet écart, un processus de maturation, préparant les héros à

l'affrontement final. Ce grand écart, dans *Red River*, prend la forme du long chemin parcouru jusqu'à Abilene. Et la maturation, nous la voyons par l'entremise de Matthew Garth qui a su tenir tête à Dunson et mener le bétail à bon port. Mais cet écart est aussi l'occasion de rappeler que la Grande forme du cinéma classique narratif produit deux types de hors-champ qui ne cessent de se répondre, de se communiquer des informations dans un sens comme dans l'autre et qui n'ont d'autre but que d'assurer la progression du récit.

Ne reste alors qu'une petite chose à préciser, petite chose qui sera ultimement reprise au chapitre suivant, mais qu'il faut mentionner ici parce qu'elle concerne encore le spectateur. La réflexion faite sur l'articulation du champ et du hors-champ, autant perceptive que discursive, a mis en lumière leur rôle indispensable dans le système cognitivo-narratif du cinéma classique. Nous avons montré que le hors-champ est une figure nécessaire à la progression narrative par l'implication cognitive du spectateur à même la fiction. Pour Deleuze, le tissage du champ et du hors-champ (relatif et absolu), leur agencement logique, participe à la création d'un univers particulier, caractérisé par l'identité, l'unité et la totalité, univers dominé par le sens commun dans lequel s'accordent l'espace et le temps, où ce dernier est le nombre du mouvement, sa mesure. Le régime organique des images décrit un « monde déterministe » faisant se succéder dans un ordre chronologique et continu les événements. C'est un monde où le passé répond au présent et où le futur en est dépendant, presque programmé à l'avance. C'est un monde qui ne préserve pas son hors-champ, préférant le donner, le faire sentir sur une base anticipatoire. Ainsi, le régime organique donne lieu à un devenir calqué sur un monde réflexif ou, pour le dire autrement, sur ce que Deleuze appelle « la forme du vrai » auquel s'adjoint la narration véridique. Évidemment, tout cela aura un impact sur le spectateur, sur son travail cognitif. La narration véridique ou organique, qui se déploie par le schème sensori-moteur et qui se fonde sur un principe d'économie (Deleuze 1985, p. 167), a quelque chose de

foncièrement prévisible. Le cinéma classique produit une image du temps indirecte par le montage qui enchaîne les images et les sons selon des relations déterminées et prédictibles. Ainsi, bien que le hors-champ oblige le spectateur à inférer et à produire des hypothèses (il est nécessairement du domaine du savoir hypothétique) sur ce qui se passera ultérieurement, ces inférences et hypothèses sont en quelque sorte connotées par un « jugement de prédictibilité » : les événements, les situations, les gestes des protagonistes du film classique ne peuvent que prendre une seule direction, ne peuvent que toujours être ramenés à un ou à des centres. En outre, c'est la fonction des raccords de continuité, de toujours combler l'intervalle, de ne pas laisser le spectateur dans le vide qu'est l'intervalle entre deux images. Dans le prochain chapitre, nous verrons précisément comment le cinéma moderne a créé un régime narratif évacuant le hors-champ des coordonnées spatio-temporelles et confrontant le spectateur à un monde n'obéissant plus aux lois du sens commun et l'obligeant à reconsidérer son travail cognitif. Encore une fois, ce programme suivra la pensée deleuzienne du cinéma, cette fois davantage tournée vers l'Image-Temps.

Le hors-champ moderne, un devenir Dehors

Nous avons vu dans le premier chapitre de ce mémoire que l'organisation du champ et du hors-champ s'opérait à deux niveaux, le plan et le syntagme, et construisait respectivement un espace perceptif et un espace discursif. Nous avons mis l'accent sur le fait que ces deux niveaux étaient inséparables, participaient conjointement à l'établissement d'un espace plus vaste, l'espace diégétique. Ce qui caractérisait cet espace, c'était la nécessité d'un travail coopératif entre l'instance filmique et l'instance spectatorielle, non seulement pour le construire « mentalement », mais aussi et surtout afin de le situer « significativement » dans le procès narratif, lui donner un poids narratif suffisant à la progression de la narration. Bref, l'espace classique avait recours à un sujet spectatorial capable, grâce à une activité perceptivo-cognitive intense, de se représenter à lui-même les différents espaces (par une mise en relation fonctionnelle des lieux représentés par la matière filmique) du film.

La nature du hors-champ était telle qu'il ne pouvait être autre chose qu'un adjuvant. Au niveau du plan, champ et hors-champ agissent comme le recto-verso d'une feuille de papier. Quand l'espace manque, on poursuit le texte, la lettre, au verso. On tourne tout simplement la feuille de bord. Le cinéma classique procède ainsi, le texte filmique se doit d'être continu pour maintenir l'intelligibilité du récit. D'un plan à l'autre, il faut conserver l'homogénéité. Et cette homogénéité était en grande partie rendue par le réglage perceptif du champ et du hors-champ, une compatibilité parfaite entre eux. L'espace « off » agissait alors comme espace contigu, comme prolongement et devenait par là essentiel à la dynamique du montage, en ce qu'il se voulait l'embrayeur de la narration, sorte de point de suspension générant à l'intérieur de l'image une tension, un désir de voir et de savoir plus. De là, toutes les règles de raccords

entre les plans, de là aussi la composition de l'image et l'attribution des sons entendus aux images vues. Le cinéma classique cherchait à créer ni plus ni moins qu'une harmonie langagière, un accord parfait entre les différentes matières de l'expression. Tout devait sonner juste, vrai et beau.

On a aussi vu qu'au sein du syntagme, s'effaçait le réglage perceptif du champ et du hors-champ au profit de la mise en place d'une cartographie mentale de l'espace, produite par le cumul des informations véhiculées par le lacis audiovisuel. C'est que, maintenant, il faut considérer l'ensemble des données audiovisuelles, c'est-à-dire le discours filmique. D'un plan à l'autre s'élabore un champ discursif porteur d'informations narratives et un hors-champ lui aussi discursif engageant le spectateur dans une forme d'appréhension cognitive. Le hors-champ discursif, qu'il s'actualise ou non plus tard dans le déroulement de la narration, porte en lui l'intrigue, le drame, est vital à la bonne compréhension du film. Tout compte fait, dans le régime classique du cinéma, le hors-champ ne vit que par le pouvoir d'être représenté. Qu'il soit perceptif ou discursif, qu'il agisse au niveau du plan ou du syntagme, sa grande particularité est d'être accrochée au visible, inséparable de ce qui se voit et s'entend. Il est du même monde ou participe à la création, au final, d'un monde unique, véridique, parfaitement reconnaissable.

Pour Deleuze, il y a également deux types de hors-champ, le relatif et l'absolu, renvoyant chacun à un mode de cadrage bien singulier (dénotant toujours le rapport entre les ensembles fermés et le Tout). Plus encore, le cinéma classique déployait une idée faisant dépendre le temps du mouvement, permettant une présentation indirecte du temps par le montage. Le hors-champ y tenait un rôle de premier plan parce qu'il s'inscrivait dans une définition toute particulière du Tout. Une présentation indirecte du temps renvoie toujours le mouvement à l'espace parcouru. Et comme le hors-champ, ce mouvement peut être relatif ou absolu. Lorsqu'il est relatif, les images s'enchaînent les unes à la

suite des autres selon des raccords de continuité assurant une transition fluide entre elles. Il y a une sorte de complémentarité additionnant les images et formant une contiguïté spatiale. C'est le hors-champ de Burch et de Belloï, c'est la définition commune du hors-champ, celle liée à la narration classique. Ce hors-champ a donc le pouvoir d'être actualisé, de devenir visible et d'engendrer à son tour un nouveau hors-champ. Quant au mouvement absolu, il détermine un certain statut du Tout. Deleuze a montré que les systèmes clos (le cadrage) ne sont jamais totalement clos, qu'ils préservent une ouverture reléguant les images à la durée qui les intègre et qui n'a plus rien à voir avec l'espace. « Absolute movement expresses a changing whole where the linking of shots is internalized as a unified image, and images in turn are externalized in a ever-expanding global picture » (Rodowick 2003, p. 142). Ainsi, le Tout est l'ouvert et fait dépendre le continu du discontinu et vice versa. Le mouvement relatif associe les images entre elles en actualisant constamment le hors-champ alors que le mouvement absolu en fait une synthèse témoignant du changement dans la durée qui se reflète à son tour dans les ensembles fermés. Le hors-champ absolu, dégagé de tout rapport spatial :

renvoie cette fois au Tout qui s'exprime dans les ensembles, au changement qui s'exprime dans le mouvement, à la durée qui s'exprime dans l'espace, au concept vivant qui s'exprime dans l'image, à l'esprit qui s'exprime dans la matière (Deleuze 1985, p. 306).

Bien que toujours dépendant l'un de l'autre, le cinéma classique, on l'aura compris, privilégiera le mouvement relatif à travers des liens rationnels entre les images, des rapports commensurables. Le Tout ouvert du cinéma classique produit un monde idéal, préprogrammé, réflexif et transcendant, obéissant à une certaine finitude. En quelque sorte, c'est le Tout ouvert qui informe le montage ou plutôt le montage qui s'accorde au changement exprimé par le Tout ouvert. La narration organique et véridique était telle qu'elle incluait le spectateur à même l'expansion du Tout, lui permettait, d'une certaine façon, de

prédire le développement narratif, d'inférer une situation ou la réaction d'un personnage sous la base d'un jugement de prédictibilité. La narration empruntait alors la forme du vrai et traçait un devenir déjà réglé, où le temps se donne chronologiquement, en une suite d'instantanés ordonnés.

Qu'en est-il de tout cela avec le cinéma moderne? Comment ce nouveau cinéma né des suites de la Deuxième Guerre mondiale rejoue-t-il le jeu du champ et du hors-champ? Que devient la notion d'espace? Comment transforme-t-il la narration afin de l'adapter à une image différente, à une conception nouvelle de l'image? L'emploi du verbe « rejouer » est ici fondamental à la ligne de pensée qui sous-tend notre réflexion sur le cinéma moderne. Nous ne croyons pas en une rupture, une cassure entre la période classique et la période moderne de l'histoire du cinéma. En fait, nous pensons que rien n'a changé techniquement, que les matériaux du cinéma sont restés les mêmes, que la syntaxe du film n'est pas tombée en désuétude et que le film n'a pas cessé d'être narratif. Si quelque chose a changé, c'est du côté de la pensée du cinéma qu'il faut aller voir. C'est une nouvelle pensée du cinéma que revendiquent les cinéastes de la modernité filmique. C'est à une nouvelle manière de dire les choses qu'ils nous convoquent. Or, dans une optique deleuzienne, nous croyons en la répétition différentielle comme source de création, de renouvellement. Et si la pratique cinématographique des cinéastes européens de l'après-guerre s'inscrit dans une telle démarche, nous pensons que les répercussions se sont fait sentir jusque dans la sphère théorique. Dit autrement, la répétition différentielle de la pratique n'est pas distincte de celle de la théorie, les deux s'influençant mutuellement. C'est pourquoi nous aussi serons amenés à rejouer : nous rejouerons les notions et concepts du premier chapitre pour en suivre les mutations, les transformations, les remplacements par d'autres notions ou concepts. Ainsi, nous essayerons de comprendre d'abord comment la Seconde Guerre mondiale est venue enrayer le schème sensori-moteur caractéristique du régime organique du cinéma classique. À

partir de là, nous procéderons à une mise en résonance entre les deux chapitres, examinant ce qu'il advient du cadrage, des raccords, de l'intervalle entre les images et comment tout cela affecte le hors-champ et le travail du spectateur. Et bien sûr, nous reviendrons constamment à Deleuze, cette fois dans la perspective d'une image-temps, de ce qu'elle vient changer de la narration et ultimement au devenir qu'elle met en place. Mais avant tout cela, il faut cerner de près notre objet, tenter de le définir, de circonscrire quelques particularités qui justifient l'appellation de cinéma moderne.

2. La modernité cinématographique : un nouveau rapport au réel et à la réalité

Qu'entend-on par « modernité » cinématographique? Et qu'implique ce terme aux plans esthétique, théorique et historique? Il faut donc une définition, ou plutôt soulever des critères théoriques afin de cerner au plus près la particularité de ce cinéma et voir comment il a changé l'image, la pensée de l'image. Car si nous pouvons d'ores et déjà parler d'un tout nouveau type de hors-champ avec le cinéma moderne, il faut bien que quelque chose ait changé dans l'image. Il conviendra alors d'examiner scrupuleusement cette image, y chercher de nouveaux signes, de nouvelles fonctions, de nouveaux rapports d'images.

D'abord, finissons-en avec une ambiguïté relative au terme modernité cinématographique. Si, historiquement, elle est datable, repérable – elle naît, prend vie avec la fin de la Seconde Guerre mondiale –, elle n'en est pas plus un phénomène historique. En effet, la bipartition entre cinéma classique d'une part et cinéma moderne d'autre part n'aurait pas grand-chose à voir avec les notions d'ancien et d'actuel. Tout comme il ne suffit pas de dire que le cinéma

classique se limite à l'âge d'or du cinéma hollywoodien, celui des années 1915-1945 environ, et que le cinéma moderne ne concerne que l'Europe et s'étend de 1945 à 1965 environ. Une telle posture serait réductrice. Le classicisme existe encore aujourd'hui tout comme le modernisme. Il convient alors de dire que les traits qui identifiaient et identifient encore le cinéma moderne étaient déjà présents dans le cinéma classique, tout comme certains traits caractéristiques du cinéma classique ont toujours fonction dans le cinéma moderne. C'est ce que ne cesse de répéter Gilles Deleuze à propos du mouvement aberrant et des faux raccords : « Il fallait le moderne pour relire tout le cinéma comme déjà fait de mouvements aberrants et de faux-raccords » (1985, p. 59). L'image-temps et les signes qui la définissent donneront un sens nouveau à ces mouvements aberrants, ces faux-raccords de même qu'au montage et au hors-champ puisque tous ceux-ci étaient en quelque sorte (nous l'avons bien vu au chapitre précédent) absorbés par les agencements syntagmatiques auxquels ils étaient soumis. C'est pour cette raison que nous aborderons le cinéma moderne selon une approche esthétique et théorique, car nous croyons, comme Livio Belloï (1992, p.49.), que le passage du cinéma classique au cinéma moderne est le fait d'une nouvelle manière de penser le cinéma, d'un renversement idéologique, bref d'une nouvelle Idée du cinéma, de ce qu'il peut être, de ce qu'il peut donner à voir et à entendre.

Nous disions théorique parlant de l'approche sous le couvert de laquelle il nous faut circonscrire notre objet. Théorique, car elle serait née de la plume du théoricien qui l'a pressenti, qui l'a vu venir au loin, qui a su en déterrer les racines d'un sol encore très ferme : André Bazin. Du cinéma, Bazin n'avait en tête qu'une seule idée, une seule obsession devrions-nous dire, celle qui lie le cinéma à son réalisme technique, à cette vérité d'un temps fixé à jamais dans un plan¹. Pour Bazin, l'image filmique a en elle un rapport direct au document,

¹ Je renvoie ici le lecteur aux textes « Ontologie de l'image photographique », « Montage interdit » et « L'évolution du langage cinématographique », tous réunis dans le recueil *Qu'est-ce que le cinéma?* (1985).

à ce qui atteste de l'existence des choses et des êtres. Il posait, en quelque sorte, que ce qui était fondamental au cinéma n'avait, à brûle pour point, rien avoir avec un fait de langage, mais tout à voir avec le respect de son essence. Avec Bazin, l'image se chargeait d'un poids moral dans la mesure où elle se devait de « révéler » cette vérité du monde et des choses dans toute son ambiguïté. Et peut-être que toute sa réflexion sur le cinéma se résume à cette expression, « l'image-fait »² (Bazin 1985, p. 281-282), qu'il utilise pour définir la particularité du néo-réalisme italien et qu'il décrit comme l'unité possible d'un cinéma de l'ontologie. Au langage, il oppose donc le « fait » (l'ontologie).

C'est donc d'un rapport de l'image au réel et à la réalité que Bazin extirpe la modernité du classicisme, alors que celui-ci connaît son moment de gloire à Hollywood. Et c'est bien entendu l'horreur de la Seconde Guerre mondiale qui engendre cette crise de la représentation. Du jour au lendemain, l'homme a perdu confiance au monde, en ce pouvoir politique ou religieux, rassembleur, unifiant, qui liait les hommes entre eux. La montée du fascisme et du totalitarisme est venue casser cet idéal et a laissé l'homme perplexe face à un vide existentiel, face à un monde qui ne tourne pas rond et dans lequel l'homme est un loup pour l'homme. Soudainement, pour le cinéaste témoin de ces événements, il devient moralement inacceptable de truquer la réalité, d'entretenir encore l'illusion d'un monde plein dans lequel, transcendentalement, il se met à distance de l'image pour mieux l'organiser, la rendre parfaitement lisible, lui conférer un sens qu'elle n'aurait pas a priori. Maintenant que le monde est irreprésentable, parce qu'intolérable, insoutenable, devant tant de misère et de honte, une nouvelle question se pose et que Deleuze formule ainsi avec toute la beauté des mots qu'on lui connaît :

² On pourrait définir « l'image-fait » comme une image au présent, donnant à voir le présent même tel qu'on le rencontre au moment de la prise, dans toute sa contingence. « L'image-fait » s'éloigne de toute connotation, elle donne les choses littéralement, comme elles sont. « L'image-fait » doit révéler la vérité ou plutôt sa vérité et nous, la déchiffrer.

Le fait moderne, c'est que nous ne croyons plus en ce monde. Nous ne croyons même pas aux événements qui nous arrivent, l'amour, la mort, comme s'ils ne nous concernaient qu'à moitié. [...] C'est le lien de l'homme et du monde qui se trouve rompu. Dès lors, c'est ce lien qui doit devenir objet de croyance : il est l'impossible qui ne peut être redonné que dans une foi. La croyance ne s'adresse plus à un monde autre, transformé. L'homme est dans le monde comme dans une situation optique et sonore pure. La réaction dont l'homme est dépossédé ne peut être remplacée que par la croyance. Seule la croyance au monde peut relier l'homme à ce qu'il voit et entend. Il faut que le cinéma filme, non pas le monde, mais la croyance à ce monde, notre seul lien (1985, p. 223).

C'est donc le besoin d'une nouvelle attitude, d'une nouvelle posture que demande Deleuze au sujet du cinéma moderne. C'est à un geste nouveau qu'il nous convie. Et ce geste découle de cette impossibilité de rendre l'illusion parfaite d'un monde limpide, d'où un certain éloignement, une certaine évacuation du théâtral, au profit du document, du geste documentaire (Revault D'Allonnes 1994, p. 10). Le monde doit être saisi selon une approche phénoménologique, qui seule est apte à rendre justice à l'état du monde actuel (les désastres de la guerre), aux hommes et femmes dépossédés de leurs biens comme de leur âme. Les cinéastes concernés, Rossellini le premier, devront filmer autrement les choses, les êtres, les rencontres entre choses et êtres. C'est en observant les films néo-réalistes que Deleuze (1985, p. 9) a proposé l'expression « situations optiques et sonores pures » pour définir cette réalité à laquelle les personnages se butent, à cet événement trop douloureux auquel ils ne peuvent répondre par l'action, un peu comme s'ils ne reconnaissaient plus rien, comme si le monde leur était devenu étranger. Il ne leur reste plus que la vision et l'ouïe. Ils font une « expérience du monde ». D'où cette idée de la « vérité révélée », révélation atteignable seulement dans le respect de l'ontologie du réel, dans le respect du document.

La modernité cinématographique doit donc être comprise selon un rapport au monde, à l'état du monde suite à la Seconde Guerre mondiale. Pour Fabrice Revault D'Allonnes, le monde doit être saisi « selon que le réalisateur se place

et replace le spectateur face à la réalité ou face au réel » (1994, p. 11), alors qu'il entend le réel « comme cette espèce de manque, de trou entre la réalité et nous » (ibid.). Par là, il rejoint l'idée « d'ambiguïté du réel » mise de l'avant par Bazin. Il suggère donc deux avenues pour expliquer la modernité : l'insignifiance de la réalité et l'inévidence du réel. De ces deux avenues découleront deux styles, deux esthétiques différentes, mais qui partagent une vision commune. Examinons-les brièvement.

Cette première voie moderne, c'est celle qu'il nomme « l'insignifiance de la réalité » (ibid., p. 12). Ici, il importe de comprendre insignifiance comme « non-signifiance », comme ce qui ne fait aucun sens. Alors que le cinéma classique chargeait le monde d'une signification préétablie, le cinéaste moderne se contente de filmer le monde dans sa littéralité, sans le recours à des métaphores et avec un minimum d'artifices expressifs, dans un langage cinématographique dépouillé. Il ne veut pas surcharger le film de significations, mais au contraire présenter le monde, la réalité, comme ils sont. Même le jeu des comédiens obéit à un désir de neutralité rendu perceptible par un refus de l'expression théâtrale, de l'explicite, du geste et de la mimique trop ampoulés. C'est une recherche de la sensation, de l'impression plutôt qu'une recherche de l'expression brute, de la signification orientée. Cette idée converge vers la « situation optique et sonore pure » dont parle Deleuze. Il s'agit alors non plus de représentation (qui laisse entendre un travail d'organisation préalable au film), mais davantage de « présentification » où le monde doit surgir comme « évènement » (nous y reviendrons ultérieurement). S'il y a signification, elle ne peut que jaillir dans une sorte d'instantané. Cette voie est paradoxale dans la mesure où, pour atteindre au surgissement, il faut quand même un certain contrôle de la matière filmique, du cadre comme du jeu des acteurs. Il semble donc difficile de parler d'improvisation pour caractériser ce cinéma. L'auteur cite comme exemple de cette voie le cinéma de Rossellini, de Pialat, de Rohmer, de Straub-Huillet.

La deuxième voie moderne correspond à ce que Revault D'Allonnes appelle « l'inévidence du réel » (ibid., p. 20). À la différence de la première voie qui refuse la métaphore pour exprimer la réalité, le cinéaste de l'inévidence « accepte les métaphores, pourvu qu'elles ne soient pas fabriquées théâtralement, instaurées par l'artiste, mais bien rencontrées dans le monde même » (ibid.). Ce n'est pas la réalité brute qu'il recherche, mais le moyen d'entrer en contact avec un réel opaque, qui ne dit pas tout, spirituel même. Si tantôt on récusait l'expression, ici on la recherche, pourvu qu'elle exprime un vide existentiel. Ainsi, le cinéaste de l'inévidence utilise les moyens du cinéma, de la mise en scène, du montage (fragmentation, non-raccord, plan-séquence), du jeu des acteurs (les fameux « modèles » bressonniens) pour atteindre à quelque chose de plus élevé, quelque chose comme la pensée, dirait Deleuze. Et c'est ici que Revault D'Allonnes et Deleuze se rejoignent, dans l'affirmation d'un besoin vital de croyance pour sauver le monde (et le cinéma) de sa perte. Se retrouvent dans cette voie des cinéastes comme Bresson, Antonioni, Godard, Duras et sur un mode humoristique Tati et Moretti.

Nous venons d'évoquer la cassure de la Seconde Guerre mondiale afin d'expliquer les différences entre le cinéma classique et le cinéma moderne. Il faut encore préciser la chose pour qu'elle prenne toute sa valeur. Paola Marrati souligne avec raison le rapport évoqué par Deleuze entre une conception de l'Histoire universelle et l'image-action du cinéma classique américain : « On ne saurait s'étonner de ce que le cinéma réaliste de l'image-action soit en rapport étroit avec la croyance en l'histoire et en sa finalité » (2003, p. 72-73). Ce que la Deuxième Guerre vient bouleverser, c'est justement cette croyance en l'agir humain, en l'action des hommes afin de transformer le monde selon un idéal commun, rassembleur, unificateur. D'où qu'elle est une cause externe au changement des images parce qu'elle est d'abord et avant tout une remise en question de l'histoire, de cette possibilité d'agir sur le monde incarnée par

l'image-action et la Grande forme du cinéma classique. C'est que l'image-action agissait au même titre que toute autre forme de représentation, que toute forme de mise en scène ou spectacle depuis les Grecs, c'est-à-dire qu'elle est l'occasion d'une prise de conscience de l'idéal à atteindre et des moyens et actions à mettre en place afin d'y arriver. Par là, il y a nécessairement une cause interne au changement des images puisque c'est cette image-action qui ne fonctionne plus dans le cinéma d'après-guerre. Si l'image-action et son corrélat qui la produit (le schème sensori-moteur) se sont enrayés comment l'espoir d'un nouveau monde peut-il être rendu possible? Comment l'image-action peut-elle se perpétuer alors que son fondement (l'agir humain ou l'histoire) s'est effondré, est devenu futile. Plus grave encore est le fait que c'est l'image-action même, lorsque soumise à la folie humaine, à la déraison, lorsque poussée par la montée du fascisme et du totalitarisme, qui a participé à son propre effondrement, à l'assujettissement des masses, à la propagande d'état. « Le pire ennemi du cinéma est le cinéma lui-même. C'est la puissance propre aux images-mouvement qui a montré très vite son double visage » (ibid., p. 105). Il y a quelque chose dans la nature de l'image-action, d'interne à l'image-action, et au schème sensori-moteur qui la produit et à la Grande forme qui la déploie, qui la compromet. Deleuze évoquait la nécessité d'une nouvelle forme de croyance capable de nous redonner la foi. Au même titre que le cinéma classique entretenait l'illusion d'un changement possible, d'un monde nouveau, comment le cinéma moderne peut-il nous redonner le goût de vivre, de croire? « Chrétiens ou athées, dans notre universelle schizophrénie *nous avons besoin de croire en ce monde* » (Deleuze 1985, p. 223).

2.1 Une remise en question : les deux moments du hors-champ

La modernité cinématographique est pour nous l'occasion de revoir le hors-champ, d'examiner la richesse de cette figure stylistique qui a fait les beaux jours du langage filmique classique. Nous l'avons déjà laissé sous-entendre : avec la modernité quelque chose de nouveau affectera le hors-champ, le transformera ou le déterritorialisera. C'est littéralement un nouveau pouvoir du hors-champ que le cinéma d'après-guerre déterrera, un peu comme s'il le détenait déjà en lui-même alors que les conditions d'émergence n'étaient pas encore toutes rassemblées. Ainsi, si l'on jette un coup d'œil rétrospectif à l'histoire théorique du cinéma, il nous est possible maintenant d'avancer, suivant les réflexions de Jacqueline Nacache (2005), deux grands moments du hors-champ ou deux grandes histoires théoriques du hors-champ très différentes, mais toujours interdépendantes, redevables l'une de l'autre.

Le premier moment, c'est celui où la théorie du cinéma s'intéresse aux manifestations du hors-champ dans le cinéma des premiers temps et dans le cinéma classique. Il concerne principalement les formes filmiques et leur évolution et convoquerait la participation du spectateur dans la signification et la progression narrative du récit, de l'intrigue. Ce moment étudierait la part du hors-champ dans l'opération du filmage, s'intéresserait au cadrage, au montage, à la mise en scène et aux multiples possibilités d'agencements de l'image et du son, bref à tous les éléments de la matière filmique (Nacache 2005, p. 1). Le second moment théorique, quant à lui, s'adresserait plutôt à la pensée du hors-champ comme concept. Il viserait en ce sens quelque chose de plus large, quelque chose comme tout un « imaginaire de l'absence » forgé par l'ensemble des écrits théoriques et critiques propres à une époque, à une cinématographie, à des auteurs (ibid.). Ce second moment ferait du hors-

champ un concept malléable, ouvert à autre chose que la simple représentation. Il commanderait nécessairement une redéfinition du terme.

La grande question théorique du hors-champ fut en quelque sorte la possibilité de le circonscrire comme donnée autonome (ibid.). Or, les écrits théoriques et critiques ont toujours esquivé cette possibilité, et ce, dès les premières grandes définitions lexicales. Toujours le hors-champ s'est vu décrit comme l'opposé du champ, assigné à une position dépendante et précaire. Et c'est bien ce que nous avons démontré à notre tour dans le premier chapitre de ce mémoire. Point de hors-champ sans champ : condition strictement liée à la nature filmo-photographique de l'image qui produit simultanément un champ qui donne à voir et un hors-champ qui cache à la vue. Ainsi, dès le début, on plaçait le cinéma dans le domaine du visible³. Le hors-champ s'inscrivait alors dans une prise de conscience attachée aux souvenirs, à l'implicite, à la déduction, donc à un phénomène de mémoire, de cognition. Comme si tout l'imaginaire du film tenait par lui et que, naturellement, il convoquait la participation spectatorielle. L'espace « off » devenait le lieu de l'hypothétique, de l'action à prévoir, lieu sans cesse renégociable au fil des propositions filmiques. Mais, paradoxalement, cette part imaginaire liée au hors-champ l'a également sauvé de son destin narratif, lui a permis d'être autre chose qu'une simple donnée de la création. C'est cela que le cinéma moderne mettra de l'avant, un hors-champ devenu une catégorie vaste et plastique, dégagée des contraintes de la représentation tout en lui étant tributaire. Du cinéma moderne émanera un hors-champ défiant l'espace et le temps filmique classique, un hors-champ qui condensera l'implicite et le non-dit, le forçant à sortir du film par le film, à immigrer vers un Ailleurs du film : l'espace contigu existe toujours, a toujours une valeur fondamentale, cependant les faux raccords, les ellipses, les sons, les voix « off », la musique auront comme effet de faire tomber les murs de l'image et de repousser à l'infini le territoire du hors-champ. L'Ailleurs du

³ Déjà le cinéma primitif employait le terme « vues ».

cinéma moderne doit s'entendre comme un ailleurs symbolique, métaphysique, spirituel. Avec Deleuze, le cinéma moderne prendra le chemin d'un « devenir-Dehors » qui installera dans l'image autre chose que du mouvement et retiendra de celle-ci sa part virtuelle.

L'histoire de la critique et de la théorie filmiques a vite fait de constituer le cinéma comme objet d'analyse. On a qu'à se rappeler les premiers écrits sur le cinéma, ceux de Balazs, d'Élie Faure, d'André Malraux, de Bazin, etc., ceux qui y voyaient un art nouveau ou, à travers lui, la modernité même, pour nous le confirmer⁴. À vouloir recenser l'ensemble des écrits sur le septième art (chose quasi impossible) on se rendrait compte de l'énorme diversité de ces derniers, mais aussi de l'écart qui les sépare : articles de journaux, magazines spécialisés, travaux théoriques (Mitry, Metz) ou plus philosophiques (Merleau-Ponty, Deleuze, Cavell). L'époque de Faure, de Balazs ou de Malraux répondait à un certain « impressionnisme » critique où la plume de ces écrivains suivait les mouvements idéologiques dans l'air du temps. L'arrivée de la Filmologie, puis de la Sémiologie (avec Metz, notamment) et de l'analyse textuelle (qui débouchera sur la Narratologie) sont venues changer l'ordre du discours : d'objet d'émerveillement, de fascination, le cinéma devient un modèle d'analyse, un « opérateur »⁵ ou générateur d'analyse. C'est la rencontre de la sémiologie et du cinéma qui a permis l'élaboration de modèles d'analyse purement linguistiques, traduisibles seulement dans les termes de la linguistique. Et c'est maintenant la spécificité du cinéma qui est en jeu. Le cinéma n'est plus seulement un art décrivant le réel, puisant en lui quantité de formes symboliques, mais bien ce qui met à jour une structure langagière singulière. Le cinéma n'est plus la cible, le point d'arrivée ou encore l'objet, mais bien le point de départ d'une analyse plus vaste, qui le dépasse. Mais

⁴ Cette multiplicité des discours sur le cinéma est en partie due au fait qu'à ses débuts le cinéma était considéré comme un art populaire ou de masse. Ces discours servaient alors à en vanter les mérites ou à critiquer sa médiocrité.

⁵ C'est Réda Bensmaïa (1991) qui emploie ce terme. Je renvoie donc le lecteur au texte de cet auteur qui a inspiré cette section.

cette conception ne doit pas s'arrêter avec les modèles linguistiques. En effet, concevoir le cinéma comme opérateur d'analyse équivaut toujours à la remise en cause des modèles établis. En d'autres termes, il invoque une certaine crise de la théorie. Et c'est là que se situe le travail de Gilles Deleuze : développer une « pensée-cinéma », un modèle de pensée qui n'a rien à voir avec un cumul de savoirs informant le cinéma, mais bien l'inverse, c'est-à-dire un « penser-cinéma » (Bensmaïa 1991, p. 3) qui nous met en rapport avec le monde : le montage, les décadrages, les coupures irrationnelles ou faux-raccords, les opsignes et sonsignes propres à l'image-temps, etc.

En ce qui a trait au hors-champ, il nous semble juste et pertinent de tracer un parallèle avec la conception du cinéma comme opérateur d'analyse. Du premier au deuxième moment se dessine une remise en question du hors-champ non plus comme simple objet d'analyse, mais comme modèle d'analyse en soi. Entre les écrits de Burch et ceux de Deleuze, on sent cette mutation. Alors que le premier décrivait le hors-champ et ses modalités d'application dans la syntaxe du film, le second part du hors-champ pour l'inscrire dans un rapport liant l'homme au monde. Alors qu'à l'intérieur du cinéma classique il agit comme rouage du schème sensori-moteur et nous donne la Grande forme (il est la continuité spatio-temporelle du monde), au sein du cinéma moderne il se détache de l'espace et du mouvement pour devenir un pur Dehors où tout le film semble se jouer. Il appelle donc une nouvelle conceptualisation et suscite de nouvelles puissances. Voilà en quelque sorte le programme auquel nous allons nous attaquer dans les pages qui suivent. Voyons d'abord ce qui prépare le terrain de cette métamorphose : la crise de l'image-action.

2.2 La crise de l'image-action : un moment charnière

Ce qui va mettre en péril l'image-mouvement, c'est la crise de l'image-action. C'est cette crise qui va défaire le schème sensori-moteur, dissoudre la Grande ou Petite forme du cinéma classique. Mais la crise seule ne suffit pas. Il faut autre chose pour atteindre à l'image-temps, à une présentation directe du temps. Il faut la montée de nouveaux signes, de nouvelles situations de perception. Il faut un cinéma de voyant, disait Deleuze (1985, p. 9), et non un cinéma d'actant. Il faut des personnages confrontés à des situations purement optiques et sonores, auxquelles l'action ou la réponse motrice ne suffisent plus. Ce sera l'apport plus que considérable du néo-réalisme italien, cinéma né dans les affres de l'après-guerre. Cette crise de l'image-action n'est que le début d'une suite de transformations, de mutations qui affecteront l'ensemble de la matière filmique : cadrage, raccords, intervalle, mouvement, espace, etc. Ici se jouera une métamorphose du hors-champ, une véritable déterritorialisation mettant en rapport l'image mentale, la montée du vide et l'irruption d'espaces quelconques. Il nous faut rassembler les signes ou symptômes de cette mutation avant d'en tirer une définition synthétique faisant jouer ensemble ces différents éléments et ce qu'ils impliquent.

L'entreprise deleuzienne, de *L'Image-Mouvement* (1983) à *L'Image-Temps* (1985), pourrait se lire comme une tentative de dégager l'image du mouvement qui l'emporte, de faire de l'image la porte d'entrée ou l'accès au temps pur et à la pensée. Non pas que le temps ne se donnait pas à l'image, seulement il se donnait indirectement, par l'espace compris comme étendue. Il s'agissait d'un temps recomposé par le montage, parcouru par le mouvement. On sait que l'image-mouvement était guidée par un principe, un schème, le schème sensori-moteur, qui permettait de lier ensemble l'image-perception, l'image-affection et l'image-action en un Tout organique, Grande forme ou Petite forme,

dans lequel les coupures et les raccords s'harmonisaient afin de construire un espace homogène nécessaire au cours du temps et produisant ainsi une sorte de vérité artificielle du monde. En bon observateur, mais surtout en bon cinéophile, Deleuze voyait dans le cinéma d'après-guerre un changement radical dans l'image, mais aussi dans le récit, et qui le force à trouver une nouvelle fonction de l'image, un nouveau pouvoir du cinéma. Pour le philosophe, c'est dans le cinéma d'Hitchcock que se rassemblent les premiers symptômes de la crise de l'image-action et du relâchement du schème sensori-moteur.

Sans entrer dans les détails, on sait que Deleuze tisse un parallèle entre la sémiotique de Peirce⁶ et les différentes images-mouvement, que les trois modes d'être peircéens servent à Deleuze pour développer et étendre les trois types d'images-mouvement découverts par Bergson : à la Priméité correspond l'affection, à la Secondéité l'action et, finalement, à la Tiercéité le « mental ». Pour Peirce, l'image (ce qui apparaît) se distingue de trois façons : la Priméité désigne une chose qui ne renvoie qu'à elle-même, jamais actualisée dans un état de choses, c'est une qualité-puissance, une pure possibilité, comme les fondus au rouge dans *Cris et Chuchotements* d'Ingmar Bergman (1972); la Secondéité, elle, est du domaine de l'actuel, du concret et fait référence à une chose qui ne renvoie à soi que par l'intermédiaire d'une autre chose, tels l'action et la réponse ou le duel propre au western, c'est la riposte de l'homme face au milieu qui l'englobe, c'est l'image-action; finalement, la Tiercéité c'est l'image-relation, c'est la relation qui unit deux termes, qui est extérieure à eux et en fournit le sens. Deleuze dit qu'avec la Tiercéité, il y a constitution d'un tout, comme ces panneaux qui nous font comprendre qu'une image de cigarette au milieu d'un cercle rouge surmonté d'une barre signifient une

⁶ Si Deleuze s'intéresse à Peirce, c'est parce que ce dernier a su mettre à jour une sémiotique concevant les signes en dehors de toutes déterminations langagières, préférant les attacher à des images et leurs combinaisons possibles.

interdiction de fumer : c'est cela le signe, une combinaison de ces trois types d'images.

Or, il convient de rappeler que cette tripartition n'est rendue possible que par l'image-perception et son rapport à l'intervalle de mouvement. Bergson montrait qu'avant toute forme de subjectivité existait un monde fait d'universelles variations entre images, dans lequel toutes les images agissaient et réagissaient les unes sur les autres, dans une sorte de chaos. La question ou le problème se résumait à comprendre comment une image singulière peut se détacher d'un tel état chaotique, comment une image peut s'individuer⁷. Dans le chapitre précédent, on a vu que ceci était rendu possible par la création d'un écart entre l'action et la réaction, écart isolant l'action et dissipant la réaction, la retardant. C'était la naissance de l'image-perception qui rapportait le mouvement de part et d'autre de l'intervalle : mouvement reçu et mouvement exécuté. Soustrayant de l'universelle variation des images ce qui ne l'intéresse pas, l'action subie devient image-perception. Mais en organisant son « cadrage », l'image-perception sélectionne ses possibilités d'action, devient créative et forme l'image-action qui courbe l'univers autour de ses possibilités. L'image-action, c'est la secondéité de Peirce en ce qu'elle exécute le mouvement reçu par l'image-perception. Et l'image-affection? Elle occupe l'intervalle, est une sorte de relais entre le sensoriel et le moteur. Deleuze précise que le mouvement de translation ne se trouve pas interrompu par l'intervalle, seulement qu'il devient mouvement d'expression, qualité-puissance ou pur-potentiel.

Dans ces conditions, quand notre face réceptive immobilisée absorbe un mouvement au lieu de le réfléchir, notre activité ne peut plus répondre que par une « tendance » un « effort » qui remplace l'action devenue momentanément ou localement impossible (Deleuze 1983, p. 96).

⁷ Je renvoie le lecteur au chapitre trois de *L'Image-Mouvement* (Deleuze 1983) et au texte d'Anne Sauvagnargues « Le sujet cinématographique, de l'arc sensorimoteur à la voyance » (2006).

L'image-affection correspond donc à la priméité de Peirce. Et l'image-relation qui nous intéresse ici est la tiercéité parce qu'elle rassemble en elle l'image-perception, l'image-affection et l'image-action, les intégrant dans un schème sensori-moteur. Elle est la relation qui unit les trois termes tout en demeurant extérieure à eux. Elle les encadre. Deleuze la définit ainsi :

[...] c'est une image qui prend pour objet *de pensée*, des objets qui ont une existence propre hors de la pensée, comme les objets de perceptions ont une existence propre hors de la perception. *C'est une image qui prend pour objet des relations, des actes symboliques, des sentiments intellectuels* (ibid., p. 268).

Si l'image-relation ou l'image mentale est prémonitoire de la crise de l'image-action c'est parce qu'elle semble entretenir avec la pensée un rapport direct. « Elle aura nécessairement avec la pensée un nouveau rapport, direct, tout à fait distinct de celui des autres images » (ibid., p. 268). Et ce rapport se fera sous la forme de l'interprétation, du raisonnement. Deleuze montre bien à quel point, par l'exemple des frères Marx, on passe de l'affection à l'action, et comment tout cela est interdépendant et trouve sens (dans ce cas-ci non-sens) dans l'interprétation, geste de pensée extérieur à l'action (porté par la vivacité d'esprit de Groucho Marx), qui termine, si l'on veut, le schème sensori-moteur (ibid., p. 269).

Revenons à Hitchcock. Pourquoi Hitchcock? Pourquoi Deleuze voit-il en Hitchcock le cinéaste de l'image-relation? Qu'est-ce qui, dans ses films, relève de l'image mentale et comment mettent-ils en péril la forme de l'image-action? Il faut chercher la réponse dans ce qui caractérise ses films, leur propension au mystère, au doute, au mensonge, à la suspicion, au meurtre irrésolu, au double, bref à tout ce qui commande le raisonnement, l'interprétation. « Chez Hitchcock, les actions, les affections, les perceptions, tout est interprétation, du début jusqu'à la fin » (ibid., p. 270). Si bien que l'action perd en importance au profit d'un acte de raisonnement, cherchant dans les méandres des relations

qui entourent les personnages et les situations ce qui fait sens et les justifie. Ce qui compte alors, ce n'est plus le meurtre commis, mais la relation entre le crime et son auteur ou encore entre l'auteur et la personne pour qui il a commis le meurtre, la raison qui sous-tend le crime, toujours perverse, diabolique, manipulatrice. Par exemple, dans *Strangers On a Train* (Hitchcock, 1951), au-delà des meurtres commis par Bruno (Robert Walker), c'est la relation trouble entre lui et Guy qui occupe tout le film et c'est dans la compréhension de celle-ci que pourra se résoudre l'énigme des meurtres. Plus encore, Guy doit trouver le moyen de sortir de cette relation, de la défaire, pour recouvrir l'innocence. Tout au long du film, les personnages secondaires tentent désespérément de comprendre ce qui arrive, chacun y allant de son interprétation : celles nécessairement biaisées d'Anne, l'amoureuse de Guy, et de la mère de Bruno, qui y voit un fils modèle. « [...] dans les films d'Hitchcock, une action, étant donné (au présent, au futur ou au passé), va être littéralement entourée par un ensemble de relations, qui en font varier le sujet, la nature, le but, etc. » (ibid.). Au sein de la trame narrative, l'auteur du crime ne compte plus, de même que l'action. Dans *Psycho* (Hitchcock, 1960), ce qui compte ce n'est pas la folie des meurtres, mais la folie même, celle qui unit Norman à sa mère. C'est cette liaison qui motive le meurtre. Norman seul n'aurait pas agi selon l'interprétation qu'en fait le détective à la toute fin du film. Ainsi, l'image mentale vient englober l'ensemble des relations entre les actions, les réactions, les perceptions et les affects des personnages des films du maître du suspense. Par rapport au crime, Deleuze notait qu'il impliquait toujours un tiers, que le crime était toujours commis pour quelqu'un d'autre, dans une sorte d'échange ou de don, comme dans *Strangers On a Train* et *Psycho* (ibid., p. 271). Et c'est dans cette relation que tout le film se joue, affectant le cadrage et les mouvements de caméra, mais aussi la participation spectatorielle.

Ce qui fait en sorte que l'image-relation enraye (mais ne casse pas) le schème sensori-moteur ou le pousse à sa limite, c'est qu'elle introduit dans la trame

narrative des bifurcations (au même titre que les flashbacks de Mankiewicz), des multiplications, des variations des causes, des raisons, des buts, des motivations du crime qui remettent en question le développement logique du film, de l'intrigue. Ces variations et bifurcations sont la tiercéité même. C'est le tiers qui fait bifurquer l'intrigue, c'est la supposée mère de Norman, par exemple. L'action « normale » ne se fait plus, elle bifurque vers un autre qui la complique, la ralentit, lui donne un sens autre. Elle devient relation. En devenant ainsi, « l'image mentale exige elle-même des signes particuliers qui ne se confondent pas avec ceux de l'image-action (ibid., p. 274). Ce sont des signes qui engagent la pensée, un contact direct avec la pensée. Distinguant les relations naturelles des relations abstraites⁸, Deleuze voit dans les images mentales des films d'Hitchcock l'irruption au sein de l'ordinaire d'une « démarque », signe arraché à l'habitude, se détachant de la « marque ». Il donne comme exemple le verre de lait dans *Suspicion* (Hitchcock, 1941) ou encore la clef inopérante dans *Dial M For Murder* (Hitchcock, 1954). Pour qu'elle soit notée par le spectateur, la démarque doit sortir de la marque, briser l'habitude ou la continuité de la relation naturelle. Mais il y a aussi le « symbole », soit « un objet concret porteur de diverses relations, ou des variations d'une même relation, d'un personnage avec d'autres et avec soi-même » (ibid., p. 275). Chez Hitchcock, le symbole permet la comparaison de deux images et désigne une relation abstraite entre ces images. Le symbole est ce qui se dégage de la comparaison entre deux ou plusieurs éléments pris en dehors de leurs relations naturelles. On a qu'à prendre l'exemple de l'anneau de mariage que le personnage de Grace Kelly dans *Rear Window* (Hitchcock, 1952) trouve dans l'appartement du présumé meurtrier et qui devient tout autant le symbole du mariage du tueur, de son crime, de la

⁸ Les relations naturelles sont celles de l'habitude. Ce sont des relations usuelles, coutumières, qui commandent notre vie de tous les jours. Au sein de celles-ci, la pensée suit un trajet régulier, reliant ensemble les divers éléments en une série habituelle : lever les enfants, faire déjeuner les enfants, les reconduire à la garderie et les reprendre le soir. Au contraire, les relations abstraites sortent de l'ordinaire et se rapportent à des éléments qui ne sont pas naturellement mis en relation par l'esprit. Elles concernent la tiercéité et font bifurquer le mouvement régulier de l'esprit.

découverte du crime que du désir de Grace Kelly d'épouser le personnage de James Stewart (Bogue 2003, p. 103). La démarque et le symbole introduisent donc la pensée dans le schème sensori-moteur, le forçant à ralentir et à se remettre en question. Ce que le cinéma d'Hitchcock démontre, c'est l'irruption de signes nouveaux, qui tendent à sortir du mouvement spatio-temporel pour atteindre à de nouveaux enchaînements, en contact étroit avec la pensée et le temps pur. La démarque et le symbole sont les signes d'une mutation du Tout, transportant les relations qui le caractérisaient du côté de l'interprétation, de l'intellection, bref de la pensée. Ce que Hitchcock va rendre possible, ce n'est pas la rupture du schème sensori-moteur, mais bien la possibilité de couper la perception de son enchaînement moteur, l'action de son prolongement dans une situation nouvelle et l'affection de son ancrage dans un sujet. Inévitablement, ils entraîneront également une mutation du hors-champ compris comme rouage du schème sensori-moteur et de l'image-action.

Un deuxième indice de la crise de l'image-action est repérable dans le récit, dans un certain état du récit, dont Deleuze affirme qu'il ne peut être nouveau, que cet état a toujours hanté le cinéma en quelque sorte (1983, p. 277). Cet état du récit concerne directement les moments d'actions. De ces moments, Deleuze s'intéresse particulièrement au relâchement de l'action, à ce qui entoure l'action, à « tout un ensemble d'extra-actions et d'infra-actions, que l'on ne pouvait pas couper au montage sans défigurer le film » (ibid.). Ces moments d'attente, de flottement, où l'action semble suspendue un moment remettaient en question la fermeté des grandes structures narratives classiques : la Grande forme et la Petite forme. Mais aussi, elle laissait transparaître un goût de la « captation », du saisissement de ce petit quelque chose qui fait toute la différence et qui produit une impression de vérité. Bien que nous ne parlions pas encore de cinéma direct, les germes étaient là, dans cette idée d'« atteindre à l'évènement en train de se faire » (ibid., p. 278). C'est par ce biais, toujours présent dans les films de l'image-action, que tout un cinéma de

l'image-temps sera possible. C'est cette condition de droit, la distension de l'action, qui va permettre d'insuffler un peu de pensée dans le cinéma, préserver l'âme du cinéma.

L'âme du cinéma exige de plus en plus de pensée, même si la pensée commence par défaire le système des actions, des perceptions et affections, dont le cinéma s'était nourri jusqu'alors. Nous ne croyons plus guère qu'une situation globale puisse donner lieu à une action capable de la modifier. Nous ne croyons pas davantage qu'une action puisse forcer une situation à se dévoiler même partiellement. [...] Ce qui est d'abord compromis, partout, ce sont les enchaînements situation-action, action-réaction, excitation-réponse, bref, les liens sensori-moteurs qui faisaient l'image-action. [...] Nous avons besoin de nouveaux signes (ibid., p. 278-279).

Ce qui faisait (et fait encore) la particularité du cinéma classique hollywoodien, c'était la domination d'un système institutionnel de pratiques visant à assurer le maintien d'une logique de l'action, c'est-à-dire de la présentation continue de l'action dans un espace et un temps unique. Le schème sensori-moteur était au cœur de cette logique, c'est lui qui en informait le système. C'était un système parfaitement huilé, dans lequel rien n'était laissé au hasard, rien n'était livré aux contingences de la vie, mais bien tout le contraire, soit un cinéma du sens préétabli, que le montage organisait et imposait au spectateur. C'était le cinéma que défendaient, selon Bazin, les cinéastes de « l'image », donnant au montage la toute puissance créatrice (1985, p. 63-66). Ce que Bazin a vu dans le cinéma néo-réaliste, et qui était déjà en germe dans les films du jeune Welles, c'est un renversement de la subordination du plan au montage, renversement répondant à une nouvelle prise de conscience des images en lien direct avec l'état de l'Italie d'après-guerre. Si Bazin retrouvait sa définition du réalisme dans les films de Rossellini, c'était parce que ce dernier privilégiait le plan, trouvait dans le plan (et son extension, le plan-séquence) la possibilité d'exprimer une réalité fragmentée, ambiguë, différente de l'avant-guerre, rendue presque insaisissable au fond. Rendre au plan son temps et à la réalité

sa fragile véracité, voilà ce que désirait Bazin, dans cette conception toute moderne du cinéma.

Bien qu'il ne l'ait jamais formulé ainsi, Deleuze poursuit les idées de Bazin en substituant à la notion de réel l'importance de la pensée. Les plans-séquences et les plans en profondeur de Welles et de Rossellini mettent à jour un nouveau type d'image cinématographique produisant un cinéma du « voir » et non plus de l'« agir ». Et au centre de ce cinéma se trouve le temps. Les plans-séquences ont la capacité d'offrir de véritables « condensés temporels », disait déjà Bazin (ibid., p. 76) à propos de *Citizen Kane* (Welles, 1941). Ainsi, ce que découvre Deleuze dans le cinéma néo-réaliste, c'est le lien entre la pensée et le temps, le fait que la pensée donne accès à une nouvelle conception du temps, qui ne passe plus par le montage, mais qui, plutôt, fait irruption dans l'image. Il nous faut alors se poser la question suivante : quelles sont les conditions qui vont permettre l'émergence d'un cinéma de voyant dont les opsignes et sonsignes sont les nouveaux avatars? Pour Deleuze se joue là la rupture du schème sensori-moteur.

Bien que la crise de l'image-action apparaisse d'abord en Italie, suite à la Seconde Guerre, c'est dans son premier livre sur le cinéma (qui porte essentiellement sur le cinéma classique et beaucoup sur le cinéma américain) que Deleuze fait état d'une transformation du récit qui ira jusqu'à concerner le cinéma américain des années 70, même si elle touche davantage le cinéma européen de l'après-guerre (c'est que, dans le fond, la crise de l'image-action entraîna une crise de la représentation hollywoodienne). Il aperçoit dans les films néo-réalistes de Rossellini et de De Sica, les conditions de l'émergence possible d'une nouvelle image, l'Image-Temps, conditions au cœur même du récit filmique et qu'il dénombre à cinq. Ces cinq conditions vont s'attaquer de plein fouet à la tendance pragmatique de la perception.

Premièrement, nous avons vu au chapitre précédent que l'image-action culminait dans la Grande forme ou la Petite forme, tous deux agissant comme milieu englobant où se liaient l'homme et le monde, où les situations, les espaces s'enchaînaient les uns dans les autres. Tout cela obéissait à des lois organiques qui donnaient structure à l'ensemble de la matière filmique. Les hors-champs perceptifs et discursifs participaient à cette structure en ce qu'ils assuraient d'un plan à l'autre et d'une scène à l'autre la cohérence perceptive et diégétique et la continuité logique et spatio-temporelle de la narration. À eux deux, ces types de hors-champs s'emparaient des espaces, des personnages, des situations, sans jamais laissé de vide. Mais la réalité des studios hollywoodiens est bien différente de la réalité dans laquelle le cinéma néo-réaliste va prendre forme. Confronté aux ruines, au chaos social, à la misère morale et même au délabrement des institutions cinématographiques, les cinéastes italiens de l'après-guerre font face à une réalité désorganisée, vacillante, complètement à refaire. Il fallait donc que l'Italie se refasse. Il fallait que les hommes désireux de reprendre la caméra s'accrochent à quelque chose, à quelque chose qui ne pouvait être d'ordre matériel, mais plutôt symbolique, quelque chose comme une image, une nouvelle image. Mais quelle image au juste? Quoi filmer et comment? Que veut-on voir? Rossellini trouva la réponse dans le peuple italien, dans la « résistance et une vie populaire sous-jacente à l'oppression, bien que dénuées d'illusions » (Deleuze 1983, p. 285). S'il y a quelque chose à filmer, il est là, sous nos yeux, aussi intolérable soit-il. Trouver la vérité dans la littéralité des choses équivalait à faire confiance au pouvoir du cinéma. Rossellini se découvre une nouvelle conviction du cinéma qui n'a que faire d'une rhétorique élaborée selon les principes de la dramaturgie classique et de l'ornementation théâtrale à outrance (Bergala 1984, p. 7). D'où qu'il va filmer des situations dispersives (condition un) dans lesquelles évoluent plusieurs personnages à « interférences faibles » (Deleuze 1983, p. 279), sans qu'une stricte hiérarchie les répartisse. Laissant aller les événements, les films se caractérisent par des

« liaisons délibérément faibles » (condition deux) entre les diverses situations, les divers espaces. Rossellini découvre la puissance des temps morts, des lieux vides, des arrière-plans détachés, qui ne servent plus le récit, mais qui élèvent l'image-affection à des pouvoirs insoupçonnés. Il n'y a plus d'action au sens classique du terme, mais plutôt des allers-retours sans autre but que la subsistance, le réconfort d'une rencontre. La « forme-balade » (condition trois) prend le dessus de l'action orientée, du déplacement motivé, de la quête d'un but et de l'évitement des obstacles qui faisaient la grandeur du cinéma américain classique. Les situations dispersives, les liaisons délibérément faibles et la forme balade auront un impact sur l'image-action. Les situations dispersives et les liaisons délibérément faibles défont les milieux et le mouvement englobant de la Grande et de la Petite forme. Le cinéma classique avait besoin, pour créer sa vérité, d'un univers autarcique, normalisé, comme le studio, mais aussi il avait besoin de refermer son objet sur lui-même. Le milieu englobant de la Grande forme agissait ainsi. Il liait ensemble le récit, le temps, l'espace. Il formait un tout centré autour du spectateur, qu'il ne laissait jamais s'échapper entre deux plans. Défaire le mouvement englobant du film équivaut à ouvrir la narration à autre chose, à ce qui est inorganisé, aux aléas de la vie quotidienne, au vide, à la respiration entre les images, à ce qui n'est plus image, à ce qui n'est plus visible ou tangible. La vérité révélée, possible ou probable, de Rossellini, se trouve là, dans les marges de l'image, dans les mailles du schème sensori-moteur que la forme balade distend au maximum. Les discontinuités de l'action, de l'espace et du temps chez les néo-réalistes ouvrent le film à l'hétérogène⁹, au hiatus, à ce que le film classique ne pouvait se permettre sous peine de perdre le spectateur. Pour Rossellini, introduire l'hétérogène (faire se rencontrer dans un même film des acteurs non-professionnels et Ingrid Bergman, par exemple) relevait d'une nécessité de faire autrement les choses « parce qu'il ne peut littéralement rien faire des règles de la dramaturgie et de la représentation classiques » (Bergala 1984, p.

⁹ Le terme est emprunté à Bergala (1984).

11). C'est dans la nécessité de ses sujets que Rossellini rompt avec le classicisme et non dans le désir de faire neuf, original. C'est parce qu'il ne croit plus en l'action qu'il tend ses images du côté de la pensée et du temps et qu'il invente de nouvelles situations : les situations optiques et sonores pures.

Maintenant que la réalité est dispersive, que les liaisons entre personnages et milieux sont délibérément faibles, que la forme balade a pris le dessus de l'action orientée, qu'est-ce qui est en mesure de faire tenir le tout, qu'est ce « qui maintient un ensemble dans ce monde sans totalité ni enchaînement » (Deleuze 1983, p. 281)? Pour le philosophe, la réponse se trouve dans les clichés. Ce sont les clichés qui permettent le maintien d'une cohésion dans ce monde délié. Plus encore, il faut prendre conscience des clichés (condition quatre) et tenter d'en sortir. Parce qu'ils sont ni plus ni moins qu'une image sensori-motrice de la chose, nés de l'habitude et produits par association et anticipation, les clichés faisaient partie intégrante du schéma sensori-moteur. Ils définissaient notre rapport au monde, nos usages quotidiens, notre manière de penser et de réfléchir. En quelque sorte, ils s'harmonisaient avec nos vies, de par leur facilité et leur accès rapide. Les clichés envahissaient le monde extérieur comme notre monde intérieur. En ce sens, Hollywood était le berceau des clichés, que l'on reproduisait sans cesse de film en film. On y a vu rapidement une certaine organisation de la misère morale et sociale en ce que les clichés, justement, empêchaient d'y voir autre chose et de penser autrement. Ils restreignaient la pensée par une sorte de moulage de l'action, de répétition du même en quelque sorte, excluant la création du nouveau. D'où la nécessité de dénoncer le complot (condition cinq). Cependant, comment dénoncer le complot alors que c'est la machine cinéma qui en est responsable en partie. La réponse des cinéastes (américains), nous dit Deleuze, fut la parodie, la moquerie et la critique qui dédoublent les clichés, les multiplient à n'en plus finir. Mais à force de saturer l'image de clichés, le cinéma américain atteignit vite sa limite. Jamais en lieu et place du cliché il n'était en mesure de

proposer une image nouvelle, positive, capable d'aller au-delà de l'habitude, de l'action. Au contraire, malgré la situation du monde suite à la Seconde Guerre, le cinéma américain se répétait, reproduisait incessamment son système narratif dans une sorte d'hypocrisie non-avouée, mais bien réfléchie. La nouvelle image n'a donc pu naître aux États-Unis. Et si elle prend racine dans le néo-réalisme, c'est parce qu'il « avait déjà une haute conception technique des difficultés qu'il rencontrait et des moyens qu'il inventait » (ibid., p. 287). En d'autres mots, le néo-réalisme a su aller plus loin que la parodie, a su insuffler une conscience intellectuelle aux images qu'il allait créer, pour ne pas tomber dans le piège hollywoodien. L'intolérable exigeait une prise de conscience intellectuelle, un geste réflexif qui allait s'étendre jusque dans les images, défaisant le monopole de l'image-action qui, elle, ne cessait de tourner en rond. Les cinéastes du néo-réalisme exigeront une image pensante qui ne fera pas que défaire le schéma sensori-moteur, mais qui s'alliera à de nouvelles puissances : les opsignes et sonsignes de l'image-temps. On verra dans les pages suivantes que pour arriver à cette fin les cinéastes modernes devront confronter l'image au vide, à la raréfaction, mais aussi redécouvrir et remettre en place ce qui était jadis perdu : la force du non-visible, de ce que l'on ne voit pas dans l'image. Nouveau pouvoir du hors-charrp, mutation du hors-champ.

2.3 La montée du vide

Gilles Deleuze soulignait l'importance du vide quant à l'émergence des opsignes et sonsignes propres à cette nouvelle image en devenir, l'image-temps. Il notait chez Ozu, chez Antonioni une propension au vide spatial, à la mise en scène d'espaces vidés de toute présence humaine, dans lesquels ne subsistaient que les paysages de la nature. C'est que dans les espaces où règnent la vacuité, aucun personnage n'est là pour prendre en charge l'action,

pour en faire le relai. Un peu comme si à l'espace vidé correspondait un temps mort, en flottement, en attente que quelque chose survienne : persistance du temps. Cependant, un tel espace déshabité ne veut pas dire qu'il ne signifie rien : y persiste toujours une sorte de plein sémantique. Pour Deleuze, ce plein c'est le temps, la force du temps qui influe sur la matière filmique et fait sentir l'intolérable, l'insupportable. Ainsi, le vide dans le cinéma moderne s'affiche comme vide sensible, valant pour lui-même et possédant le pouvoir de creuser l'image et d'y dénicher un nouveau rapport au monde, rapport non plus fondé par l'action, mais par le temps et la pensée. Maintenant, le vide ne renvoie plus au plein du monde comme effet de la représentation (Moure 1997, p. 19), mais devient une modalité même de la représentation mettant en jeu une tension entre le visible et l'invisible, entre le champ et le hors-champ.

Dans son ouvrage sur le vide au cinéma, José Moure (1997) dresse le constat du vide à la fois dans le cinéma classique et dans le cinéma moderne. Sans jamais le réduire à une figure particulière, comme le hors-champ, il note cependant que le vide a un pouvoir d'influence sur le champ et le hors-champ, que du classique au moderne, le vide opère une remise en question théorique du rôle du hors-champ, voire même de son existence. Pour permettre au lecteur de bien comprendre, examinons d'abord, sommairement, le statut du vide dans le cinéma classique.

Le cinéma classique, le cinéma de l'image-mouvement, ne prenait pas de pause. Ou s'il en prenait, c'était comme ralentissement de l'action, reprise des forces, nouveau calcul des probabilités, rassemblement des alliés, réflexion sur les obstacles à venir. Il s'agissait d'un cinéma au rythme effréné, de Buster Keaton à Eisenstein, de Hawks à Hitchcock. Un cinéma de la plénitude diégétique et narrative, qui avait horreur du vide, du manque, de la béance. Un cinéma de la suture, du raccord, qui exigeait du spectateur une participation, une implication cognitive autant dans la construction mentale de l'espace que

dans la progression narrative. D'ailleurs, en lui-même, ce mot « progression » renvoie à un régime extensif de la matière filmique, à un déploiement temporel continu, à la notion de vectorisation tantôt explorée. José Moure nous rappelle que s'il y a une présence du vide dans le cinéma classique (les paysages désertiques des westerns ou certains temps morts où l'action est comme suspendue un moment), c'est dans la mesure où celui-ci s'inscrit comme « l'indice de quelque chose, comme un état transitoire, comme le mode régressif ou progressif d'une actualisation du plein » (1997, p. 31). Le vide classique (tel plan fixe vide, tel plan de paysage vide) apparaît alors comme une sorte de catalyse qui influe sur le drame en question, diminuant ou exacerbant les effets recherchés, les retardant ou les précipitant. Il est l'écho de l'espace plein, le temps de l'attente devenant le temps de l'action, présence et absence signifiant une seule et unique chose ou situation. Ce vide se rapporte très exactement à la définition que Deleuze donne de l'image-mouvement : un « ensemble acentré d'éléments variables qui réagissent les uns sur les autres » (1983, p. 291), dans lequel les images produisent une situation globalisante, où chaque situation donne lieu à une action et l'action à une situation, selon des lois d'association générées par des liens sensori-moteurs. D'une certaine manière, le vide classique caractérise ou qualifie un espace, un événement, un affect, et ce, toujours en fonction d'une actualisation probable, d'une plénitude acquise. Le cinéma classique met en œuvre un « devenir-plein » du vide (Moure 1997, p. 33), comme il met en œuvre un devenir champ du hors-champ (Burch 1986). Dès lors, s'il se positionne comme intervalle, c'est pour être franchi, traversé par un mouvement continu entre une action et une réaction, entre un événement probable et son actualisation. Le plan vide qui définit le cinéma classique est un vide diégétique, qui participe à la création d'un univers diégétique. Il détermine une ambiance, participe au suspense, caractérise un sentiment, une émotion. Il agit comme métaphore. Il a pour fonctions la ponctuation, la dramatisation, la symbolisation. Toujours, il entretient avec le plein un rapport de contiguïté spatiale et de continuité

temporelle. En somme, il fait partie d'une stratégie narrative fondé sur le plein, le comblement du manque. Il met en place une logique d'intégration du hors-champ à la progression narrative. Comme le dit Moure, « le plan vide expose le cinéma à une dramaturgie de l'attente, de l'écho, de la trace et de la latence, non plus tout à fait du plein mais de ses effets, pas encore du vide mais tout au moins du hors-champ » (1997, p. 50). L'ensemble des stratégies de récupération du hors-champ optique (le hors-champ en reflet, le regard « off », la présence sonore du hors-champ, les entrées ou sorties du champ) de même que l'appropriation cognitive par le spectateur d'un espace hors-champ plus vaste – le hors-champ syntagmatique – participaient au final à la création d'un univers diégétique exposant l'image classique à un régime visuel de la « vacuité niée ou de la présence suspendue » (ibid., p. 53). Il semble que le personnage interprété par John Wayne dans *Red River* expose bien cette dynamique du hors-champ : se situant quelque part autour du groupe gouverné par Matthew Garth, toujours à la lisière du visible, son objectif est de faire irruption dans le champ. Pour y arriver, il devra passer du hors-champ syntagmatique au hors-champ optique. Diégétiquement parlant, son absence doit être comblée.

Tout autre est le vide du cinéma moderne. Répétons-le, l'irruption du vide comme modalité de la représentation est tributaire de la crise de l'image-action décrite par Gilles Deleuze. La logique sensori-motrice qui caractérisait la narration classique était telle qu'elle permettait la création d'univers où les qualités et les puissances prenaient formes dans des « espaces-temps déterminés, géographiques, historiques et sociaux » (Deleuze 1983, p. 196). Dans ces espaces, les affects se voyaient incarnés « dans des comportements, sous formes d'émotions ou de passions qui les règlent ou les dérèglent » (ibid.). L'image-action déploie un milieu qui actualise et des comportements qui incarnent. Ici, le schéma sensori-moteur implique le passage de l'action à la réaction, du comportement à la modification de la situation qu'il entraîne. Le

tout obéissait à des lois associatives, à des enchaînements logiques et calculés entre les plans, dans le but de maintenir une grande homogénéité diégétique. Ainsi, le vide ou l'écart entre les images ne valaient jamais pour lui-même, mais bien pour être rempli d'une manière ou d'une autre. S'il existait un retard dans l'actualisation d'un affect ou d'une émotion dans un comportement ou dans une situation, ce retard était au service des exigences du drame, de l'intrigue et tôt ou tard il serait effacé par « l'action pleine » (Moure 1997, p. 61).

Cependant, Deleuze voit dans certains films du cinéma classique (ceux d'Hitchcock, de Hawks, de Ray, particulièrement) les symptômes d'une montée soudaine du vide, d'un vide qui tend à s'afficher de manière quasi autonome. Ces films appartiennent au régime de la Petite forme, dans laquelle l'action s'y fait de plus en plus rare, où l'intrigue « se dilue en une série de micro-événements coupés de tout prolongement, de toute extension active » (ibid.). Les temps « morts » entre les situations et les actions créent des intervalles qui rendent l'impression de vide et retardent la résolution de l'intrigue. Pour José Moure, ce relâchement des liens sensori-moteurs trouve sa raison d'être dans un certain état du héros et de l'espace dans lequel il évolue. Il cite au passage le personnage de James Stewart confiné dans un fauteuil roulant et « emprisonné » dans sa chambre dans le film *Rear Window* ou encore John Wayne perdu dans le désert à la recherche de sa nièce enlevé par des indiens dans *The Searchers* de John Ford (1956). C'est que le personnage principal cesse d'être un actant efficace, « cesse d'agir pour n'être qu'un actant virtuel dont la puissance ou l'impuissance ne s'actualisera qu'au moment du dénouement » (ibid., p. 62). Dans ces deux exemples, l'action se fait davantage dans la tête, par réflexion ou par retour de la pensée, que par un geste physique concret. De même, le paysage, le décor ou l'environnement tend à perdre sa capacité à englober et servir l'action d'un personnage. Plutôt, il devient un « espace-ambiance » (ibid.), ayant perdu ces puissances organiques qui le liaient à l'homme. Les paysages, les décors sont maintenant

des lieux inertes, simplement fonctionnels, telle la chambre du personnage de James Stewart dans *Rear Window* qui ne sert que très peu le drame alors que celui-ci se joue ailleurs, dans l'appartement en face. Deleuze parlait d'un « espace – ossature », fait de trous entre les parties, formant une ligne brisée entre les lieux, les isolant, au sujet des westerns d'Anthony Mann (1983, p. 231). C'est qu'une partie des westerns des années cinquante ont perdu le souffle épique qui plaquait l'homme contre le paysage, qui exigeait du premier la confrontation au second, comme dans *Stagecoach* de John Ford (1939) ou encore *Red River*. Il n'y a plus de milieu englobant, les situations et événements sont devenus locaux et le chemin qui les relie est parsemé d'ellipses (comme dans *The Searchers*) qui affaiblissent le schéma sensori-moteur. D'une manière ou d'une autre, il y a manque, l'action se fait incertaine, parfois hésitante. Pour Moure, les films que Deleuze inscrit dans la Petite forme procèdent d'une « tentation du vide », d'un vide figuratif (plan vide de désert) ou narratif (temps morts, elliptique) qui participent encore d'une rhétorique cinématographique de la représentation pleine, du prolongement imaginaire de la fiction et de la participation active du spectateur.

Pour les cinéastes modernes, d'Ozu à Antonioni, en passant par Godard et Bresson, le vide n'est plus un effet de la représentation assurant une sorte d'échange fonctionnel entre le visible et l'invisible, porteur de significations trouvant raison dans la trame narrative et l'univers diégétique, mais bien un mode de la représentation dont la plus grande force est d'ouvrir l'image à une dimension autre, transcendante, celle d'un Dehors qui, on le verra, n'a plus grand-chose à voir avec un hors-champ. Que se soit le « vide-dénuement » (ibid., p. 94) des paysages (ruines, terrains vagues, banlieues désertées et déshéritées) des films de Rossellini ou d'Antonioni, le vide-expressif des films d'Ozu ou d'Antonioni (ce que l'on peut qualifier de cinéma de la dédramatisation) ou encore, chez Bresson, un vide qui s'expose par l'utilisation d'un système cinématographique de la « compression » et de la

« fragmentation » du réel (ibid., p. 107) et qui cherche à retirer, à retrancher ce qui est trop conforme à la réalité, tous ont comme point commun la création d'un univers dont le réel se bute à l'« hétérogénéité », à une sorte de mystère qui ne peut se résoudre que dans un Ailleurs spirituel, absolu, irréductible à toute action humaine. Ces différentes modalités du vide affecteront les personnages comme les espaces. Les situations devenues intolérables (traumatisme de l'après-guerre chez Rossellini) ou inexplicables (la disparition d'Anna dans *L'Avventura* d'Antonioni (1960), le meurtre dans le parc dans *Blow up* (1966) du même auteur) vont affecter les personnages de manière à ce qu'ils ne peuvent plus agir pour modifier la situation. Ne faisant alors que constater l'ampleur de la situation, ils préféreront errer et s'en remettre aux futilités de l'existence, à la banalité d'un quotidien injustifiable d'une action concrète. Les personnages tournent à vide, serait-on tenté de dire, dans des espaces qui ne servent plus l'action, déconnectés, lieu d'où peut émerger cette hétérogénéité qui défait les rapports commensurables entre un espace donné et son prolongement imaginaire. Les espaces quelconques qu'ont inventés les grands cinéastes modernes mettent en jeu autre chose, qui n'est pas d'ordre diégétique, mais extra-diégétique. Comme le dit Deleuze, ce qui définit un tel espace c'est le fait qu'il a perdu tout rapport fonctionnel, actanciel ou topographique avec les lieux et les personnages du drame. C'est un espace détaché, « qui a seulement perdu son homogénéité, c'est-à-dire le principe de ses rapports métriques ou la connexion de ses propres parties, si bien que les raccordements peuvent se faire d'une infinité de façons » (Deleuze 1983, p. 155). Si on les qualifie de vides (par l'absence de l'humain), ils restent néanmoins pleins de potentialités. Ce sont des espaces dont les raccords n'ont plus rien à actualiser, formant alors ce que le philosophe nomme les « conjonctions virtuelles » (ibid.), condensé de tous les possibles ou encore ce qui précède toute actualisation.

Ce que manifestent en effet l'instabilité, l'hétérogénéité, l'absence de liaison d'un tel espace, c'est une richesse en

potentiels ou singularités qui sont comme les conditions préalables à toute actualisation, à toute détermination (ibid.).

Seuls ces potentiels sont alors susceptibles d'ouvrir l'image sur un Dehors. Il faut un espace quelconque pour que l'image entre en rapport avec le temps ou la pensée. Il faut un espace quelconque pour que montent les situations optiques et sonores pures. Maintenant que le schème sensori-moteur ne suffit plus, comment pouvons-nous repenser le cadrage, le montage, la narration et par conséquent le hors-champ? Pour répondre à cette question, le cinéma d'Antonioni nous servira d'exemple.

2.4 Antonioni : du désert au Dehors

Grand moderne, Antonioni a su imprégner ses images d'un fascinant mystère, mystère émanant d'une déviation du regard ou d'une butée de celui-ci contre la vacuité des choses, des lieux, des êtres, englué dans un récit vidé de tout effet dramatique. Véritable leitmotiv, le paysage désertique est, chez l'auteur de *La Notte* (1961), le lieu de la perte du regard, de son évanescence, comme le lieu de la perte des repères. Mais c'est également le lieu où les êtres se déchirent, le lieu où débute l'errance comme résultat d'une rupture, d'une mort ou d'une disparition. Longtemps le vide, chez Antonioni, fut associé à la présence du désert, décor privilégié d'au moins deux grandes œuvres : *Zabriskie Point* (1970) et *Profession : Reporter* (1975). Mais on le retrouve également un peu partout dans tous ses films sous la forme de l'espace désertique : la banlieue de Milan dans *La Notte*, l'île de *L'Avventura*, le paysage industriel de *Il deserto rosso* (1964) et le paysage esseulé des plaines du Pô dans *Il Grido* (1957). Cependant, il serait bien réducteur de ne voir dans le désert antonionien qu'une simple réalité géographique, terre sans arbres et sans hommes, espace vide, aride, plat, où les repères se perdent, comme des traces de pas que le souffle

du vent aurait effacées. Cette idée de perte de repères, dans le cinéma antonionien, ne peut être associée qu'au vide d'un désert. Pour Céline Scemama-Heard, le désert comme perte de repères chez Antonioni prend aussi place dans des espaces pleins, c'est-à-dire qu'un espace plein comme celui de la bourse dans *L'Éclipse* (1962) a la capacité de figurer une idée du désert autre que géographique ou spatiale (1998, p. 8-9). Dit autrement, le désert peut se manifester dans des espaces peuplés ou même surpeuplés. C'est que le désert chez l'auteur de *Blow up* (1966) n'agit pas uniquement à titre de décor, loin de là. Fondamentalement, les personnages principaux de l'univers antonionien font, à un moment ou à un autre, l'expérience du désert comme extranéité, à travers des signes qui leur sont étrangers, qui demeurent pour eux inconnus, incompréhensibles. Et la manifestation du vide, de l'absence résulte de cette confrontation entre un monde moderne fait de signes, de codes que ne peuvent lire ou déchiffrer les personnages antonioniens, tellement ils en sont détachés (ibid., p. 9). C'est de cette dialectique entre le surcodage d'une société et l'absence de sens pour les personnages que se creuse un écart entre l'homme et le monde moderne, un décalage, une distance, un désert qui va mettre en jeu le langage cinématographique. En ce qui nous concerne précisément, nous porterons notre attention, justement, à la manière dont Antonioni figure cet écart, cette non-appartenance au monde, mais aussi comment il introduit, au sein d'un régime appartenant toujours au narratif, la notion de « contingence » et comment elle porte atteinte à la logique progressive du récit classique. Finalement, que doit-on comprendre de tout cela à l'égard du hors-champ? Est-il encore pertinent de parler de hors-champ? La notion de Dehors serait-elle plus apte à décrire un cinéma dont « l'existence de l'homme ne serait elle pas exclusivement déterminée par le monde extérieur » (ibid., p. 13)?

Qu'il soit en plein désert naturel, dans des espaces désertiques ou encore dans des lieux fortement peuplés, une constante caractérise le personnage

antonionien : la solitude. On a souvent remarqué à quel point les décors choisis par le cinéaste italien semblaient refléter l'état intérieur du personnage. En effet, il paraît impossible de parler d'un paysage sans parler du personnage qui le parcourt ou vice et versa : Thomas et le parc dans *Blow up*, Aldo et la plaine du Pô dans *Il Grido*, la banlieue milanaise et la déambulation de Lidia dans *La Notte*. Toujours, ses décors sont en phase avec la conscience du personnage. Dans *La Notte*, le trouble ressenti par la mort de son ami Tommaso et par l'anticipation de la rupture avec Giovanni s'exprime lors de l'errance de Lidia à travers des lieux esseulés appartenant au passé. Il en est de même de l'île Lisca Bianca, dans *L'Avventura*, qui par son aspect rocailleux, désertique, perdu en pleine mer, traduit le sentiment de désolation et d'impuissance suite à la disparition mystérieuse d'Anna. L'île devient le symbole même de l'absence, du manque, ressenti par la perte d'Anna. Et le désert du Tchad, dans *Profession : Reporter*, n'exprime-t-il pas cet autre désert, le désert de l'âme de David Locke (ibid., p. 21)? Mais il faut se demander si ce semblant d'osmose entre le décor et le personnage n'est pas là pour traduire autre chose, quelque chose comme un écart profond entre l'homme et le monde.

À regarder l'ensemble des films du maître italien, l'on pourrait en déduire que la plupart du temps l'environnement prend plus d'importance que les protagonistes. Simplement par le fait que le paysage préexiste aux personnages, Antonioni semble en faire l'objet premier de ses prises de vue. D'ailleurs, Aldo Tassone l'a bien remarqué lorsqu'il affirme que : « partir des choses pour arriver aux personnages est une caractéristique du cinéma d'Antonioni » (1995, p. 244). Multiples sont les plans où la caméra cadre un « champ vide » avant que ne fasse irruption un personnage. Au début de *Profession : Reporter*, alors que Locke, au volant de la camionnette, demande la direction au jeune noir assis à ses côtés, le plan suivant abandonne le véhicule et ses passagers et effectue un panoramique gauche-droite sur le désert. Ce n'est qu'à la fin du panoramique que le véhicule de Locke fait

irruption dans le plan. Aussi, les lieux s'imposent aux protagonistes et s'autonomisent, perdant par là toute fonction narrative. Ils s'affichent comme des fragments d'espaces dégagés du reste du film, comme la dernière séquence de *L'Éclisse* ou encore les plans sur la mer qui précèdent la disparition d'Anna dans *L'Avventura*. Lorsqu'Antonioni abandonne ses personnages ou encore lorsqu'il les isole au loin, dans la profondeur de champ ou en bordure du cadre, ce n'est pas seulement pour traduire les émotions de ceux-ci, leurs états d'âme, leur psychologie, mais davantage pour rendre à l'espace une consistance propre marquant l'écart entre celui-ci et le personnage. Comme le souligne Céline Scemama-Heard, s'il y a une impression d'absence qui se dégage d'une telle conception de l'espace, elle ne vient pas mettre en relief le drame des personnages : « ce n'est ni le personnage qui détermine l'espace comme étant l'expression de la solitude ni l'espace qui condamne le personnage à la solitude » (1998, p. 25). Bien plus fort serait l'interstice qui sépare le personnage du monde, distance infranchissable, absence absolue, injustifiable par un sentiment de tristesse. Ce qu'Antonioni veut signifier ce n'est pas l'incompatibilité de l'homme à son environnement ou le contraire, l'incompatibilité de l'environnement à l'homme, mais bien l'écart qui les sépare. Cet écart n'a pas de fonction narrative, ne sert en rien la progression de l'intrigue, mais plutôt entoure virtuellement le drame. En fait, on pourrait presque croire qu'il y a, dans les films d'Antonioni, toujours deux drames, deux histoires qui coexistent parallèlement : drame des personnages et drame de l'espace. Cela se sent lors de la séquence se déroulant dans le village sicilien déserté de *L'Avventura*. C'est donc par cet écart, ce détachement que le paysage antonionien manifeste son extranéité, son inquiétante étrangeté pour reprendre l'expression de Freud. Dans l'exemple de *Professione : Reporter* cité ci-haut, le panoramique sur le désert n'a pas de portée narrative en soi puisqu'il exclu le personnage. L'on pourrait aussi dire qu'il ne sert pas une description justement parce qu'il ne représente pas le personnage. Locke est dans un hors-champ optique pourrait-on dire,

mais un hors-champ optique qui n'a que très peu de valeurs narratives. Il est là, quelque part, mais son absence temporaire (il y en aura bien d'autre dans le film) marque son écart au monde, sa non-appartenance. Il en va de même des plans suivants alors qu'un bédouin traverse le désert sur son chameau et ignore complètement Locke qui se trouve tout près de lui. Encore une fois, la caméra d'Antonioni abandonne Locke hors-champ, préférant cadrer le bédouin. Pour marquer la distance qui sépare le personnage et le monde qui l'entoure, Antonioni fera des usages particuliers du cadre. Avant d'en énumérer quelques-uns, revoyons brièvement les différences théoriques entre une conception classique et moderne du cadre.

Alors que dans le cinéma classique le cadrage de l'image affichait une perméabilité maximale, c'est-à-dire que les cinéastes composaient le cadre de manière à ce que les flux de sens circulent librement d'un cadre à l'autre, d'une image à l'autre, le cinéma moderne tend davantage vers l'imperméabilité de l'image, l'autonomie de ses cadrages. Le cadre classique était, comme le soulignait Bazin, centrifuge. Il forçait le regard à s'éloigner du centre de l'image, à aller au-delà des bords de l'image. Mais comme le précise Jacques Aumont, le cinéma classique évitait le décentrement spatial et narratif, d'où cette idée d'un « centre labile et mobile » constamment récupéré par des « recadrages et des mouvements d'accompagnement » (1989, p. 123). Comme on l'a vu, le cadrage classique appelait le hors-champ : des éléments internes s'organisaient en fonction d'un espace contigu homogène qui le prolongeait. À cette époque (et encore aujourd'hui, avec le modèle hollywoodien), la question du cadre et des raccords se posait simultanément. Le problème était le même. Mais avec la montée du vide, d'un vide qui ne se voit jamais récupéré par un ensemble de procédures, de codes ou de régimes, le cadrage moderne redécouvre sa picturalité, son caractère centripète. Plus que jamais il n'affirmera ses limites. Si, comme l'a bien dit Jacques Aumont (*ibid.*, p. 115), le cadre est à la fois limite et fenêtre, fermeture et ouverture, il semble bien que le

cinéma moderne, voulant surmonter ou dépasser l'idéologie d'un cinéma-système, privilégie le cloisonnement de l'image. En fait, ce que la modernité va opérer en supprimant l'ouverture du cadre par la raréfaction de ses composantes, en détruisant le cadre-fenêtre si l'on veut, c'est l'élimination de l'espace « off » comme prolongement fictionnel du drame. La notion d'ouverture demeure, cependant elle ne renvoie plus à un hors-champ agissant comme point d'ancrage du récit. Ce n'est plus d'une ouverture externe qu'il s'agit, mais d'une « ouverture interne » (Belloï 1992, p. 56), au cœur du visible. La prolifération des champs vides et des cadres fixes¹⁰ au sein de la modernité cinématographique rend manifeste un « recentrement du plan sur le champ » (ibid.). La grande recherche d'Antonioni¹¹ se trouve là, dans cette ouverture interne du plan, qui met le visible en rapport avec quelque chose de non fictionnel et qui fait perdre au hors-champ optique, celui du plan, son extension spatiale et les effets narratifs qui en découlent. Le cadre antonionien, comme celui de Bresson et de Godard, s'affirme comme cadre-limite en ce qu'il met en valeur son intérieur pour mieux estomper la teneur narrative du cadre-fenêtre. Le cadrage cinématographique moderne agit un peu à la manière du cadrage pictural des peintres comme Mondrian, Newman ou Rothko. Ce que ces derniers ont voulu atteindre en délaissant la figuration au profit de la ligne et de la couleur pure c'est l'impossibilité d'imaginer, « fictionnellement » parlant, une structure spatiale au-delà des limites de la toile. Vouloir imaginer un prolongement spatial à une toile de Newman relèverait d'un geste intellectuel un peu prétentieux et vain. Bien que l'espace soit toujours objectivement prolongeable chez Antonioni, sa façon de cadrer opère une limite qui coupe le hors-champ de toute emprise narrative.

¹⁰ Deleuze dit qu'il y a chez Antonioni une conception géométrique du cadre en ce qu'il préexiste aux éléments qui le remplissent (voir 1983, p. 24). Le cadre fixe, le surcadrage et le décadage sont des moyens géométriques de marquer les limites, les bords de l'image.

¹¹ C'est aussi la grande recherche d'Ozu, par des moyens légèrement différents, que d'avoir sorti du flux narratif des images vides, des plans vides, sans présence humaine et en dehors de tout événement afin d'atteindre à un mystère extradiégétique, à une dimension extradiégétique de l'image qui ne peut être autre chose que la persistance du temps ou l'insistance de la pensée.

Pour souligner la non-appartenance au monde des personnages de ses films, Antonioni fait un riche usage du surcadrage ou du cadre dans le cadre. Nombreux sont les plans dans lesquels les personnages sont vus à travers l'embrasement d'une porte, d'une fenêtre. Adjoint très souvent à une prise de vue en profondeur de champ, les cadres intérieurs positionnent le personnage dans une sorte d'intermédiaire entre un monde concret qu'il habite, mais qui pourtant lui est étranger : il est bien là dans ce monde, dans cet univers, mais il voudrait être ailleurs tellement il ne s'y reconnaît pas, n'y trouve pas sa place. Dans *Profession : Reporter*, Locke est très souvent montré à travers une fenêtre ou une porte ouverte afin de mettre en évidence son détachement face à ce qui lui arrive : quand il arrive à l'hôtel où il retrouvera mort Robertson, on le voit entrer dans sa chambre par une porte semi-ouverte. Dans cet exemple, le cadre dans le cadre n'appuie aucun point de vue extérieur. Il ne résulte pas du point de vue d'un personnage secondaire. La caméra est fixe, le personnage hésitant. Locke entre dans la chambre et claque fermement la porte, dans un geste de détresse. Ici, cette façon de cadrer Locke interpelle directement le regard du spectateur et marque le décalage qui le sépare de sa propre situation. Plus fort encore est ce flash-back très singulier (il passe du sonore au visuel) alors que Locke se remémore la discussion qu'il a eue avec Robertson. Alors qu'il s'affaire à trafiquer son passeport, le regard de Locke se dirige vers la fenêtre qui se trouve sur sa gauche et qui donne sur un balcon. Pendant un court laps de temps, nous restons un peu perplexes puisque Robertson fait irruption dans le plan par la droite du cadre suivi aussitôt de Locke lui-même. La particularité de ce plan fixe et relativement long, c'est qu'Antonioni a choisi de le filmer complètement de l'intérieur de la chambre, comme s'il s'agissait encore du point de vue de Locke. Cette conception du flash-back et du surcadrage place littéralement le personnage de Jack Nicholson dans un entre-deux monde, marque la distance qui le sépare des événements qui lui arrivent. Outre le marquage de la non-appartenance au monde du personnage, le surcadrage a pour effet de porter le regard du spectateur au centre de l'image. Il y a là

certainement une sorte d'effet contraire à la mise en cadre classique qui cherchait, nous l'avons dit, le recentrement par mouvements de caméra. Le surcadre moderne, principalement celui d'Antonioni, tend à isoler le champ et la figure cadrée du hors-champ (Moure 2001, p. 99). Il confère à la composition une orientation centripète, mais également isole les figures cadrées et les soumet au vide.

On ne pourrait passer sous silence un second procédé de cadrage qui a aussi pour effet de brouiller la frontière entre le champ et le hors-champ, procédé que Pascal Bonitzer (2001) a nommé : décadre. Chez ce dernier, il existerait un cinéma du décadre, un cinéma résolument moderne dont le système formel s'opposerait au centrement et à la transparence classique¹². D'abord, le décadre répond à un angle de prise de vue insolite, jamais justifié par celui d'un personnage de la fiction. Ensuite, le décadre produit un vide au centre de l'image et vient marquer les limites par la présence d'objets ou de personnages sur la lisière du cadre. C'est toute la force tranchante du cadre que le décadre fait sentir. Enfin, il semble affecter la continuité narrative en se détachant de toute instance énonciatrice. Bonitzer notait à quel point le décadre cinématographique produisait des effets similaires à celui du tableau en peinture (2001, p. 127-128). Ne pouvant jouir des effets strictement narratifs de la diachronie, l'énigme posée par tel ou tel tableau (un personnage regarde en direction de l'espace hors-champ, par exemple) ne se voyait jamais résolue. Au contraire, le cinéma classique a su largement tirer profit de la

¹² Bien que nous ne partagions pas complètement son point de vue sur le décadre, la critique qu'Aumont adresse à Bonitzer mérite d'être présentée brièvement. Pour Jacques Aumont, le décadre n'est pas une nouvelle fonction du cadre, découverte par les cinéastes modernes afin de s'opposer à l'étroitesse formelle du classicisme, mais bien la résultante normalisée du centrement et du décentrement, du cadrage et du recadrage. Le décadre obéirait encore et toujours à cet effet de centrement propre au cinéma classique et qui exige qu'un centre vide soit rempli par recadrage, recentrage de la figure humaine, par exemple. Dit autrement, le décadre aurait encore à voir avec la prédominance du visible et se verrait constamment récupéré par la fiction. Il nous semble qu'un cinéaste comme Antonioni – nous allons bientôt le voir – use du décadre pour faire sentir les forces à l'œuvre dans l'invisible et le non-narratif, et que si le procédé continue de se référer au centre de l'image, c'est pour en dégager les puissances du vide qui met l'image en rapport avec une autre dimension, qui n'est pas spatiale : le Dehors.

diachronie, de l'évolution dans le temps en proposant à ses spectateurs avides de sens la cause de l'horreur ou de l'énigme. On l'a jadis bien démontré, le cinéma classique comblait le vide, le suspense narratif, en satisfaisant les attentes du spectateur. C'est pourquoi il a développé rapidement tout un arsenal de solutions de continuité. La conception du cadre comme cache prenait alors tout son sens. S'il y avait un angle de cadrage insolite (pour ne pas parler de décadrage puisque celui-ci désigne un système formel moderne) il était connoté à un élément de mise en scène, il s'inscrivait dans une démarche narrative qui le résorbait d'une quelconque façon. Mais voilà que le décadrage du cinéma moderne « est une perversion, qui met un point d'ironie sur la fonction du cinéma, de la peinture, voire de la photographie, comme formes d'exercice d'un droit de regard » (ibid., p. 128). Ce que l'auteur veut dire ici, c'est que ce procédé de cadrage – qui vide le centre, marque les bords de l'image et ne correspond à aucune forme de subjectivité narrative – pose une toute autre énigme pour le spectateur, énigme cette fois frustrante et peut-être pour certains, décevante. Le décadrage témoigne alors d'un manque profond, d'un vide sémantique produisant une scénographie ou une narration trouée, lacunaire, suspendue dans le vide, flottante, hésitante où le regard (du personnage, mais surtout du spectateur) se bute aux rets du cadre, ne pouvant alors aller au-delà de l'image, trouver satisfaction dans un hors-champ salvateur. « Une tension y perdure, de plan en plan, que le « récit » ne liquide pas [...] » (ibid.). Cependant, l'auteur ajoute que c'est d'une « tension transnarrative » (ibid.) qu'il s'agit, tension qui ne trouve plus sa raison dans le drame, dans la diégèse, et qui ouvre l'image à une autre dimension.

Dans les films de Michelangelo Antonioni, multiples sont les plans dans lesquels les personnages occupent les bords de l'image, comme s'ils se trouvaient à la frontière d'un monde qu'ils veulent fuir. Encore ici, le décadrage marque l'écart qui sépare le personnage du monde. Dans *L'Avventura*, Antonioni conçoit des décadrages faisant jouer à l'avant le gros plan d'un

visage alors que derrière lui débouche le paysage dans la profondeur de champ. À plusieurs reprises durant la recherche d'Anna sur l'île, les personnages pénètrent le cadre dans l'avant-plan. Cette procédure a pour effet d'isoler physiquement le personnage de l'immensité du paysage qui l'entoure, comme s'il était en rupture avec lui, en décalage, jamais en phase, d'où le décuplement du mystère déjà induit par la disparition d'Anna. Toujours cette idée qu'il y a deux drames ou que le mystère émane à la fois d'un événement qui frappe les personnages et d'un environnement qui est lui-même mystérieux. Mais c'est dans *L'Éclisse* que le cinéaste italien systématise le procédé. En fait, on pourrait presque dire que tout le film est conçu sur le mode du décadrage. Dès la première séquence, les décadrages appuient la thématique de la rupture entre Vittoria et Ricardo. Tour à tour, Vittoria et Ricardo occuperont les bords de l'image pour souligner l'idée qu'ils ne veulent pas vivre ce moment douloureux, qu'au contraire ils aimeraient mieux fuir cet espace, être ailleurs. Lorsqu'ils sont réunis dans le même plan, un champ plein d'objets insignifiants les sépare. José Moure notait qu'un des effets du morcellement du personnage par le cadre ou encore de son exclusion véritable était de marquer l'absence de celui-ci, comme s'il était d'emblée condamné à disparaître ou pris dans un processus de dissolution irrévocable. Et n'est-ce pas ce qui attend les personnages antonioniens, qu'au terme d'une errance ils se perdent dans l'espace : Thomas qui devient une tache parmi l'herbe dans *Blow-Up*, Locke qui meurt dans *Profession : Reporter*, la prédominance des espaces quelconques à fin de *L'Éclisse*, etc. D'ailleurs, les derniers plans de ce film poussent au maximum l'effet du décadrage. Ici, ils sont dégagés de tout ancrage référentiel. Ils ne correspondent pas au regard de personne, ne renvoient à aucun support énonciatif qui en justifierait l'existence. Les différents lieux se succèdent sans rapport commensurable entre eux. Ils se donnent comme les fragments déconnectés d'un espace sans référence et sans totalité. Il n'y a plus de vecteur qui les relie. Jamais l'un ne prépare l'autre. Rien dans l'image n'appelle un hors-champ autre que celui qui est immanent à tout

champ. En même temps que s'éclipsent les personnages, s'éclipse également la fiction. Dès lors, comment concevoir un hors-champ qui, contrairement au cinéma classique, n'est plus l'embrasseur du récit? Dans le cinéma classique hollywoodien, la question du hors-champ était inséparable de celle des raccords, donc du montage. Or, il y a chez Antonioni une conception du montage ou du moins des raccords qui chamboule ce partenariat. Examinons maintenant cette conception à partir du traitement de l'espace.

Pour Céline Scemama-Heard, la perte de repères dans le monde qui frappe les personnages antonioniens résulte d'un traitement particulier de l'espace, traitement qui rend à celui-ci un caractère illogique, indéterminé « dans lequel le spectateur est désorienté et où les personnages s'égarer » (1998, p. 42). Par l'usage du faux-raccord, Antonioni construit des milieux dans lesquels la position des personnages dans l'espace demeure incertaine. Dans *L'Avventura*, suite à la discussion qu'il a eue avec un vieillard, Sandro va rejoindre un peu plus loin Claudia qui les avait devancés. Alors qu'il monte un chemin escarpé, on aperçoit à l'avant-plan, de dos, Claudia qui va bientôt disparaître dans le hors-champ contigu. Toujours en montant le chemin, Sandro fixe son regard hors-champ, en direction de Claudia, croyons-nous. Or, Antonioni se fout ici complètement de la règle des cent-quatre-vingts degrés. Le plan suivant ne nous montre pas d'abord Claudia, mais le gros plan d'une flaque d'eau dans le creux d'une roche. On la voit s'approcher de l'eau, s'y pencher pour y plonger les mains, cependant Sandro est derrière elle alors que normalement il devrait logiquement être devant. Il se produit donc chez le spectateur un effet de désorientation spatiale qui semble être le pendant de celle du personnage « qui ne semble parvenir à trouver des marques dans l'espace ni à établir des rapports avec ses semblables autrement que sur le mode de la confusion » (ibid., p. 43). Selon Noël Burch, une telle construction spatiale, qui va à l'encontre des règles classiques de la syntaxe filmique, témoigne d'une fonction poétique du changement de plan, d'une poésie de

l'ambiguïté spatiale, de la désorientation. Il nomme ce type de raccord : « raccord à appréhension décalée » (Burch 1986, p. 35-36). On en trouve encore un exemple frappant dans *L'Avventura*. Au cours d'une nuit d'insomnie, alors qu'elle griffonne sur la page d'une revue, Claudia penche la tête vers l'arrière et dirige son regard vers le plafond tout en comptant à haute voix. Par un raccord brisant la continuité, le plan suivant nous offre une vue sur une colline surplombant la mer à travers l'embrasement d'une porte laissée ouverte. Le plan est fixe et insistant. Pendant un moment, nous croyons bien qu'il se rattache tout de même au regard soutenu de Claudia. Mais erreur, cette dernière fait irruption dans le champ, par la gauche du cadre, longeant la garde du balcon. En l'espace de deux plans, Claudia a disparu, ou plutôt le montage nous le laisse croire. Le faux raccord ou le raccord à appréhension décalée produit un vide dans la continuité narrative, vide qui dans le cinéma classique prendrait la forme du hors-champ optique. Ici, la coupure est dite « irrationnelle », pour employer l'expression de Deleuze, c'est-à-dire qu'elle n'appartient pas à l'image qui la précède ni à celle qui la suit (1985, p. 362). Le regard « off » ne la légitime pas, rien dans l'image, autant visuelle que sonore, ne prépare l'image suivante. Cette dernière n'est pas prévisible pour le spectateur, ce qui a pour conséquence de bloquer la poursuite de l'événement dans un hors-champ imaginaire très susceptible de s'actualiser. Pour le spectateur, le plan suivant le faux raccord est, en quelque sorte, impossible à imaginer¹³. Cela a pour effet de rendre la coupure autonome. Elle se fait interstice tout en coupant l'image d'un monde extérieur, prolongeable dans l'espace (ibid.).

Ainsi, la conception hollywoodienne du montage n'est ici plus efficace. En fait, elle ne tient plus du tout. Les champs vides, les espaces quelconques et les faux raccords du cinéma antonionien déplacent la problématique du montage.

¹³ Dans les pages à venir, nous examinerons, à l'instar de ce qui a été dit pour le cinéma classique, ce qui en est du travail du spectateur lorsqu'il se voit confronter à une construction spatiale brouillant la continuité.

Tous mettent en jeu une composition interne de l'image qui se distingue d'une composition externe en ce qu'elle n'a plus rien à voir avec le montage compris comme le passage d'un plan à un autre, mais avec ce qui reste dans l'image, ce qui persiste en intensité : l'affect, l'exprimé ou cette réaction de surface du visage, perceptible dans son plissement, dans son durcissement, bref c'est le fameux « attendri de Lulu », cité en exemple par Deleuze (1983, p. 145-147). Comme dans la séquence finale de *L'Éclisse*, le montage ne cherche pas à créer du liant entre les plans, à faire passer le mouvement jusqu'au Tout ouvert et à former une image indirecte du temps. Le montage dans cette séquence n'a plus besoin du hors-champ. Comme le disait Tarkovski, le rythme ne dépend plus des raccords, mais bien « par le degré d'intensité du temps qui s'écoule en eux » (1989, p 110-111). Le montage va maintenant affirmer la puissance de l'interstice en ré-enchaînant les images autonomes. Chaque image, coupée de son prolongement extérieur, doit se mettre en rapport avec autre chose, qui n'est plus de l'espace, mais de l'intensité, de la force pure, de la puissance qui ne cesse de monter dans l'image. Le film ne se donne plus dans un devenir tracé à l'avance, mais se place du côté du virtuel, affiche les puissances du virtuel qui hantent ses images. « Le tout subit une mutation, parce qu'il a cessé d'être l'Un-Être, pour devenir le « et » constitutif des choses, l'entre-deux constitutif des images » (Deleuze 1985, p. 235). Ce « et » c'est le Dehors. Lorsque la coupure se fait interstice et que le hors-champ devient le Dehors, le devenir du film change lui aussi. Au lieu de concilier le continu avec le discontinu comme c'était le cas du cinéma classique, le devenir du cinéma moderne produit du multiple. Déconnectant ses images pour en faire des fragments d'espaces inconciliables, des espaces quelconques, comme dans la séquence finale de *L'Éclisse*, Antonioni les soumet à la virtualité de l'infini. Elles ne font plus partie d'une structure molaire puisqu'aucun agencement ne semble les organiser, mais s'inscrivent dans ce que Deleuze nomme : une « multiplicité moléculaire » (1980, p. 43). Se pose alors la question de l'événement et par là du récit. Encore une fois, le cinéma d'Antonioni est une référence.

La critique a souvent qualifié le cinéma d'Antonioni de cinéma de la dédramatisation. On remarquait à quel point depuis *L'Avventura* s'essouffait l'intrigue, que le cinéaste préférait prendre ses personnages à un certain moment de leur vie et leur faire traverser une suite d'évènements parfois sans grande signification pour finalement les abandonner, refusant toute résolution finale. Aussi, l'insistance des plans fixes, l'utilisation fréquente du plan-séquence, la prolifération des faux-raccords, le brouillage du subjectif et de l'objectif¹⁴ tendent à détruire toute logique narrative. D'ailleurs, à examiner les films du maître italien on se demande bien s'ils ont une histoire ou si le concept de récit s'organise autour d'une histoire. Si je dis au sujet de *L'Éclisse* que le film raconte l'histoire de la rupture entre Riccardo et Vittoria et par la suite la rencontre entre cette dernière et Piero, leur amour naissant et l'échec de cette relation, il ne semble avoir rien à ajouter sur le plan du contenu narratif. Pourtant, ce serait trahir la complexité du récit antonionien. Céline Scemama-Heard a bien remis en question la notion de construction du récit chez Antonioni (1998, p. 54-62). Pour elle, le récit antonionien ne s'organise pas autour d'un événement central, unificateur, qui dirigerait le récit du début à la fin. Elle remarque que souvent le film s'ouvre sur un événement déjà entamé, voire même terminé. Elle cite en exemple l'ouverture de *L'Éclisse*, qui dévoile que la rupture entre Vittoria et Riccardo a déjà eu lieu au cours d'une nuit blanche, comme si le spectateur arrivait trop tard. Cette impression d'aboutissement se produit également dans *La Notte* où la mort de Tomasso

¹⁴ Chez Antonioni, multiple sont les plans où l'on ne peut rapporter le regard à une instance énonciatrice. Dans ces cas, le regard, ce qui est vu, n'appartient à aucun personnage. Plutôt, il se fait arbitraire, marque l'absence ou encore la présence-absence d'un regard inquiétant et qui force le film à fuir son propre lieu, délaissant la présence de l'image pour atteindre un Dehors, sorte d'extériorité interne au film ou encore point limite du langage cinématographique faisant du geste de filmer la marque d'une « distance infinie qui fait que se tenir dans le langage [filmer et regarder pour Antonioni...], c'est toujours être au-dehors » (Maurice Blanchot cité dans Moure 2001, p. 141). Il en est ainsi de ce très lent travelling qui clôt la séquence au village déserté de Noto dans *L'Avventura*. Qui regarde? D'où vient ce regard en mouvement? Est-ce un personnage inconnu, est-ce Anna? À ces questions, il semble bien difficile d'y répondre. Bien qu'il prenne source dans un hors-champ, il apparaît bien peu probable, en fonction de l'univers diégétique que nous propose Antonioni, que ce regard étrange soit d'une quelconque façon légitimé par cet univers.

peut apparaître comme le dénouement d'une très longue histoire, effet renforcé par le fait que nous ne connaissons rien des deux personnages principaux. Et dans *L'Avventura*, la disparition de celle qui semblait être l'héroïne du film laisse croire en une fin subite. Les fins des films d'Antonioni ressemblent au début de ses films dans la mesure où elles offrent une ouverture, exposent le spectateur au surgissement, à l'attente que quelque chose d'inattendu se produise. Scemama-Heard fournit l'exemple de la fin de *L'Éclisse* dans laquelle « parmi tous les personnages anonymes, l'un d'eux va se distinguer et susciter un intérêt particulier, de telle manière qu'il deviendra le sujet même du film » (ibid., p. 55). Souvent, les fins font place à une série d'hypothèses susceptibles de faire surgir quelque chose de nouveau. Quoi qu'il en soit, entre le début et la fin, aucune évolution, aucune progression narrative ne prépare les derniers instants. En fait, il est bien peu valable de parler d'épilogue chez Antonioni, dans la mesure où la fin ne vient jamais compléter le sens des événements antérieurs. Bref, à l'instar du cinéma classique, on ne peut plus dire que les récits des films d'Antonioni sont gouvernés par la notion d'évolution de l'intrigue. « Le récit n'a plus pour fondement premier l'événement vers lequel tendent toutes les lignes de fuites » (ibid., p. 56). En d'autres mots, il n'y a plus de ligne dramatique. Ce qui compte ce n'est plus le résultat, la fin et les moyens mis en œuvre pour atteindre cette fin, mais bien le trajet en lui-même, sorte d'intervalle entre deux moments, entre un début et une fin. C'est le parcours qui intéresse Antonioni et les nombreuses bifurcations, digressions possibles qui parsèment ce chemin. Dans cet entre-deux, il n'y a pas un événement qui serait porteur de l'intrigue, mais plutôt une dispersion d'événements sans liens, sans grande consistance entre eux.

Ainsi donc, il n'y a pas lieu de parler d'organicité à propos de la narration antonionienne. Au contraire du cinéma classique qui déployait sa narration selon le schème sensori-moteur en mettant en scène des personnages agissants et réagissant aux situations qu'ils rencontrent, le cinéma moderne,

particulièrement celui d'Antonioni, présente des personnages qui n'agissent plus, dans des décors désincarnés, quelconques. L'espace hodologique fait maintenant place à l'espace quelconque, espace dont les parties sont déconnectées et n'entrent en rapport que sous la forme de l'incommensurable, tels qu'en témoignent les faux-raccords. L'essoufflement de l'intrigue, le refus de toute ligne dramatique ainsi qu'une utilisation singulière du langage cinématographique ont permis à Antonioni d'atteindre à une présentation directe du temps, qui ne dépend plus du montage traditionnel. Tout se passe alors dans l'image. La composition du visible, par surcadrage, décadrage, gomme toute possibilité de prolongement dans un hors-champ prévisible, esquissé déjà dans l'image. Au contraire, le décadrage met le champ visible en rapport avec des combinaisons imprévisibles, incalculables et le hors-champ fait alors sentir sa virtualité. Ce que la dernière séquence et par-dessus tout la dernière image de *L'Éclisse* font sentir, c'est davantage des forces que des positions dans un espace donné. Cette séquence et cette image libèrent des formes (donc de l'actuel) des forces (qui sont du côté du virtuel) qui s'accrochent entre elles de sorte à former du visible-événement, un espace quelconque. Pour Deleuze, la narration moderne n'est pas organique, mais cristalline en ce qu'elle met justement en rapport dans la même image (donc dans la réalité) l'actuel et le virtuel comme deux dimensions distinctes, mais indiscernables. Pour Deleuze également, la narration moderne n'est plus véridique, ne prétend plus au vrai, mais devient falsifiante. La narration ne cherche plus l'unification ou l'identité du personnage, mais se perd dans une multiplicité de micro-événements qui agissent comme micro-récits autonomes, excluant l'avant et l'après et formant des séries de puissances : la narration se fait devenir et exprime le temps comme série de puissances¹⁵. Chez Antonioni, l'événement se soustrait du récit, « le récit lui-même se transforme en actions désarticulées dans le temps » (Deleuze 1985, p. 12). Si l'on peut parler

¹⁵ Pour Deleuze, les puissances du faux sont le signe du temps comme série ou le devenir comme potentialité et création du nouveau.

d'espace quelconque, il semble adéquat de parler de point quelconque¹⁶ à propos du récit antonionien. En effet, le récit aligne différents points quelconques ou micro-événements qui ne sont ni le début ni la fin d'un autre, « chaque point n'est pas un élément fondateur, mais il a une existence autonome qui ne tient pourtant que dans son devenir, dans son mouvement : chaque plan se referme sur lui-même, mais reste insuffisant à lui-même » (Scemama-Heard 1998, p. 58).

Tel que conceptualisé par Pasolini et repris par Deleuze, le récit antonionien rassemble toutes les caractéristiques du « discours indirect libre », fondement du « cinéma de poésie » (1985, p. 192-202). Pour le philosophe, « le récit concerne en général le rapport sujet-objet, et le développement de ce rapport » (Deleuze 1985, p. 192). Le cinéma classique et sa narration véridique ou organique distinguaient l'objectif et le subjectif. Il n'y avait pas de confusion entre ce que voyait la caméra et ce que voyait le personnage. Le cinéma classique montrait le personnage qui voit, et ensuite la vision de ce dernier de manière à assurer l'identité de l'objet et du sujet. Le récit du cinéma moderne, notamment celui d'Antonioni, brouille la distinction et l'identification de l'objectif et du subjectif (ibid., p. 193). Pour Céline Scemama-Heard, le non-marquage de la distinction entre le subjectif et l'objectif dans les films d'Antonioni est au service d'un monde dans lequel le regard de l'homme est désincarné (1998, p. 84). Le mode d'énonciation produit un personnage détaché du monde, absent et sans repères, d'où cette figure du désert que l'on retrouve partout dans le cinéma d'Antonioni. Comme nous l'avons vu récemment, l'utilisation d'angles

¹⁶ Il y a lieu ici d'introduire une notion qui n'a pas sa place dans la narration classique : la contingence ou le hasard. Chez Antonioni, le surgissement de l'événement, du nouveau, se produit par contingence : Anna qui disparaît mystérieusement lors d'une expédition sur une île, Thomas qui photographie à son insu ce qui pourrait bien être un meurtre, Locke qui découvre mort Robertson, etc. On a souvent qualifié ces situations de digressives tant elles semblaient déviées de la « ligne narrative » et entraver la progression du récit. La contingence digressive empêche alors toute possibilité d'action globalisante. Au contraire, elle souligne la fragmentation du récit et vient bloquer toute tentative d'explication ou de précision de l'intrigue, du drame, si drame il y a. C'est ce qui fait que d'un événement à un autre, d'une scène à une autre il n'y a pratiquement aucune certitude qui en prépare l'avènement. Ce qu'il y a, par contre, c'est une accumulation de rencontres, de hasards qui bonifient l'effet mystérieux de l'intrigue.

de prises de vue inusitées (surcadrage et décadrage), de mouvements de caméra et de faux-raccords ont permis à Antonioni de remettre en question les notions de subjectif et d'objectif et de suggérer la possibilité au cinéma d'un regard autre, mystérieusement marqué, sans référent stable, tout autant diégétique qu'extradiégétique. La question est alors de savoir si l'on peut attribuer ce regard étrange au cinéaste. À cela Pasolini répondait que la caméra s'alignait à une vision intérieure qui se confondait à celle du personnage. Dit autrement, le regard de la caméra se mêle au regard du personnage, l'objectif se mêle au subjectif. Les deux regards se font indiscernables et le récit se développe sur cette base. « S'établissait une contamination des deux sortes d'images, telle que les visions insolites de la caméra [...] exprimaient les visions singulières du personnage [...] » (Deleuze 1985, p. 194). Dans l'univers antonionien, cette mise en scène du regard exprime le détachement du personnage du monde qui l'entoure ainsi que de sa propre personne. De Moi=Moi, Je deviens un autre. Les exemples de cette dépossession du regard abondent dans les films d'Antonioni. Toujours, l'insistance du cadrage « induit un curieux détachement du personnage qui se regarde agir » (Deleuze 1983, p. 109). Ainsi en est-il de Vittoria dans *L'Éclisse*, qui, à plusieurs reprises, regarde les choses autour d'elle comme si elle ne les reconnaissait pas. Mais ce qui forme un discours indirect libre, c'est qu'à ce regard aucun raccord ne nous en livre l'objet. Très souvent, le plan suivant, dont le cadrage est préexistant, nous montre le personnage faire irruption dans le champ. Or, il devient impossible d'attribuer cette supposée subjectivité au regard du personnage. Gilles Deleuze affirmait que ce trouble de la vision appartenait à un personnage névrosé, en perte d'identité, qui allait « entrer dans un rapport « indirect libre » avec la vision poétique de l'auteur qui s'affirme en lui, à travers lui, tout en s'en distinguant » (ibid.).

Sur le plan de la narration et du récit, il semble que nous avons dit l'essentiel. Les compositions par surcadrage et décadrage ainsi que l'abondance de faux-

raccords ou de non-raccords (les régimes décrits par Belloï ne fonctionnent plus) coupaient l'image de son hors-champ optique. Bien qu'il soit impossible théoriquement d'éliminer le hors-champ, parce que toujours immanent au champ, au visible, cette façon de faire lui retirait toute emprise sur la narration. En termes linguistiques, le paradigmatique s'impose maintenant au syntagmatique. Ce n'est plus l'enchaînement logique et continu des images qui compte, mais leur dissociation, le rapport incommensurable qui les sépare. Le schéma sensori-moteur ne fonctionne plus, l'espace perd ses coordonnées topographiques et devient quelconque. L'homogénéité laisse place à l'hétérogénéité. À cela s'ajoutait un récit sans intrigue consistante, sans drame, sans progression, constitué par la contingence digressive qui l'ouvrait au multiple, à la multiplication de micro-événements qui ne peuvent former le Tout ouvert du cinéma classique. S'écroule également le hors-champ syntagmatique puisqu'il n'y a plus d'enchaînement continu et par là une constante restriction du savoir narratif. Il n'y a plus de vectorisation pour ramener à l'équilibre le discontinu et le continu. Le cinéma moderne découvre les pouvoirs du discontinu, affirme le photogramme, le plan au détriment de la séquence. Ce qui est primordial alors, c'est l'écart entre les images, c'est l'autonomie de cet écart et les puissances créatrices qu'il met à jour. Auparavant, le hors-champ comblait cet écart, le remplissait en matière signalétique. Maintenant qu'il n'a plus de teneur narrative, maintenant qu'il n'assure plus le prolongement de l'espace et la poursuite du mouvement, que devient-il? Nous avons souvent esquissé cette réponse ici et là, à savoir qu'il se transformait en Dehors. Reste alors à formuler une définition explicite du hors-champ comme Dehors.

2.5 Du Tout ouvert au Dehors

D.N. Rodowick, dans son ouvrage *Gilles Deleuze's Time Machine* (2003), accorde une grande importance au hors-champ dans la compréhension du passage de l'image-mouvement à l'image-temps, et par là du changement qui s'opère dans la conception du Tout. Il rappelle que l'image-temps remet d'abord en question le temps chronologique en brisant l'enchaînement continu du passé, du présent et du futur (Rodowick 2003, p. 142). Pour lui, la grande force du cinéma est d'avoir mis en évidence ceci : que le temps et le mouvement sont inséparables et parce que le temps passe, est en mouvement, il ne peut que faire coexister le présent avec le passé comme image virtuelle et avec le futur comme potentialité différente d'un simple présent à venir (ibid.). « The present is not a necessary consequence of the past any more than the future can be determined by the currents of the present » (ibid.). Le cinéma moderne saura saisir dans la même image l'avant et l'après, le passé et le futur. Ce qui rend cela possible, c'est la rupture du schème sensori-moteur et par là, la transformation de la fonction de l'intervalle entre les images.

Il faut nous souvenir que le cinéma classique articulait deux types de mouvements dans l'espace : l'un relatif et l'autre absolu. Le premier renvoyait aux ensembles fermés (le cadre de l'image) et permettait la poursuite d'une image dans une seconde selon différents régimes de communication. Ici, le hors-champ occupait l'intervalle, se confondait à l'intervalle. L'image s'organisait en fonction de ce hors-champ. Le visible se composait de manière à s'étendre dans un espace plus vaste. Le hors-champ était appelé à s'actualiser, à passer dans le champ spéculaire. C'était ni plus ni moins la définition de l'espace hors-champ telle que l'entendait Noël Burch dans sa *Praxis du cinéma* (1969). Mais le mouvement n'en restait pas là. À mesure qu'il reliait les images entre elles, à mesure que la virtualité du hors-champ

s'actualisait dans une image, le mouvement atteignait une dimension absolue. Le hors-champ faisait sentir sa dimension absolue, c'est-à-dire qu'il entrait en rapport avec un Tout changeant « where the linking of shots is internalized as a unified image, and images in turn are externalized in a ever-expanding global picture » (ibid.). C'est ce qui déterminait la narration organique du cinéma classique et la constitution d'une image-temps indirecte, obtenue par l'enchaînement des images selon des coupures rationnelles et des mouvements commensurables dans l'espace. On parlait alors d'un Tout ouvert¹⁷.

La rupture du schème sensori-moteur est venue bouleverser la conception du Tout en transformant le rôle de l'intervalle. Maintenant que les images ne se lient plus selon des coupures rationnelles, qu'il n'y a plus de continuité spatiale et de succession dans le temps, l'intervalle se fait autonome et s'assume davantage comme interstice, comme un écart qui dissocie les images. Dans cet interstice, c'est la force du temps qui se fait sentir. Il n'y a plus de continuité; le temps semble bondir d'un interstice à l'autre formant la série du temps¹⁸. Quant à l'espace, il se fragmente par faux raccords comme on l'a vu à propos des films d'Antonioni¹⁹. Le hors-champ ne peut plus exercer sa fonction de prolongement comme il ne peut plus entrer dans un rapport absolu avec le Tout. Il n'a plus de fonction proprement narrative et diégétique, il ne renvoie plus à l'espace. Autant dire que la rupture du schème sensori-moteur a tué le hors-champ. C'est là que le Tout devient le Dehors. Entre deux termes incommensurables, entre deux images ayant perdu contact avec l'espace, naît le Dehors. Le hors-champ prend la forme du Dehors parce qu'il n'est plus une figure spatiale et qu'il ne prend plus part au Tout ouvert. Le Dehors n'est en rien l'extérieur d'une image parce qu'il n'est pas un référent spatial et qu'il

¹⁷ Comme on l'a bien expliqué au chapitre précédent, le Tout ouvert du cinéma classique obéit à une logique hégélienne.

¹⁸ Afin de saisir graphiquement ce que je tente d'expliquer par les mots, je renvoie le lecteur aux deux schémas esquissés par Ronald Bogue dans son livre *Deleuze on Cinema* (voir 2003, p. 174-175).

¹⁹ Ce serait tout aussi vrai des films de Bresson.

n'appartient pas à la forme. Parce que coupé de l'avant et de l'après, le Dehors n'est pas actualisable. Au contraire, le Dehors, c'est la dimension virtuelle de toute image, une pure virtualité. Le Dehors est condamné à la virtualité. Comme le mentionne Rodowick à propos des coupures irrationnelles: « They open onto what is outside of space yet immanent to it : the anteriority of time to space, or virtuality, becoming, the fact of returning for that which differs » (ibid., p. 196). C'est la force du temps qu'exprime le Dehors, c'est la puissance créative de l'image qu'il met de l'avant. La dernière séquence de *L'Eclisse* constitue un exemple de la force du Dehors qui ouvre chaque image à la variation, à la différence créative.

2.6 Qu'y a-t-il dans le Dehors?

Mais alors, de quoi s'empare le Dehors? Qu'exprime-t-il? De quoi est-il constitué? Pour tenter de répondre à ces interrogations, il convient de convoquer un exemple tiré, cette fois, du cinéma de Robert Bresson. Pourquoi? Parce que le Dehors, s'il n'a rien à voir avec l'espace dans sa dimension strictement spatiale, semble prendre les allures d'un univers spirituel. Sans entrer dans les détails d'une description exhaustive du cinéma de Bresson, de sa conception du réel et de la contingence à celle de la narration et du montage²⁰, nous nous attarderons brièvement à la manière dont il traite le meurtre, l'action de tuer, dans son dernier film, *L'argent* (1983).

Comme chez Antonioni, on retrouve chez Bresson une narration fragmentée, morcelée, un montage prédominé par l'usage du faux-raccord, un mode de cadrage basé sur le décadage, une prolifération d'espaces quelconques et la

²⁰ Je ne peux que renvoyer le lecteur intéressé à parfaire ses connaissances du système cinématographique de Bresson au fabuleux livre de Philippe Arnaud intitulé sobrement *Robert Bresson* (1986) ainsi que les *Notes sur le cinématographe* (1975) écrites par Bresson lui-même.

production d'un récit sous forme de discours indirect libre. Le schème sensori-moteur ne fonctionne plus et l'intervalle se fait interstice. Ici aussi le hors-champ perd sa dimension spatiale et se fait pur Dehors. L'esthétique bressonienne privilégie le manque à voir, le blocage de la vision ou « l'impossible unité de l'événement », comme le dirait Arnaud (1986, p. 26). Et il semblerait que cela ait à voir en partie avec le thème de la mort ou plutôt la représentation de la mort, si représentation il y a.

On le sait, le cinéma classique, tant le suspense que le film d'horreur, a su jouer du moment mortel, moment où la mort surgit à même la vie, instant dérobé à la vie. Ce qu'il y a d'enrichissant dans ces films classiques, c'est qu'ils mettent de l'avant le double aspect du hors-champ identifié par Deleuze : le hors-champ relatif et le hors-champ absolu. D'une part, ces plans, ces séquences (pour ne pas dire ces syntagmes), ceux où la présumée victime disparaît sous nos yeux, dans les marges du cadre ou encore derrière ce mur à même le champ, entraîné par l'esprit maléfique d'un tueur fou ou d'un mari jaloux, installent un hors-champ parfaitement diégétique, convoquant la participation du spectateur. Plus encore, c'est un espace entièrement dédié au spectateur, tel qu'on l'a bien vu et expliqué au chapitre premier de ce mémoire. L'espace contigu hors-champ, lorsqu'il emporte avec lui le moment mortel, cet instant où la mort frappe, n'est rien d'autre qu'une manigance du Grand Imagier afin de semer le doute, la suspicion, l'incrédulité. Le spectateur entend bien un cri en voix hors-champ, voit bien la paire de lunettes qui gît au sol, cependant, ce qui advient réellement de ce personnage demeure somme toute un mystère, mystère dont s'emparera le récit et dont un procédé narratif étayera les tenants et aboutissants (Est-il vraiment mort?). En termes sémio-linguistiques, on dira qu'on est passé d'un savoir assertif à un savoir hypothétique, qui rappelons-nous, n'est justement pas un savoir, mais bien la mise en place d'une série d'inférences tous plus ou moins probables. Par son caractère d'abord relatif, mais surtout parce qu'il est maintenu virtuel (non actualisé), le hors-champ

hors-champ acquiert une certaine propriété métaphysique (cette présence/absence ou encore cette mort hypothétique) qui en accentue le caractère absolu. Deleuze parlerait alors d'un Tout ouvert en ce que bien qu'absolu, cette occultation du moment de la mort n'est redevable qu'au cadrage et au montage, les deux faces du plan. Pour devenir un Dehors, le hors-champ devra s'affranchir de la narration véridique, de la mise en scène et ne plus être réductible à un travail du plan ou encore à un ensemble plus large que le cadre de l'image (non plus un travail du syntagme).

Revenons à Robert Bresson et regardons de plus près comment, à travers un exemple des plus forts, il traite le moment mortel. Cet exemple, nous le trouvons dans *L'Argent*, dernier film de Bresson dans lequel il synthétise les procédés narratifs et stylistiques inventés tout au long de sa filmographie et qui ont contribué à définir ce qu'il nomme : le Cinématographe. Le meurtre des hôteliers est un extrait dans lequel Bresson utilise la fragmentation, la vision partielle et l'ellipse afin d'atteindre à « l'impossible unité de l'événement » (Arnaud 1986, p. 26). Dans l'univers de Bresson, la vision partielle et l'ellipse produisent des effets métonymiques qui ont pour fonctions de retarder l'identification narrative, visuelle ou sonore, de présenter l'effet avant la cause et de montrer l'action non pas dans sa totalité mais bien dans son incomplétude. Comme l'écrit José Moure, ce parti pris implique un renversement de l'usage classique du hors-champ :

Ce type de substitution ou de déplacement métonymique, qu'on a déjà trouvé dans le cinéma classique, répond moins chez Bresson à une volonté classique de dramatisation du hors-champ ou à une rhétorique de la litote (montrer moins pour suggérer plus) qu'à un refus presque systématique de restituer à l'événement sa complétude et de tomber dans la représentation (Moure 1997, p. 114-115).

Le meurtre des hôteliers représente un exemple frappant de ce refus de montrer l'événement dans sa plénitude. La séquence débute au moment où

Yvon sort de prison. Il fait nuit, Yvon cogne à une porte, une femme répond. Il entre. En profondeur de champ, nous apercevons un homme, debout, derrière un bureau. La porte se referme et le plan suivant nous montre une enseigne où l'on peut lire: Hôtel Moderne. Ce n'est qu'à partir de ce dernier plan que nous comprenons que les deux personnages, l'homme et la femme, sont les tenanciers d'un hôtel. Suit un plan montrant Yvon descendant des escaliers, un autre où il se lave les mains et enfin un troisième où l'on voit un filet rouge sang coulé dans le fond du lavabo.

Toujours de manière fragmentée, sans réel raccord de continuité entre les images, la suite de la séquence montre Yvon plier un pantalon souillé de sang, le mettre dans ses bagages, voler l'argent des tiroirs-caisses et sortir de l'hôtel. Dans cette séquence (séquence par épisodes, dirait Metz), Bresson nous prive de la vision de l'acte monstrueux commis par Yvon. Au contraire, il nous suggère le meurtre par un jeu de décalage spatio-temporel. Ce que nous voyons du meurtre possible, ce n'est que le sang ruisselant au fond du lavabo blanc. C'est, comme le dirait Deleuze, un rapport de couleur, de contraste, rouge sur blanc. L'image de ce sang fait résonner toute la violence de l'acte dans un hors-champ refusé. Aucun raccord ne viendra actualiser ce hors-champ. Aucun investissement imaginaire ne noue le spectateur à ce hors-champ. Reste une tension, « une force de suspension qui ouvre le plan sur un dehors de lui-même, sur une dimension qui échappe à toute représentation » (ibid., p. 117). En cela, Bresson éloigne le hors-champ de tout a priori dramatique et transforme l'acte meurtrier en un acte vide de sens. À examiner l'ensemble du film, au dépouillement dramatique du hors-champ fait écho le cheminement intérieur d'Yvon, cheminement dénué de toute psychologie, où seule l'emprise du mal (l'effet pervers de l'argent) justifie le meurtre des hôteliers.

Ici, ce qui transforme le hors-champ en Dehors, ce n'est pas l'occultation de l'acte meurtrier. D'innombrables films classiques ne montraient pas le meurtre et le hors-champ n'en devenait pas pourtant un Dehors. Ce qui transforme le hors-champ en Dehors, c'est bien plus l'inexplicable de l'acte, un choix d'existence, une décision spirituelle dont la justification n'est pas réfléchie ou débattue dans le champ, dans le visible. C'est la décision de tuer qui s'est prise hors-champ, non seulement l'acte. Jamais l'on n'entrevoit la possibilité d'un meurtre dans cette séquence, rien dans les images précédentes ne nous le laisse croire, aucune information narrative ne nous aiguille sur cette piste et nullement cette décision ne se réalisera dans le champ de la fiction. Chez Bresson, il y a à la fois un refus de montrer l'action et la décision qui mène à cette action. Bref, il y a là une ressemblance avec les rapprochements sur la pensée que faisaient Deleuze (1985, p. 213-225) à propos d'Artaud et de Shefer. Aux images désenchaînées et fragmentées du film, répond l'attitude « schizophrénique » d'Yvon devenu « automate spirituel ». En privant ses acteurs de sentiments et d'idées, en faisant d'eux des « modèles », Bresson atteignait par là l'idée d'Artaud au sujet de la pensée : que la pensée se confronte incessamment à son propre impouvoir, à sa propre impuissance, celle de se penser elle-même. Les situations optiques et sonores pures produites par les grands cinéastes modernes tels Antonioni et Bresson mettent en scène des personnages en proie à un impensable dans la pensée qui découle d'une situation de « perte de monde », de rupture du lien de l'homme et du monde²¹. C'est parce qu'Yvon ne croit plus en rien, ne croit plus aux valeurs de son monde, justice et vérité, qu'il agit au-delà de la raison. Les meurtres qu'il commet sont comme une anomalie généralisée. L'automatisme dont il fait preuve est comme l'impensable dans la pensée, une dépossession. Il y a donc cela dans le Dehors, une sorte d'impensée, un choix d'existence inexplicable. Du coup, on le voit bien, les images visibles ne s'accrochent pas à

²¹ C'est la conséquence de la Seconde Guerre mondiale et de son traitement proprement cinématographique.

des blocs d'espace-temps contigus, à des espace-temps qualifiés, des espace-temps pour l'action, mais à une zone spirituelle, là où quelqu'un se décide.

2.7 Et le spectateur du cinéma moderne?

En effet, qu'advient-il de lui? En quoi consiste maintenant son travail? Le cinéma moderne élimine-t-il la participation cognitive du spectateur? Bien entendu, aussi étrange il peut être, déstabilisant de complexité ou de simplicité, incompréhensible par moments, désinvolte par d'autres, le cinéma moderne demeure du cinéma. Son fonctionnement reste le même. Il y aura toujours un œil spectatorial pour un sujet spectatorial. Sans cette condition, point de cinéma. Inutile donc de remettre en question les rapports champ et hors-champ tributaires des multiples variations de l'œil au cours de la projection. Il y aura toujours, immanent à tout champ visible, un hors-champ invisible qui le prolonge, qui en constitue l'extension spatiale. C'est une donnée irréfutable de l'image filmo-photographique. Reste à savoir maintenant ce que l'on fait de cet espace invisible. Reste à voir en quoi il peut être productif.

Très tôt dans l'histoire du cinéma on a compris et rendu effectif le pouvoir du hors-champ. Déjà à l'époque du cinéma naissant on investissait l'espace « off ». Si l'unicité du point de vue et les contraintes liées au dispositif cinématographique ne permettaient pas encore le changement de plan, nombre de petites vues des années 1900-1903 suggéraient à partir du visible un espace contigu dans lequel « il se passe quelque chose ». Les regards « off », les incessantes entrées et sorties du champ, les mimiques ampoulées des comédiens attestaient d'une conscience du hors-champ non seulement comme prolongement du champ, mais aussi en tant que lieu d'un certain savoir. À partir de là, le cinéma entra dans son ère narrative, perfectionnant ses

moyens, devenant industrie et système. Au sein du cinéma classique narratif, on l'a vu, le spectateur était la visée principale, le point central. Le film organisait sa matière visuelle et sonore autour de lui, et en réponse, le spectateur s'y ajustait, s'y accordait, s'y synchronisait. Du plan au syntagme, le spectateur activait en lui des mécanismes cognitifs lui permettant de légitimer la cohérence du monde défilant sous ses yeux. Plus encore, c'est lui qui, par les modes de perception « de bas en haut » (bottom-up) et « de haut en bas » (top-down), assurait la progression de l'intrigue au sein de ce que Perron nommait la « spectature en progression ». C'est en tenant compte d'un cinéma proprement narratif que Gilles Deleuze développe le concept du schème sensori-moteur afin d'explicitier l'organicité de l'image-mouvement. Il montrait que les images s'enchaînaient selon des raccords logiques, des coupures rationnelles, qui ne laissaient jamais béant l'intervalle entre les images. Le cinéma classique était organique, il cherchait l'homogénéité et la continuité. L'ensemble s'alignait selon une intrigue qui justifiait à elle seule les images, les rapports d'images. C'était un cinéma dominé par la « Grande forme » et la « Petite forme », où tout était ramené à un centre, à un concept unificateur. Elles construisaient et développaient des milieux concrets où s'actualisaient les forces selon un schéma S-A-S' ou encore A-S-A'. En somme, le cinéma classique et ses caractéristiques positionnaient le spectateur devant un monde déterministe, un monde obéissant à une logique de causes à effets, exigeant de lui la mise en place d'une série d'inférences relevant du sens commun. Bref, d'une image à l'autre, d'un syntagme à l'autre, le spectateur progressait dans le film grâce à son appréhension cognitive. D.N. Rodowick résume parfaitement la situation:

The organic regime believes in identity, unity, and totality. It describes a deterministic universe where events are linked in a chronological continuum: one believes retroactively in a past that leads inevitably to the present; one has faith in a future that emerges predictably out of a present (2003, p. 15).

Rien de tel se produit dans le cinéma moderne ou plutôt, devrait-on dire, dans un certain cinéma moderne, celui que nous avons étudié, celui d'Antonioni, de Bresson, mais aussi celui de Godard, de Resnais, de Duras, d'Akerman, de Van Sant, etc. Dans ce cinéma du temps, les cinéastes ont su créer des univers qui ne répondent pas à des lois de compositions organiques entre images, entre séquences. En brisant le schéma sensori-moteur qui nourrissait le cinéma classique, ces auteurs ont préféré rendre à l'image leurs dimensions proprement visuelle et sonore. En coupant le flux, le courant continu, ils ont mis l'image en rapport avec elle-même, découvrant par là de nouvelles forces et par conséquent un nouveau pouvoir du vide, de l'intervalle entre images. Cependant, cela ne veut pas dire qu'ils ont délaissé le privilège du montage. Tout au contraire, les rapports d'images, les divisions entre images et les regroupements d'images se font maintenant d'une autre façon, qui n'est plus celle du commensurable ou du décidable. Le concept de « Tout ouvert » ne s'applique plus, de même que celui de la « forme du vrai ». Ils sont remplacés par le « Dehors » et la « puissance du faux » et impliquent une organisation de la matière qui n'est plus organique et qui ne se développe plus de manière prédictible. Devenus autonomes, l'intervalle et les images se recomposent en fonction de relations incommensurables entre les images et les sons. Le montage moderne produit des séries d'images qui se jouent de l'avant et de l'après. Dans ses séries d'images où priment les faux-raccords et où l'intervalle définit des rapports incommensurables, le spectateur est suspendu dans un état d'incertitude face à ce qui peut arriver. Pour D.N. Rodowick, l'image-temps et les relations qu'elle met en place sont davantage de type probabiliste que prédictif, dans la mesure où rien n'est décidable, mesurable, et où tout peut se jouer d'une manière comme d'une autre (2003, p. 15). Le hors-champ du plan et le hors-champ du syntagme ne sont plus pensables en fonction de rapports commensurables ancrés dans des milieux concrets, définis par le sens commun. Comme Rodowick le précise :

Every interval becomes what probability physics calls a « bifurcation point », where it is impossible to know or predict in advance which direction change will take. The chronological time of the movement-image fragments into an image of uncertain becoming (ibid.).

La contingence et la digression, principes à l'œuvre dans les films d'Antonioni, vont dans le sens opposé à la prédictibilité du cinéma classique. Ils témoignent bien plus d'un univers probabiliste, déjouant les attentes du spectateur. Et c'est dans un tel univers que le devenir créer de la nouveauté, affirme sa puissance créatrice. Le cinéma moderne est, pour Deleuze, non pas en rupture avec le cinéma classique, mais simplement autre chose, une transformation, une mutation, une déterritorialisation des forces et signes qui le composaient.

Conclusion

Au terme de ce mémoire, il nous faut revenir sur une idée glissée au début du second chapitre : du cinéma classique au cinéma moderne il y aurait deux histoires théoriques du hors-champ, deux conceptions différentes du hors-champ. Cependant, il semblerait plus pertinent de reprendre cette idée en suivant la ligne de pensée qui a guidé l'évolution de ce travail, c'est-à-dire qu'entre le classique et le moderne il n'y a pour ainsi dire aucune rupture, aucune opposition, simplement que le moderne rejoue à sa façon les matériaux du cinéma classique, les déterritorialise pour en tirer quelque chose d'autre, non pas meilleur ou plus beau, seulement autre. On reformulerait alors l'idée : non pas deux histoires, mais une même histoire changeante dans laquelle le hors-champ s'est métamorphosé, s'est déplacé, mais aussi s'est ajusté.

À l'intérieur du cinéma classique narratif, le hors-champ se voyait englué dans la forme filmique, c'est-à-dire qu'il prenait part à l'acte narratif et n'existait que par les grandes opérations techniques du filmage. Toujours, il s'inscrivait à même la représentation et convoquait une forte et indispensable participation spectatorielle. Il était alors un rouage important du schème sensori-moteur et participait de plein pied à la construction d'une image-action liant l'homme au monde. Mais l'après-guerre est venu tout bouleverser. Petit à petit, pour des raisons principalement morales et éthiques, l'acte narratif perdit en importance et l'image gagna en puissance. D'une certaine manière, on se mit à tout repenser : cadrage, mouvement d'appareil, raccord, montage, mise en scène, jeu des acteurs, etc. À la manière du néo-réalisme italien, pour filmer la « nouvelle réalité » du monde, il fallait réorienter le cinéma. C'est donc une affaire d'idées, de pensées, qui a transformé la face du cinéma ou plutôt qui a su exploiter une puissance encore insoupçonnée du cinéma. Il fallait extraire la modernité du classicisme pour filmer le monde à nouveau. Bien sûr, le hors-

champ n'en fut pas épargné. Maintenant que l'interstice entre les images se fait autonome, que le vide s'affirme, la continuité spatio-temporelle perd en densité. Le hors-champ ne trouve donc plus d'affinité avec l'image précédente ou suivante. Il ne s'actualise plus parce que chaque image se veut nouvelle, chaque image est création de nouveau, dans un devenir fragmenté, parcellé, produisant des séries d'images. Le hors-champ n'est plus une donnée de la narration, il n'est plus de l'ordre de la forme filmique, n'a plus besoin de la technique cinématographique pour exister, mais se donne plutôt comme objet de pensée, comme concept malléable. Dégagé de tout a priori spatial, le hors-champ quitte le film, devient un Dehors, lieu de l'implicite, du non-dit, de l'infilmé ou de l'inexplicable. Le Dehors met en jeu la pensée dans un cinéma du temps, de l'image-temps. Le Dehors est maintenant une zone spirituelle où un choix, un mode d'existence se réalise.

Le passage du classique au moderne, du hors-champ au Dehors, de l'actuel au virtuel, transforme l'objet cinéma même. D'objet d'analyses, il devient, avec la modernité, un modèle d'analyses ou encore un opérateur d'analyses. C'est ce que nous avons tenté de démontrer en intégrant la pensée deleuzienne du cinéma à cette étude du hors-champ. Nous avons voulu rendre compte de l'importance théorique du hors-champ en le confrontant à une pensée philosophique, trouvant dans les formes filmiques les puissances capables de les élever à hauteur de concepts philosophiques. Comme le dit si bien Deleuze : « Le cinéma lui-même est une nouvelle pratique des images et des signes, dont la philosophie doit faire la théorie comme pratique conceptuelle » (1985, p. 366). C'est une nouvelle pragmatique du cinéma qu'expose le philosophe. Ne reste plus qu'à conclure ce travail en esquissant brièvement la pensée philosophique de l'art selon Gilles Deleuze. Elle nous permettra, au final, de mieux situer le cinéma dans l'entreprise deleuzienne.

L'art est présent chez le philosophe depuis le début de son œuvre. Presque le tiers des ouvrages qu'il publie font référence à l'art. Dans son livre *Deleuze et l'art*, Anne Sauvagnargues fait mention de trois grands moments ou trois grandes philosophies de l'art chez Deleuze (2003, p. 11-12). Le premier moment est celui où le privilège appartient à la littérature. Ici, l'état du signe est discursif, prisonnier de son expression littéraire et renvoie en quelque sorte à une herméneutique du sens, à une recherche de la signification. Les auteurs et ouvrages analysés par Deleuze (Proust, Nietzsche, Sacher-Masoch, Zola) sont l'occasion de rendre compte d'une réforme de l'image de la pensée. À partir des années soixante-dix, avec la collaboration de Félix Guattari et l'écriture de *L'anti-oedipe* (1972), c'est le moment où la littérature témoigne d'une implication politique de l'art. C'est une critique de l'interprétation, particulièrement de la psychanalyse, par laquelle le signe, petit à petit, se dégage du carcan linguistique pour atteindre au non-discursif. La voie d'une sémiotique de la création est alors tracée. L'intérêt pour l'art se tourne désormais vers la peinture et le cinéma. L'art n'est plus conceptualisé que sur la base du langage, mais tient compte du fait que les images et les sons sont d'abord irréductibles à une signification langagière, n'appartiennent pas à la langue. Ce qu'il y a dans l'art, exprime Deleuze, se sont des idées ou des images qui ne sont rien d'autre que des complexes de sensations, des agencements de percepts et d'affects, n'équivalant jamais à un discours. Les images ne veulent rien dire, cependant elles donnent à penser. La sémiotique vise donc la prise en considération de l'expérience sensorielle offerte par le tableau ou le film, du choc qu'elle produit sur la pensée, sans jamais la réduire à un modèle interprétatif, imaginaire ou symbolique. L'art n'interprète rien, il fait sentir des forces à l'œuvre dans un milieu vital. L'art est capture de forces et l'image, affects et percepts. C'est une logique de la sensation et non plus du sens.

Dans une telle conception, l'art n'est jamais mimésis, copie, double mental, représentation de l'imagination, cliché de l'opinion, mais bien un mode de la matière, un mouvement réel (ibid., p. 35). Ce n'est pas tant les formes de l'art qui intéresse Deleuze, mais bien leurs effets réels sur le plan des forces, de ce qui est antérieur aux formes, antérieur à la signification. D'une certaine manière, nous dit Deleuze, il ne faut pas rechercher la signification des images, mais les prendre comme des réalités. Il faut mettre de côté l'interprétation et se concentrer sur la façon qu'elles affectent la pensée directement. Car l'image crée de la pensée et c'est parce que la peinture et le cinéma sont asyntaxiques et a-signifiants, qu'ils sont des masses plastiques investissant notre œil, qu'un choc se fait sentir dans la pensée. La pensée est immanente aux images, est affaire de sensations. Ainsi, l'image n'est pas à prendre comme matière signifiante, n'est pas à interpréter, mais se donne comme rapports de forces ou variations de puissances ou affects. Elle est, au sens où Bergson l'entend, « un système d'actions et de réactions au niveau de la matière elle-même, de sorte que l'image n'a aucun besoin d'être aperçue, mais existe en soi comme ébranlement, vibration, mouvement » (ibid., p. 37).

Deleuze aborde le cinéma sous l'angle d'une philosophie de la force dans laquelle la force est toujours plurielle, rapports de forces, couplage d'une action et d'une réaction, puis d'une puissance affective qui l'élève en intensité. L'image est un rapport de forces et est capable d'affects. Avec le cinéma, le signe prend vacance de la signification pour rejoindre le plan matériel, réel des forces, du sensible. Le cinéma, les images de cinéma, sont des milieux où s'effectuent des « relevés constatifs des forces en présence » (ibid., p. 63). À partir des formes données, il faut évaluer les rapports de forces et la puissance affective qui les composent. C'est la part symptomatologique de l'art. Se pose alors la question de la forme et de la force. La forme vient-elle avant ou après la force? La force détermine-t-elle la forme? C'est aussi la grande question de l'individuation des forces ou la théorie de l'heccéité. Grosso modo, sans entrer

dans une description détaillée, l'heccéité est l'équivalent de la forme dans la mesure où elle est un « composé intensif et fluctuant de rapport de forces » (ibid., p. 68). Pour le philosophe, l'art entre d'abord en contact réel avec des rapports de forces. Il ne procède pas directement des formes, qui sont plutôt des dérivés des forces. L'art n'est pas une compilation de formes, mais un composé de rapports de forces. Il faut donc voir l'image comme heccéité ou comme la variation des rapports de forces; elle est modale, elle est un mode d'individuation¹. À savoir si la forme vient après ou avant la force, Sauvagnargues répond : « La forme étant composée de rapports de forces, il n'y a rigoureusement que des forces, et les formes sont un devenir des forces » (ibid., p. 69). Chez Deleuze, la forme est un mode d'individuation des forces et non un cliché de la représentation, et l'art doit sortir des clichés pour afficher son pouvoir sur la pensée. L'art créateur se définit ainsi :

[...] quel que soit son matériau d'expression, l'art capture des forces ou compose des heccéités nouvelles, des consolidés d'espaces et de temps qui apportent en eux-mêmes du nouveau, parce qu'ils font événement et rendent sensibles des forces jusque là insensibles (ibid., p. 71).

Les agencements nouveaux créés par le cinéma moderne, les nouveaux usages du cadrage, du montage, de l'interstice, et par conséquent du hors-champ, sont de telles individuations, de tels événements, de telles heccéités.

Ainsi, un des questionnements les plus importants dans la philosophie des arts chez Deleuze se résume à comprendre la création du nouveau. Il examine les conditions nécessaires à la création du nouveau, à l'irruption de l'événement.

¹ L'image cinématographique est un mode d'individuation, une heccéité. Elle est le résultat d'un processus de subjectivation au plan matériel des forces. Elle se produit, nous l'avons vu à quelques reprises, lorsqu'un écart se creuse entre une action subie et une réponse motrice sur le plan d'immanence. Ce qui assure le passage des forces vers la forme, c'est que l'image subjective cadre l'action qu'elle désire ou soustrait ce qui ne l'intéresse pas des autres images, créant par là une perception se logeant dans l'écart, dans l'interstice. Mais avant de s'orienter vers la réponse motrice, la perception se dote d'un dedans, d'un affect subjectif, s'éprouve de l'intérieur. L'individuation ou l'effet sujet de la matière divise donc l'image-mouvement en trois sortes fondamentales à tout régime cinématographique : image-perception, image-action et image-affection.

Nous venons de voir que Deleuze accorde le primat de la force sur la forme en ce qui concerne l'heccété ou le mode d'individuation. C'est que pour lui ce rapport doit être mis en parallèle avec un second rapport, celui du virtuel et de l'actuel. Suivant de près les pas de Bergson, Deleuze substitue à la notion de possible, celle de virtuel. Pour eux, le possible est l'égal du prévisible, ce qui est possible d'imaginer à partir d'un réel déjà donné. Dit ainsi, le possible ne vient pas avant le réel, mais après lui, après ce qui est déjà réalisé. Il serait alors illusoire de penser le contraire, que le possible précède le réel. On détermine donc le possible à partir d'un réel formé. Il prend la forme d'alternatives; il est un projet, une projection. Or, une fois ce possible réalisé, rien n'a été créé, rien ne se différencie de ce qui était déjà projeté. La notion de virtuel a quant à elle une dimension qui n'a rien d'imaginaire. Pour le philosophe, le virtuel appartient au réel, mais ne peut être déductible des formes de cette réalité. Il serait d'une toute autre nature. Pour bien comprendre cette distinction, prenons l'exemple d'une forme quelconque, un rectangle, et demandons-nous ce qui a bien pu la rendre possible. Nous pourrions alors répondre simplement que dans un rectangle nous trouvons un carré, que c'est le carré qui rend possible le rectangle, qu'il suffit d'allonger le carré pour obtenir un rectangle. Il en serait de même pour le trapèze : on trouverait dans le trapèze un rectangle qui l'a rendu possible. Bref, rien n'a été créé. On a simplement eu une transformation, un certain déterminisme, une chaîne de causalité. Tout autre est la dimension du virtuel, résolument tournée vers les forces plutôt que les formes. Les forces ou les puissances sont incluses dans les formes, en sont contemporaines. Elles renvoient à une dimension non-chronologique du temps où le passé serait contemporain du présent tout comme le futur. N'étant pas de la même nature, il est impossible de déterminer la forme à partir de la force. Dégager le virtuel de la forme, de l'actuel, revient à dégager un ensemble de forces ou puissances dont on ne pourra prédire ce qui en résultera. Les forces ou puissances, une fois dégagées, nous positionnent devant de l'imprévisible, devant un devenir. Elles créent du nouveau. C'est le

principe de la différence chez Deleuze² : lorsque le virtuel s'actualise, lorsqu'il prend forme, il se différencie, produit de la différence. Il n'y a rien de ressemblant entre les rapports de forces virtuelles et les rapports de formes actuelles, et quand ces forces deviennent actuelles, elles ne le font pas selon un ordre causal, parce que les causes ne peuvent être que des formes.

Qu'en est-il du cinéma et des rapports entre le champ et le hors-champ? À la lumière de ce qui vient d'être dit, nous avancerions que le cinéma classique est un cinéma essentiellement de la forme. La logique des raccords, le principe d'homogénéité spatio-temporelle tout comme la composition du cadrage organisent un monde qui, pour le spectateur, se veut complet, sans trous, sans manque sémantique. Tout est contenu dans l'image et tout se répète d'une image à l'autre. À partir de ce qui est donné dans le champ de l'image ou à partir des données rassemblées au fil des images, le spectateur peut prévoir ce qui adviendra du hors-champ. Aussi invisible qu'il peut être a priori, il n'affiche que très peu de virtualité dans la mesure où immédiatement il s'actualise, comme dans un empressément sémantique. Le hors-champ équivaut au possible, au sens où son apparition est prévisible dans le champ visible. Le cinéma classique dévoile son hors-champ. Il est comme aspiré vers la forme, vers le visible. Le spectateur peut rassembler des alternatives de raccords (un ensemble de possibilités) à partir de ce qui existe et ce qui est déjà donné à voir dans le champ. C'est ce que nous voulions dire, à propos du cinéma classique, lorsque nous affirmions qu'il s'agit d'un cinéma au développement narratif préprogrammé. Il n'y aurait pas de création de nouveau dans le cinéma classique, seulement des transformations, une chaîne de causalité, un déterminisme, mais pas d'événement. Le cinéma moderne, au contraire, compose le champ visible (décadrage, surcadrage, espace vide, etc.) de sorte

² Cette conception de l'actuel et du virtuel se rapporte, chez Deleuze, au concept de « corps sans organes », développé à partir des réflexions d'Artaud. Je ne développerai pas davantage sur ce sujet très complexe, mais renverrai le lecteur au chapitre quatre du livre *Deleuze et l'art* d'Anne Sauvagnargues (voir 2003, p. 83-108).

qu'il peut entrer dans des combinaisons imprévisibles pour le spectateur. C'est à ce moment que le hors-champ fait sentir sa virtualité. Le principe du décadage n'est pas de déterminer des positions dans un espace, mais de faire sentir les forces de cette espace. À partir des formes, il libère des forces qui acquièrent une certaine plasticité capable de produire du visible-événement, comme un espace quelconque (c'est la fameuse séquence finale de *L'Éclisse*). De sorte qu'une fois actualisées, ces forces virtuelles produisent quelque chose de nouveau, de différent. Les coupures irrationnelles ou les faux raccords représentent le mode d'actualisation des forces. Nous pourrions désormais avancer que le cinéma moderne est, quant à lui, résolument tourné vers les forces et que son hors-champ (le Dehors) est de l'ordre du virtuel.

Aujourd'hui, l'ensemble de la cinématographie mondiale produit un cinéma de la forme, à l'image du cinéma hollywoodien classique narratif. Les raisons sont diverses : économique certes, politique peut-être, mais sûrement sont-elles liées à l'état du monde, ajustées aux mentalités ou aux faits sociaux qui transforment ce monde. Il y a certainement quelque chose de rassurant dans la forme, dans le concret, dans le visible, plutôt que dans le senti, dans l'intangible. Le cinéma moderne était en quelque sorte une très grosse gageure avec le monde. Il venait brasser la cage du monde dans une espèce d'énorme « réveillez-vous ». Vitalement, il était engagé et s'évertuait à produire un choc, à frapper la pensée. Peut-être aujourd'hui, dans le confort formel, a-t-on peur d'être dérangé? Reste que certains osent encore.

Bibliographie

Amiel, Vincent. 2001. *Esthétique du montage*. Paris : Nathan.

Arnaud, Philippe. 1986. *Robert Bresson*. Coll. « Auteurs ». Paris : Cahiers du cinéma.

Aumont, Jacques. 1989. *L'oeil interminable. Cinéma et peinture*. Paris : Librairie Séguier.

-----, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. 2001. *Esthétique du film*. Paris : Nathan.

Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire*. Coll. « Cahiers du cinéma » Paris : Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil.

-----, Roland. 1982. « Le troisième sens ». Dans *L'obvie et l'obtus, Essais critiques 3*, p. 43-61. Paris : Éditions du Seuil.

Bazin, André. 1985. *Qu'est-ce que le cinéma?*. Paris : Les Éditions du Cerf.

Belloï, Livio. 1992. « Poétique du hors-champ ». *Revue Belge du Cinéma*, N° 31, p. 3-77.

Bensmaïa, Réda. 1991. « Le cinéma comme opérateur d'analyse ». En ligne. *Surfaces*, vol. 1, p.1-31.

<http://www.pum.umontreal.ca/revues/surfaces/vol1/bensmaia.html>. Consulté le 15 novembre 2005.

Bergala, Alain. 1984. « Roberto Rossellini et l'invention du cinéma moderne ». Préface à *Roberto Rossellini. Le cinéma révélé*. Paris : Cahiers du cinéma. Éditions de l'Étoile.

Bergson, Henri. 1997. *Matière et mémoire*. Coll. « Quadrige ». Paris : PUF.

Bogue, Ronald. 2003. *Deleuze on Cinema*. New York : Routledge.

Bonitzer, Pascal. 1976. « Les silences de la voix ». Dans *Le regard et la voix. Essai sur le cinéma*, p. 25-49. Coll. « 10/18 ». Paris : Union Générales d'Éditions.

-----, Pascal. 1982. « Qu'est-ce qu'un plan? ». Dans *Le Champ aveugle. Essais sur le cinéma*, p. 13-38. Coll. « Cahiers du cinéma ». Paris : Gallimard.

-----, Pascal. 2001. « Décadrages ». Dans *Théories du cinéma*, p. 123-131. Coll. « Petite anthologie des Cahiers du cinéma ». Paris : Cahiers du cinéma.

Bordwell, David, Janet Staiger et Kristin Thompson. 1985. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 60*. New York : Columbia University Press.

-----, David. 1986. « La saute et l'ellipse ». Dans *Jean-Luc Godard. Le cinéma, Revue belge du cinéma*. N° 22-23, p. 85-90.

Bresson, Robert. 1975. *Notes sur le cinématographe*. Paris : Gallimard.

Burch, Noël. 1982. *Pour un observateur lointain*. Paris : Gallimard.

-----, Noël. 1986. « Nana ou les deux espaces ». Dans *Une praxis du cinéma*, p. 39-58. Coll. « Folio/Essais. Paris : Gallimard.

Cavell, Stanley. 1999. *La projection du monde. Réflexions sur l'ontologie du cinéma*. Paris : Belin.

Cohen-Séat, Gilbert. 1958. *Essais sur les principes d'une philosophie du cinéma*. Paris : P.U.F.

Deleuze, Gilles. 1966. *Le bergsonisme*. Paris : PUF.

-----, Gilles. 1980. *Milles Plateaux*. Paris : Les Éditions de Minuit.

-----, Gilles. 1983. *Cinéma1. L'Image-Temps*. Paris : Les Éditions de Minuit.

-----, Gilles. 1985. *Cinéma 2. L'Image-Temps*. Paris : Les Éditions de Minuit.

-----, Gilles. 1986. « Optimisme, pessimisme et voyage. Lettre à Serge Daney ». Préface à Serge Daney. 1998. *Ciné-journal 1 / 1981-1982*. Coll. « Petite anthologie des Cahiers du cinéma ». p. 9-25. Paris : Cahiers du cinéma.

Dubois, Philippe. 1986. « Passage : Le ventre et l'écran ». Dans *Jean-Luc Godard. Le cinéma, Revue Belge du Cinéma*, N° 22-23, p. 151-160.

-----, Philippe. 1990. « Le coup de la coupe 2. La coupe spatiale ». Dans *L'Acte photographique et autres essais*, p. 168-200. Paris : Nathan-Université.

Eco, Umberto. 1985. *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Éditions Grasset et Fasquelles.

Esquenazi, Jean-Pierre. 1994. *Film, Perception et Mémoire*. Paris : L'Harmattan.

Gardies, André. 1981. « L'espace du récit filmique : propositions ». Dans Dominique Chateau, André Gardies et François Jost (dir.), *Cinémas de la modernité : Films, théories*, p. 75-92. Paris : Klincksieck.

-----, André. 1993a. *L'Espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.

-----, André. 1993b. *Le récit filmique*. Paris : Hachette.

Kracauer, Siegfried. 1960. *Theory of film. The redemption of physical reality*. New York : Oxford University Press.

Lefebvre, Martin. 1997. *Psycho. De la figure au musée imaginaire*. Montréal : Harmattan.

Marrati, Paola. 2003. *Gilles Deleuze : cinéma et philosophie*. Paris : P.U.F.

Martin, Marcel. 1992. *Le langage cinématographique*. Coll. « 7^{ème} art ». Paris : Éditions du Cerf.

Ménil, Alain. 1991. *L'écran du temps*. Coll. « Regards et Écoutes ». Lyon : Presses Universitaires de Lyon.

Metz, Christian. 1966. « La grande syntagmatique du film narratif ». *Communications*, N° 8, p. 120-125.

-----, Christian. 1967. « Montage et discours dans le film ». Dans *Essais sur la signification au cinéma 2*, p. 89-96. Paris : Méridiens-Klincksieck.

Moure, José. 1997. *Vers une esthétique du vide au cinéma*. Paris : L'Harmattan.

-----, José. 2001. *Michelangelo Antonioni. Cinéaste de l'évidement*. Paris : L'Harmattan.

Nacache, Jacqueline. 2005. « Territoires de l'imaginaire : histoire et théorie du hors-champ au cinéma ». En ligne. Diffusion des savoirs de l'École Normale Supérieure.

<http://www.diffusion.ens.fr/index.php?idconf=925&res=conf>. Consulté le 12 décembre 2007.

Oudart, Jean-Pierre. 1969. « La suture », *Cahiers du cinéma*, N° 211 (avril), p. 36-39.

Perron, Bernard. 1992. « Au-delà du hors-champ : le hors-scène », *Communications (Spectateurs)*, vol. 13, N° 2, p. 85-95.

-----, Bernard. 1994. « La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue », *Cinémas*, vol. 5, N° 1-2 (automne), p. 91-103.

-----, Bernard. 1997. « La spectature prise au jeu. La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

-----, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question », *Cinémas*, vol. 12, N° 2 (hiver), p. 135-157.

« Psychanalyse et Cinéma ». 1975. *Communications*, N° 23, Paris : Seuil.

Revault D'Allonnes, 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 : bréviaire*. Liège : Éditions Yellow Now.

Rodowick, D.N. 2003. *Gilles Deleuze's time machine*. Durham : Duke University Press.

Sauvagnargues, Anne. 2005. *Deleuze et l'art*. Paris : PUF.

-----, Anne. 2006. « Le sujet cinématographique, de l'arc sensorimoteur à la voyance ». *Cinémas*, vol. 16, N° 2-3 (printemps), p. 97-114.

Scemama-Heard, Céline. 1998. « Antonioni : le désert figuré ». Paris : L'Harmattan.

Schaeffer, Jean-Marie. 1987. *L'Image précaire*. Paris : Éditions du Seuil.

Tarkovski, Andrei. 1989. *Le Temps scellé*. Paris : Éditions Cahiers du cinéma.

Tassone, Aldo. 1995. « Antonioni ». Paris : Flammarion.

Vilain, Dominique. 1991. *Le montage au cinéma*. Paris : Éditions Cahiers du cinéma.

Wuilleumier, Marie-Claire Ropars. 1970. « L'espace et le temps dans l'univers d'Antonioni ». Dans *L'écran de la mémoire. Essais de lecture cinématographique*, p. 73-90. Paris : Éditions du Seuil.

Filmographie

Argent, (L'). 1983. Réalisation de Robert Bresson. France.

Avventura, (L'). 1960. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie.

Big Sleep, (The). 1946. Réalisation de Howard Hawks. États-Unis.

Blow up. 1966. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Royaume-Uni/Italie/États-Unis.

Casablanca. 1942. Réalisation de Michael Curtiz. États-Unis.

Citizen Kane. 1941. Réalisation d'Orson Welles. États-Unis.

Cris et chuchotements [Viskningar och rop]. 1972. Réalisation de Ingmar Bergman. Suède.

Dial M for Murder. 1954. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis.

Eclisse, (L'). 1962. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie.

Il deserto rosso. 1964. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie.

Il Grido. 1957. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie.

Notte, (La). 1961. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie.

Profession : Reporter [The Passenger]. 1975. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie/États-Unis.

Psycho. 1960. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis.

Rear Window. 1952. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis.

Red River. 1942. Réalisation de Howard Hawks. États-Unis.

Searchers, (The). 1956. Réalisation de John Ford. États-Unis.

Stagecoach. 1939. Réalisation de John Ford. États-Unis.

Strangers on a train. 1951. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis.

Suspicion. 1941. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis.

Zabriskie Point. 1970. Réalisation de Michelangelo Antonioni. Italie/États-Unis.