

## *L'image filmique au confluent de l'indiciel et de l'iconique*

### **Mario Beaulac,**

Doctorant en communication à l'Université du Québec à Montréal et professeur en bande dessinée à l'École multidisciplinaire de l'image, Université du Québec en Outaouais

Dans le contexte de mon doctorat, à partir du cas du cinéma de fiction hollywoodien de long métrage, je propose d'examiner comment avec le développement des expertises, des éléments visuels issus de sources variées, avec des implications sémiotiques distinctes, se sont progressivement combinés au sein de l'image filmique hollywoodienne. Ce cinéma sera étudié depuis ses origines jusqu'à l'adoption relativement récente de l'outillage informatique comme outil de création cinématographique, en portant une attention particulière au façonnage de l'image filmique à travers le temps.

Au-delà des aspects plus techniques et historiques, il sera également question des implications esthétiques et pragmatiques du phénomène de combinaison d'images provenant de sources divergentes. Ces dernières décennies, le numérique au cinéma a inauguré l'ère où est désormais possible une interpénétration totale des matériaux visuels issus de la prise de vue réelle et de l'animation image par image, soit la mixité complète des procédures photographiques et des éléments graphiques (Jean, 2006; Lemieux, 2002). Après une évocation rapide des prolongements que trouve cette interpénétration du réel et de l'animé dans des films récents sera esquissée la nature de mon questionnement spécifique, qui porte sur la longue période qui a précédé ces exemples liminaires.

### *Des images hybrides*

Un long métrage de fiction comme *Gladiator* (Royaume-Uni/États-Unis, 2000, Ridley Scott, couleur, 154 mn.) montre les possibilités de reconstitution historique par cette combinatoire technologique, reconstitution [ici](#) très romancée, truffée d'effets en DAO (dessin assisté par ordinateur), notamment le remplacement synthétique partiel de l'acteur Oliver Reed, décédé durant le tournage, pour quelques scènes ultimes nécessaires au montage.

Au sein de la trilogie fantastique *The Lord of the Rings* (Nouvelle-Zélande/États-Unis, 2001-2003, Peter Jackson, couleur), le grotesque et délicieux personnage du [Gollum](#) a été quant à lui apprécié ouvertement en tant qu'acteur de synthèse, inspiré des mouvements d'un acteur de chair et d'os, Andy Serkis, mais allant plus loin encore quant à son étrangeté visuelle à l'écran. Pour boucler cette brochette d'échantillons, quoi de mieux que d'évoquer *The Curious Case of Benjamin Button* (États-Unis, 2008, David Fincher, couleur, 166 mn.), fable poétique où le singulier [personnage](#) interprété par Brad Pitt se trouve épaulé dans son aventure pas banale par des images de synthèse soigneusement amalgamées à divers corps. Voilà donc des films de genres différents qui se sont tous aventurés sur le terrain de l'*acteur synthétique*, peut-être le test par excellence du degré d'acceptation, par le public, de ce type d'image. Tous des films accueillis plutôt favorablement, où la prouesse technique ne primait pas outre mesure sur la possibilité de l'immersion fictionnelle.

Cependant bien avant la moisson contemporaine d'images animées hybrides, l'image filmique hollywoodienne affiche déjà des tentatives et des réussites dans ce type d'entreprise. C'est précisément le parcours préalable aux formes actuelles de l'image filmique hollywoodienne qui constitue l'objet de l'étude proposée. Depuis ses débuts dans la production de ses images filmiques, l'industrie américaine du cinéma montre une propension à rapprocher, à confondre les registres d'images différents que sont le *photographique* et le *graphique*. Comme il posait problème à divers niveaux notamment technique, économique et esthétique, ce rapprochement ne se fit pas sans heurt, ce qui m'amène à parler d'une *convergence* graduelle de ces deux registres d'images, maintenus le plus souvent distincts au cinéma<sup>1</sup>. J'entends ainsi me pencher sur la longue marche qui a caractérisé la lente évolution et la maîtrise progressive de la combinatoire entre prises de vue réelles et images graphiques, visible dans des productions filmiques d'envergure.

Pour illustrer plus concrètement le type de procédés considérés dans cette étude : l'une des manières les plus fréquemment utilisées pour marier le photographique et le graphique était, et continue d'être sous d'autres formes, l'usage des *matte paintings* ou des caches peints, soit des représentations d'éléments de décor qui masquent d'une manière quelconque une insuffisance de l'environnement offert à la prise de vue (Vaz et Barron, 2002). Par usage successif de caches et de contre-caches, ce procédé permet que, sur une même image filmique, se côtoient des prises de vue tournées à des moments différents, que ce soit à l'intérieur même de la caméra ou ultérieurement par l'usage de la tireuse optique, un appareil de duplication de film qui autorise la combinaison d'éléments visuels et divers effets optiques en postproduction.

Un tel procédé implique parfois l'intervention d'un traceur ou retoucheur, chargé de dessiner le pourtour des formes, afin de produire le cache, traceur dont la dextérité manuelle devient déterminante pour le succès de l'image composite finale, pour éviter notamment la frange tremblotante qui peut résulter d'un manque de concordance exacte entre cache et contre-cache.

Au lieu d'être appliqué sur une surface opaque pour être filmé une première fois puis combiné avec des éléments en prise de vue réelle par ce procédé de cache/contre-cache, le cache peint peut aussi, être peint directement sur verre, ce qui élimine les pertes de génération qui résultent de l'autre méthode. Les décors peints à même la scène à tourner, par exemple en arrière-plan, sont déjà présents dans le cinéma américain depuis au moins 1901, par exemple dans [\*The Finish of Bridget McKeen\*](#) de la Edison, dont le dernier plan comprend, au décor, la représentation peinte d'une tombe avec une inscription. Ce sont autant de procédés qui permettent de combiner des éléments visuels graphiques avec ceux issus de la prise de vue à base photographique standard dont l'examen est lié à notre étude.

Pour fournir une meilleure idée du corpus filmographique susceptible d'être analysé dans ce contexte, et du même coup illustrer la variété des usages auxquels se prête l'image filmique qui combine le photographique et le graphique, voici quelques exemples, pour la plupart des longs métrages de fiction. Quelques films notoires d'avant l'ère numérique ont recours à des *matte paintings*.

*Gone With the Wind* (États-Unis, 1939, Victor Fleming, couleur, 222 mn.), première vitrine majeure pour des [\*matte paintings\*](#) conçues pour le procédé Technicolor;

*Citizen Kane* (États-Unis, 1941, Orson Welles, n & b, 119 mn.). Linwood G. Dunn, alors chef du département des effets spéciaux de la RKO, le studio producteur du film, a souligné que plus de 50 % du film comprend des astuces ou trucages photographiques (*trick photography*) de divers types (Rickitt, 2006, 74). Cet aspect du film n'a pas toujours été retenu quand venait le temps de le proclamer l'un des chefs-d'œuvre absolus du 7<sup>e</sup> art.

*Forbidden Planet* (États-Unis, 1956, Fred McLeod Wilcox, couleur, 98 mn.), film de science-fiction particulièrement soigné de la M-G-M, studio d'ordinaire peu porté vers ce genre, dans lequel sont utilisées notamment des maquettes et des *matte paintings*. À noter aussi l'utilisation de [\*cycloramas\*](#), des toiles peintes incurvées utilisées comme arrière-plans et un être virtuel, le [\*Monster of the Id\*](#) ou MOTI, dessiné par un animateur prêté par les studios Disney, du nom de Joshua Meador, semble-t-il.

*Spartacus* (États-Unis, 1960, Stanley Kubrick, couleur, 184 mn.), superproduction en *Super Technirama*, retenue ici surtout pour montrer que bien avant *Gladiator*, le péplum avait déjà l'habitude de recourir à divers effets pour offrir du grand spectacle.

D'autres films mobilisent divers autres procédés dans la perspective d'un mélange, discret ou <sup>2</sup>au contraire totalement ostentatoire, du photographique et du graphique (Hamus-Vallée, 2001, 2004). Dans le cinéma des premiers temps, se trouve le court-métrage *The Battle of Santiago Bay* (États-Unis, 1898, Albert E. Smith et J. Stuart Blackton/Vitagraph, n & b, métrage/minutage inconnu), dans lequel une maquette de baie artificielle a été créée à l'aide d'une toile peinte inondée et où les navires sont en réalité des photos découpées, des explosions y étant déclenchées via la poudre attachée derrière lesdites photos (Rickitt, 2006, 17). Dans les *trick films*, on peut cerner les origines d'astuces visuelles examinées dans les longs-métrages subséquents de même pour les films du cinéaste et spécialiste des effets spéciaux américain Norman O. Dawn, désigné comme le créateur de la méthode du cache peint sur verre et un pionnier de la projection arrière. Ce dernier effet figure par exemple dans de nombreux films d'Hitchcock, notamment pour les scènes de voiture. Voici quelques exemples en ce sens.

*The Three Caballeros* (États-Unis, 1944, studios Disney [animateur à la supervision : Norman Ferguson], couleur, 70 mn.), film à sketches qui présente entre autres plusieurs intégrations d'acteurs avec des [personnages](#) ou [objets](#) en [dessin animé](#).

*Mary Poppins* (États-Unis, 1964, Robert Stevenson/studios Disney, couleur, 140 mn.) propose une semblable combinaison d'acteurs réels et dessinés, mais réalisée cette fois avec la technique du cache mobile au sodium ([sodium vapour process](#)), aussi utilisée dans *The Birds* (1963) d'Alfred Hitchcock. Ce procédé implique l'utilisation de deux films dans la même caméra, l'un avec une émulsion couleur et l'autre noir et blanc, ce qui produit, avec un tournage sur fond jaune et le recours à un prisme particulier pour l'optique de la caméra, un cache et un contre-cache pour chaque photogramme, plus complémentaires l'un avec l'autre que dans le cas de caches tracés. *Mary Poppins* reçoit un Oscar scientifique pour la création de *caches mobiles couleurs pour images photographiques composites*, bien que certains éléments de cette solution technique proviennent d'expériences antérieures françaises et britanniques (Rickitt, 2006, 64).

*Star Wars* (États-Unis, 1977, George Lucas, couleur, 121 mn.), film capital dans l'avènement de l'ère contemporaine des effets spéciaux pour le cinéma et l'entrée, encore timide, de cet art dans le numérique. Retenons l'effort pour échapper aux contraintes d'immobilité de la caméra, car le réalisateur désirait tourner ses batailles spatiales à la manière des combats aériens de la Seconde Guerre mondiale filmés à même les avions. Cette volonté farouche de mouvement amène ses techniciens à perfectionner un système, le [motion control](#), le Dykstraflex dans ce cas précis, prenant le nom de John Dykstra affecté à la supervision de la photographie des effets spéciaux du film, un système qui effectue la jonction de la caméra et de l'ordinateur (Rinzler, 2007, 50-51, 74, 77).

La rigueur rendue possible dans l'exécution mécanique répétée des mouvements de caméra permet de combiner plus précisément les différentes passes ou reprises de mouvement de l'appareil, avec pour corollaire de faciliter la réalisation des *travelling mattes* pour les plans qui exigent l'adjonction d'effets animés ou optiques complexes. Cette innovation va aussi trouver éventuellement sa voie sur les bancs-titres utilisés dans le cinéma d'animation.

*Who Framed Roger Rabbit?* (États-Unis, 1988, Robert Zemeckis, couleur, 103 mn.) poursuit le type de travail sur le mélange de prises de vue réelle et de dessin animé déjà vu chez Disney avec, comme chez Lucas, une ambition très affirmée de dépasser les limites techniques usuelles pour ce genre de production, au chapitre de l'immobilité de la caméra. Outre le vœu de bouger davantage, Zemeckis réclame aussi un [modelage du relief](#) des formes dessinées plus adapté aux environnements réels dans lesquels évoluent parfois ses *toons*, pour mieux lisser le surgissement de la fantaisie dessinée dans l'univers physique des acteurs de chair<sup>3</sup>.

### *Transmission et temporalités*

Confronté aux efforts de créateurs et artisans du cinéma de fiction de jadis pour repousser les limites de la flexibilité expressive de leur médium, j'en suis venu à adopter un angle d'approche qui combine les perspectives communicationnelle et historique. Le malaxage intégral d'images venues de sources multiples sous l'empire du *pixel* ne m'apparaît ainsi pas tant comme une rupture, ce qui est clamé parfois sous l'ivresse de la souris informatique (Mitchell, 1992), que comme un prolongement, une *transmission* telle que définie par Régis Debray dans le cadre de sa *médiologie*. Il est instructif d'observer à cet effet un extrait du tableau dans son *Introduction à la médiologie* (Debray, 2000, 15), où il propose de coordonner les notions de communication et de transmission et où, nous dit-il, « la première [la communication] est la condition nécessaire, mais non suffisante, de la seconde [la transmission] » .

	<i>Communication</i>	<i>Transmission</i>
<i>Échelle de temps</i>	Temps court, <b>synchronie</b> . L'actualité, la vitesse	Temps long, <b>diachronie</b> . L'empreinte, la pérennité
<i>Centre de gravité</i>	<b>L'information</b> Le <i>pour usage</i>	<b>Valeurs et savoirs</b> Le <i>pour mémoire</i>
<i>Vecteur de diffusion</i>	<b>Dispositif technique</b> <b>MO</b> (matière organisée)	<b>Dispositif + institution</b> <b>MO + OM</b> (organisation matérialisée)

Pour bien saisir à la fois les manifestations ponctuelles de la convergence du graphique et du photographique, soit les films eux-mêmes, le *pour usage* de Debray, c'est-à-dire ici le trucage situé dans un récit filmique donné, et comprendre la transmission des procédés techniques dans la durée, le *pour mémoire*, je mets en relation les phénomènes observables tant sur l'axe temporel de la synchronie que sur celui de la diachronie. Il s'agit donc d'une analyse filmique orientée sur la compréhension de l'usage particulier des procédés évoqués pour les besoins de plans ou de scènes spécifiques, avec une prise en compte plus englobante de la dynamique institutionnelle d'Hollywood. Celle-ci change au gré de conjonctures qui dépassent parfois le seul cadre de la production et de la consommation cinématographique, notamment dépression économique, avènement de la télévision, changements sociaux, etc. Un va-et-vient constant sera effectué entre une perspective micro, synchronique, où prime la confection des films et les vagues provoquées par ceux-ci dans l'immédiat, c'est-à-dire l'accueil par la profession et le public des effets filmiques produits et une perspective macro, diachronique, où s'imposent alors la transmission des savoirs techniques, la mutation des institutions, l'évolution des méthodes de production, corps de métier, studios, etc. et le développement à long terme de la convergence du photographique et du graphique<sup>4</sup>.

Je cherche du coup à vérifier, dans une certaine mesure, s'il y a bien une transmission au niveau des trucs visuels du cinéma hollywoodien examinés ci-haut jusqu'au passage récent au tout numérique, en considérant les trois niveaux suivants:

une transmission sous forme d'un ensemble de manipulations techniques ou

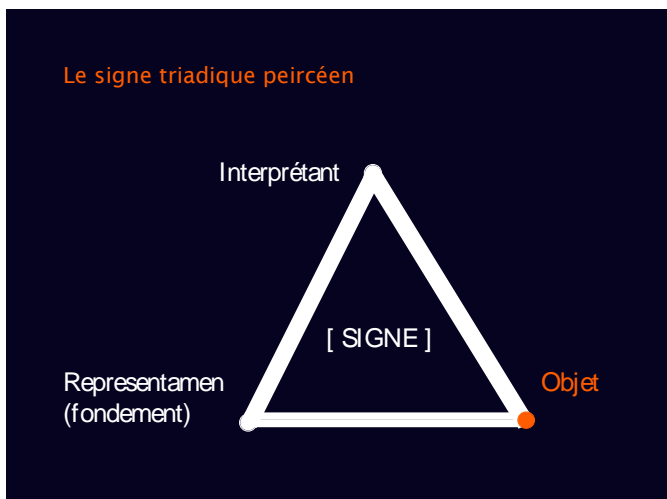
une transmission institutionnelle dans le sens d'identifier comment l'entité polymorphe qu'est Hollywood, à travers ses changements structuraux au fil des décennies, parvient à pérenniser ses savoir-faire et les renouveler constamment ou

encore et surtout, une transmission d'un certain regard face à l'image et ses virtualités, une vision potentielle d'émancipation par rapport aux limites supposées être celles des images photographiques, indicielles sur le plan sémiotique, tel que précisé ci-dessous, par opposition aux images graphiques, quant à elles, iconiques. En clair, la convergence du graphique et du photographique témoigne-t-elle d'une volonté de longue date d'obtenir la plus grande latitude possible dans la manipulation de l'image filmique ?

Ces plus larges considérations seront toutefois ramenées à la surface plus clairement une fois effectué le travail de fouille historique et d'analyse de la thèse.

En amont de ma réflexion, voici les éléments de base du cadre théorique retenu pour articuler le regard porté sur les images filmiques sous étude.

### *L'indiciel et l'iconique*



Il s'agit du cadre sémiotique proposé par le logicien américain Charles Sanders Peirce (1839-1914), c'est-à-dire en premier lieu la notion de *signe triadique*. Peirce y a schématisé l'ensemble du processus cognitif, la *sémiose*, que tout signe peut induire (Fisette, 1993, 16-18, 49-53). Pour rappel, la face perceptible ou sensible du signe, désignée comme son *fondement*, évoque sous quelque rapport un *objet*, compris au sens large ; cet objet peut s'apparenter à une entité physique comme à un construit mental plus ou moins élaboré (Peirce, 1978, 122-3). De la sorte, le signe « *tient lieu de quelque chose* » (Fisette, 1993, 12), l'objet auquel il réfère se clarifiant dans le processus de *sémiose* ou de connaissance enclenché par le signe même. L'*interprétant* devient ainsi l'association mentale, l'élucidation cognitive qui éclairera le lien entre le fondement du signe et son objet, le signe faisant alors sens. C'est dans ce mouvement compréhensif que le fondement devient alors pleinement *representamen*, que le signe se trouve contextualisé et peut opérer, qu'il se voit activé [*id.*, 11]. Ces trois faces constitutives du signe s'entrelacent solidaires : pas de signe en l'absence de l'un ou l'autre de ces éléments du processus.

Dans cette conception, plutôt que de déboucher sur une équivalence directe ou plus univoque du type *signe* → *chose signifiée*, Umberto Eco note que « [...] le signe [*peircéen*] c'est toujours ce qui m'ouvre à quelque chose d'autre » (Eco, 1988, 59). Il ouvre notamment à son contexte d'existence, et pour la présente recherche je m'attarde au découpage plus fin que propose Peirce de l'une des faces du signe triadique.

Il distingue trois catégories phénoménologiques pour chaque face, celle de *la relation à l'objet ou référent*, découpage qui permet de conceptualiser le rapport entretenu entre un signe visuel, entre autres, et son *objet dynamique*, l'objet tel que saisi dans le processus de sémiologie (Peirce, 1978, 32 ; Fisette, 1993, 53). Ainsi, Peirce propose de parler d'*icone* lorsque le signe entretient une relation analogique avec son objet dynamique ; d'*indice* lorsqu'il y a contiguïté perçue avec ce même objet ; de *symbole* quant la relation s'apparente à une valeur codifiée (Fisette, 1993, 24), une équivalence convenue socialement, donc par usage, la couleur rouge symbolisant danger ou interdiction, par exemple. Un signe visuel recèle toujours comme potentialité l'appartenance aux trois termes de cette trichotomie, bien que l'angle spécifique sous lequel il est examiné le range, momentanément et plus spécifiquement, sous l'une ou l'autre catégorie.

De là découle la perspective sémiotique sur l'image de nature photographique : son lien particulier avec la réalité physique tend à la faire ranger plus fortement en tant qu'*image indicielle*. Son statut sémiotique particulier repose donc sur ce que nous savons ou percevons de sa genèse matérielle. Le critique André Bazin parlait dans le cas du cinéma de *réalisme ontogénétique* (Bazin, 1958, 23). Dans cette vision d'une photographie ou cinématographie foncièrement indicielle, l'automatisme du mécanisme de prise de vue serait ni plus ni moins garant de la valeur testimoniale de l'image produite, le *Ça-a-été* cher au Barthes de *La Chambre claire* (Barthes, 1980, 120). Mais le fait de percevoir l'image photographique avant toute chose comme le fruit du *crayon de la nature*, pour reprendre la belle expression de William Fox Talbot dans *The Pencil of Nature*, ouvrage photographique de 1844-46, débouche sur une négation, à certains égards, de son caractère conjoint d'artefact. La *création naturelle*, dicit Bazin, écarte la création *culturelle* qu'est également, toujours, une photographie, à plus forte raison un film. Des propositions théoriques plus récentes sont venues resituer de différentes manières l'activité humaine dans le processus photographique, en évoquant tantôt *l'acte photographique* (Dubois, 1990), tantôt une intentionnalité déléguée, objectivée dans le dispositif technique (Barboza, 1996).

Ce qui distingue essentiellement pour sa part l'image graphique sur le plan sémiotique, comme image *iconique*, c'est qu'elle se trouve relativement affranchie de la présence physique effective de son référent, tout en laissant possible une certaine ressemblance formelle avec lui.



C'est là toute la différence entre une image analytique, comme l'est le photographique, une image captée via un dispositif technique qui prélève des signaux au milieu d'un continuum, et une image synthétique, recomposée de toutes pièces à partir de données prélevées de façon discontinue et intégrées en un même composite ou ensemble plastique et pictural (Gombrich, 1961). Cette discontinuité implique que l'image produite manuellement ne peut être le produit d'une observation englobante, obtenue d'un coup comme un instantané photographique. Le temps requis pour l'exécution de l'image, spécialement l'image figurative, proscrit d'emblée cette possibilité. Les limites d'une ressemblance analogique, qui se distingue de la ressemblance au réel en tous ces points lumineux d'une image indicielle, lui sont par contre tout à fait salutaires en termes de liberté d'exécution, de rendu. L'image graphique bénéficie d'un infini terrain de jeu sans qu'on l'accuse soudain de ne plus être iconique, contrairement à ce que pourrait susciter comme réaction une photo manipulée à l'excès, qui de l'indicialité pourrait paraître basculer alors dans l'iconicité. C'était l'un des points de la critique du pictorialisme photographique à la Steichen, par exemple.

#### *Des morphogénèses divergentes appelées à converger*

Dans les études cinématographiques, une part des attributs définis pour les images indicielles et iconiques se retrouve de manière implicite, plus rarement explicite, dans le vieux débat dichotomique entre les tenants du *réalisme* et ceux du *formalisme*. Ce débat, livré dans un effort plutôt vain, tentait de définir l'essence de ce qu'est censé être le cinéma, avec les vertus qui le définiraient en tant qu'art distinct. Le réalisme, défendu par Bazin en fonction de la même ontologie de l'image photographique déjà évoquée et aussi par Siegfried Kracauer (*Theory of Film*, 1997 [1960]), voyait dans le cinéma « *la rédemption de la réalité physique* ». Du côté du formalisme, l'on trouve notamment Arnheim et Eisenstein (Andrew, 1984, 12, 134). En bref, ce qui oppose les deux camps est la faveur accordée soit à la reproduction, pour le réalisme, soit à la représentation, pour le formalisme, partant toutefois en général du même point commun de la place centrale de l'image d'origine photographique au cinéma.

La polarité classique qui oppose le photographique et le graphique repose ainsi essentiellement sur la *morphogénèse* différente pour chacun de ses registres d'images, du moins durant la *parenthèse indicielle* identifiée par Pierre Barboza pour l'histoire des images (Barboza, 1996). Pour Barboza, la parenthèse indicielle équivaldrait au règne, bref en termes de durée, durant lequel l'image photographique s'est imposée comme une image au caractère ontologique singulier, à part des autres types d'images.

La parenthèse identifiée par Barboza constitue en quelque sorte la borne temporelle de mon projet de thèse, soit des débuts du cinéma, en considérant aussi les précédents du proto-cinéma, qui se situe dans la parenthèse, jusqu'à la sortie de la parenthèse, au moment du basculement dans le *projet de gestion logique* de la prise en charge numérique de la captation d'image (Barboz, 1996, 3-65).

Sans élaborer sur les distinctions fines mais pertinentes tissées par l'auteur, on retient que, pour lui, « [...] *l'automatisme de la prise de vue introduit un double mouvement sémiotique : celui du sujet qui actionne l'appareil et celui, sans sujet immédiat, de la technique qui fonctionne par simple réaction. Dans chacun des deux cas, le statut de référent n'est pas du même ordre* » (*id.*, 18). Il identifie deux catégories d'intentionnalité à l'oeuvre dans le processus photographique, celle assumée par le photographe et une autre, dont la fonction est différente, « *déposée et déléguée à l'objet technique* » (*id.*, 17). Le dispositif incarne, condense un certain nombre de visées instrumentales et épistémologiques dans un *projet objectif*, qui contient une certaine forme de reproduction par rapport au réel, sans interdire la représentation. L'image photographique, comme base du filmique, affiche en fait un statut épineux. Elle constitue un site matériel de tensions *entre* représentation et reproduction, reproduction qui n'est jamais que limitée, du visible. Comme signe visuel, l'image *photo-filmique* du cinéma de fiction est tiraillée entre les qualités d'*icone* et d'*indice* ; elle montre du vrai, c'est-à-dire une image captant du réel ou de vraies simulations, un décor de studio qui néanmoins existe, pour véhiculer un récit de l'ordre du probable, du possible ou encore de l'improbable, bref, de l'ordre de la représentation.

Si les films d'aujourd'hui, d'après la *parenthèse indicielle*, sont tournés avec des caméras digitales qui s'amuse de la porosité des frontières entre indicialité et iconicité, ils sont possiblement les héritiers d'aspirations persistantes pour le cinéma. Dans un texte de 1946 pour la revue *Critique*, figurant sous le titre *Le mythe du cinéma total* dans son recueil de 1958 aux Éditions du Cerf (Bazin, 1958, 21-26), le réaliste Bazin formule le constat suivant. « On rendrait bien mal compte de la découverte du cinéma en partant des découvertes techniques qui l'ont permise. Au contraire une réalisation approximative et compliquée de l'idée précède presque toujours la découverte industrielle qui peut seule en ouvrir l'application pratique » (*id.*, 22). Il poursuit ensuite à propos des *prophètes* précurseurs du cinéma. « Brûlant les étapes, dont la première même leur était matériellement infranchissable, c'est directement au plus haut que la plupart d'entre eux vont viser.

Leur imagination identifie l'idée cinématographique à une représentation totale et intégrale de la réalité, elle envisage d'emblée la restitution d'une illusion parfaite du monde extérieur avec le son, la couleur et le relief » (id., 24).

Bazin conclut que « Si le cinéma est né, c'est de la convergence de leur obsession [celle des « pionniers désintéressés », opposée à celle des industriels] : c'est-à-dire d'un mythe, celui du *cinéma total* [en italiques dans le texte] » (id., 26), un cinéma comme sorte d'apothéose de tous les arts<sup>5</sup>, ou encore comme type de peinture animée. Le cinéaste Marcel L'Herbier y voit même une *belle machine à imprimer la vie* (Labarrère, 2002, 17). Notre contemporain le cinéaste gallois Peter Greenaway se réjouissait plus récemment de la possibilité de réaliser ce type de vision de nos jours. Dans une entrevue accordée au début des années 1990 lors de la sortie de *Prospero's Books*, il affirme sans ambages une visée *totale* : « Now, with Quantel's Paintbox machine, I can enter the film's world directly [...] I can reinvent the world, put one face on another's body, and alter, according to my own parameters, the form, shape, tone, texture, and ratio of any image I choose. This brings to cinema the liberties offered by painting [cet art étant pour Greenaway « the primary visual medium »]. I can enrich cinema's vocabulary and create a new language »<sup>6</sup>. Mon projet doctoral espère apporter un éclairage additionnel sur cet élan séculaire vers un cinéma affranchi des limites conférées par son *réalisme ontogénétique*, en tentant de mettre au jour les conditions et les attentes liées à un pareil affranchissement.

### *Bibliographie*

Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford, Oxford University Press, 1984.

Pierre Barboza, *Du photographique au numérique. La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 1996.

Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980.

André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ? Tome I : Ontologie et Langage*, Paris, Cerf, coll. « 7<sup>e</sup> Art », 1958.

Régis Debray, *Introduction à la médiologie*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Premier Cycle », 2000.

Philippe Dubois, *L'acte photographique et autres essais*, Paris/Bruxelles, Nathan/ Labor, coll. « Nathan-Université/fac. image », série « Cinéma et image », 1990.

Umberto Eco, *Sémiologie et philosophie du langage*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 1988.

Jean Fisette, *Introduction à la sémiotique de C. S. Peirce*, Montréal, XYZ, coll. « Études et documents », 1993.

Ernst Gombrich, *Art and Illusion*, New York, Pantheon, 1961.

Réjane Hamus-Vallée (dir.), *CinémAction* (revue), n° spécial « Du trucage aux effets spéciaux », Condé-sur-Noireau, Corlet/Télérama, 1<sup>er</sup> trimestre 2002, n° 102.

Réjane Hamus-Vallée, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma/SCÉREN-CNDP, coll. « Les petits Cahiers », 2004.

Marcel Jean (dir.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal, Les 400 coups cinéma, 2006.

André Z. Labarrère et Olivier Labarrère, *Atlas du cinéma*, Paris, Le Livre de poche, coll. « La Pochothèque », série « Encyclopédies d'aujourd'hui », 2002.

Philippe Lemieux, *L'image numérique au cinéma*, Laval, Les 400 coups, coll. « Cinéma », 2002.

William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye ; Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, The MIT Press, 1992.

Charles S. Peirce, *Écrits sur le signe*, Paris, Seuil, coll. « L'Ordre philosophique », 1978.

Richard Rickitt, *Special Effects ; The History and Technique*, Londres, Aurum, 2006.

J. W. Rinzler, *The Making of Star Wars*, New York, Ballantine Books, 2007.

Mark Cotta Vaz et Craig Barron, *The Invisible Art ; The Legends of Movie Matte Painting*, San Francisco, Chronicle, 2002 (avec CD-ROM).

#### *Liens internet*

[http://www.wallpaperbase.com/wallpapers/movie/gladiator/gladiator\\_12.jpg](http://www.wallpaperbase.com/wallpapers/movie/gladiator/gladiator_12.jpg)

<http://www.ghostinthemachine.net/gollum.jpg>

[http://www.cgnews.com/wp-content/uploads/benbutton\\_face.jpg](http://www.cgnews.com/wp-content/uploads/benbutton_face.jpg)

<http://ftvdb.bfi.org.uk/sift/title/31146>

[http://3.bp.blogspot.com/\\_NAE1gtgx78g/Sc\\_e\\_gqqbIJI/AAAAAAAAAII/Kyi6eX-jMCM/s1600-h/all.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_NAE1gtgx78g/Sc_e_gqqbIJI/AAAAAAAAAII/Kyi6eX-jMCM/s1600-h/all.jpg)

<http://www.fullhalloween.com/blog/wp-content/uploads/2008/12/forbidden-planet.jpg>

<http://www.dvdbeaver.com/film2/DVDreviews26/a%20forbidden%20planet/old%20forbidden%20planet%2011638.jpg>

[http://1.bp.blogspot.com/\\_85hkweTvct4/R5JvXyURcuI/AAAAAAAAAZs/kI1sDkTPRII/s1600-h/TCB03.png](http://1.bp.blogspot.com/_85hkweTvct4/R5JvXyURcuI/AAAAAAAAAZs/kI1sDkTPRII/s1600-h/TCB03.png)

<http://img.photobucket.com/albums/v491/stinkylulu/film%20club/09-3Cabs-purplemiranda.jpg>

[http://2.bp.blogspot.com/\\_85hkweTvct4/R5Js\\_CURctI/AAAAAAAAAZk/gEnP-eds5wo/s1600-h/TCB02.png](http://2.bp.blogspot.com/_85hkweTvct4/R5Js_CURctI/AAAAAAAAAZk/gEnP-eds5wo/s1600-h/TCB02.png)

<http://www.intralinea.it/intra/ipermedia/magistro/En/Sodium%20screen%20process.html>

[http://www.americanheritage.com/articles/magazine/it/2007/1/2007\\_1\\_10.shtml](http://www.americanheritage.com/articles/magazine/it/2007/1/2007_1_10.shtml)

<http://cdn.screenjunkies.com/www/sites/default/files/benny%20the%20cab1.jpg>

---

<sup>1</sup> L'animation, grande porte pour l'entrée du graphique au cinéma, est demeurée longtemps l'une des branches mal-aimées des études cinématographiques ; « *In terms of scholarship, animation is the least theorized area of film* », affirmait à raison Alan Cholodenko dans l'ouvrage qu'il dirigea en 1991 (*The Illusion of Life; Essays on Animation*, Sydney, Power Publications/Australian Film Commission, p. 9). La situation s'est améliorée sensiblement depuis peu, notamment en réaction face aux formes actuelles du cinéma, sous fort apport de l'imagerie numérique.

<sup>2</sup> Cette auteure a également produit en 2002 la thèse doctorale *La Fabrique du cinéma. Du trucage aux effets spéciaux*, Université de Paris III/Sorbonne nouvelle.

<sup>3</sup> Cf. la thèse en *visual studies* de Joanna Rose Bouldin, *The Animated and the Actual : Toward a Theory of Animation, Live-Action, and Everyday Life*, University of California at Irvine, 2004, s'intéresse de plus près à cette problématique spécifique .

<sup>4</sup> Il devient pertinent, avec un pareil va-et-vient, de conserver en tête l'exhortation de l'historien Georges Duby citée par François Dosse dans *L'histoire en miettes. Des "Annales" à la "nouvelle histoire"* (Paris, La Découverte/Pocket, coll. « Agora », n° 176, p. 210), comme quoi « La démarche diachronique décolle trop souvent du réel. ». Dosse ajoute pour sa part plus loin : « À l'éclatement en temporalités économiques, politiques, idéologiques étudiées dans leur évolution propre, indépendante, l'historien doit préférer une démarche globalisante, un cadre conceptuel permettant une recherche des systèmes de causalités, une mise en évidence de corrélations entre des phénomènes de nature différente » (257).

<sup>5</sup> Guillaume Apollinaire y allait de la formule : *le grand théâtre qui produit une dramaturgie totale, c'est sans aucun doute le cinéma* , cit. in Emmanuelle Toulet [dir.], *Le cinéma au rendez-vous des arts ; France, années 20 et 30*, Paris, Bibliothèque nationale de France, 1995, p. 8.

<sup>6</sup> Peter Greenaway, in « The Fine Line », *Montreal Mirror*, 20 au 27 août 1992, p. 14.