

II — Le cinéma est un art

2. Le langage cinématographique et ses possibilités artistiques

Numéro 16, janvier 1959

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/52190ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

(1959). II — Le cinéma est un art : 2. Le langage cinématographique et ses possibilités artistiques. *Séquences*, (16), 2–4.



La place du cinéma dans l'art

II — LE CINEMA EST UN ART

2. Le langage cinématographique et ses possibilités artistiques.

Le cinéaste dirige un monde où sa liberté de créateur est fort éprouvée. Mais, avons-nous vu, s'il a du talent, de la ténacité, de l'audace, le sens de la conduite des hommes, il peut triompher de la complexité technique de son entreprise comme les maîtres d'oeuvre médiévaux des difficiles problèmes posés par la construction des cathédrales.

Mais l'art cinématographique ne tient pas seulement à la liberté du cinéaste. S'il ne lui offrait pas un langage pour s'exprimer, et un langage assez développé, assez souple pour donner corps à un univers esthétique complet et autonome, il ne serait qu'un mythe, et justifierait les critiques dédaigneuses et hautaines faites encore contre le *septième art*. Comme l'image est le matériel de base du langage cinématographique, on peut se demander quels sont les caractères de l'image cinématographique et les facteurs qui lui confèrent une signification artistique.

1. Caractères de l'image filmique

1. Réaliste

Le cinéma nous met en présence des êtres et des choses qui parlent et vivent devant nous, non pas d'une façon physique évidemment, mais d'une façon quasi physique, par l'intermédiaire de l'écran et de l'enregistrement sonore. Nous sommes confrontés directement avec eux; le signe et la chose signifiée sont un seul et même être. On peut dire que le cinéma est de tous les arts celui qui nous donne le mieux l'impression de la réalité en restituant le plus fidèlement possible ses apparences. Remarquons que "cette restitution du réel, comme le dit si bien Marcel Martin, n'est pas la fin (sauf dans le cas du documentaire scientifique et technique : le cinéma est alors un simple moyen d'expression) mais le moyen de l'art du film. Il ne s'agit pas de recopier le réel (ce qui serait sans intérêt artistique) mais de le recréer ou, plus exactement, de recréer une perception du réel, celle du réalisateur. Le réalisme le plus aigu est encore une vision esthétique et subjective du monde". (1)

Quels sont les facteurs qui, à l'écran, nous procurent une telle impression de *réalisme*? Il y a, bien entendu, le mouvement qui imite nos actions de tous les jours, qui imite aussi la vie de la na-

ture végétale et animale. Il y a le son qui constitue une dimension importante de l'image filmique, en restituant l'environnement des êtres et des choses que nous ressentons dans la vie réelle. Il y a la couleur qui, dans certains cas où sa réalisation ne laisse rien à désirer sur le plan technique, peut contribuer à rendre plus fidèle encore la représentation du monde. Il y a aussi les divers procédés de "grand écran" (cinémascope, cinérama, vistavision, etc.) qui, dans des circonstances bien particulières, exceptionnelles même, encore qu'avec beaucoup de réserves, peuvent augmenter l'illusion du *réalisme* de l'image. Il semble cependant que les deux premiers facteurs, le mouvement et le son, soient les deux seuls essentiels.

2. Univoque

L'image filmique ne représente pas, dans sa matérialité, deux contenus à la fois. Elle ne désigne que des aspects limités et précis des choses. "C'est, écrit Epstein, parce qu'elle reste toujours précisément et richement concrète que l'image cinématographique se prête mal à la schématisation qui permettrait la classification rigoureuse, nécessaire à une architecture logique un peu compliquée" (2)

(1) Marcel Martin, *Le langage cinématographique*, Les Editions du Cerf, Paris, 1955, p. 14.

Voilà pourquoi l'image se compare bien mal au mot. Le mot, comme le concept qu'il signifie, a une valeur abstraite et générale; l'image est dotée d'une signification précise et concrète. Ce n'est pas "la maison" que nous voyons à l'écran, mais "telle maison" qui a sa forme, sa dimension, sa qualité propres. Mais alors, il convient de se demander si le cinéma peut exprimer des idées abstraites. Oui, sûrement. D'abord, en vertu de la généralisation qui s'opère dans la conscience du spectateur frappé par le choc des images entre elles : c'est ce qu'on appelle le montage idéologique. Ensuite, en vertu du symbolisme que recèlent toutes, plus ou moins, les images : "Umberto D", par exemple, le vieillard inoubliable créé par Vittorio de Sica, est le type des vieillards abandonnés, isolés mais fiers.

3. Symbolique et malléable

L'image filmique, en effet, n'a pas qu'une valeur représentative. A des niveaux supérieurs au niveau matériel, elle prend une signification symbolique, et même plusieurs. Elle fait le pont entre la réalité représentée, sur laquelle il n'y a point d'équivoque possible, et un *au delà* des apparences, plus mystérieux, vers lequel veut nous tourner le réalisateur. C'est ainsi qu'on peut lire une angoisse psychologique sur le visage torturé de tel héros d'Eisenstein, une traînée lumineuse de grâce sur le visage de telle héroïne de Bresson... A certains moments privilégiés, le cinéma devient le siège, par l'évocation symbolique, d'un conflit intime des âmes ou de l'envahissement du sacré.

Mais la signification de l'image prend des voies différentes, se fait extrêmement malléable, suivant le contexte où elle s'enchaîne. D'abord, le contexte filmique. L'image au cinéma n'a pas du tout le même sens que l'image statique d'un tableau : elle s'intègre dans une suite temporelle où elle est influencée par ses compagnes qui la précèdent et celles qui la suivent, et où d'ailleurs elle ne manque pas de les influencer toutes.

Ensuite le contexte mental du spectateur. L'image est comme la semence de la parabole biblique : elle peut tomber dans la bonne terre, dans la broussaille ou sur le rocher. Elle sera diversement reçue suivant la mentalité, le caractère, l'éducation, la culture, les préjugés bons ou mauvais du spectateur qui est susceptible de commettre un *contre-sens* ou un *faux-sens* devant elle. Cela explique la *polyvalence* possible des interprétations de l'image. Mais n'allons pas conclure que l'image ne signifie rien parce qu'elle peut tout signifier; il subsiste une interprétation authentique,

(2) Jean Epstein *Le cinéma du diable*, Jacques Melot, Paris, 1947, p. 56.

orthodoxe, dans le sens voulu par le réalisateur. Pour la reconnaître, il suffit de faire la critique interne du film dans sa totalité *signifiante* qui ne peut jamais être totalement équivoque, et la critique externe du même document, en se référant à la personnalité de l'auteur et à sa conception du monde dégagée de ses autres oeuvres.

Tels sont les principaux caractères de l'image filmique. Déjà, par eux-mêmes, ils font soupçonner les possibilités artistiques du cinéma. Cherchons donc maintenant les facteurs d'expressivité artistique propres au cinéma.

2. Facteurs d'expressivité artistique de l'image filmique

Il ne faut jamais perdre de vue que toutes les richesses artistiques du cinéma, pour être goûtées par le spectateur, doivent provenir uniquement du rectangle lumineux projeté sur la toile et des effets sonores accordés aux ombres qui se meuvent à l'intérieur de ce rectangle. En définitive, le cinéma n'est qu'une succession ininterrompue d'images, ou mieux de plans, qui ont chacun leur signification particulière mais qui n'ont de sens esthétique que dans l'unité du tout. Or, quel est l'instrument qui crée ces images lumineuses, sinon l'appareil de projection ? Mais l'appareil de projection n'est qu'un intermédiaire secondaire. En réalité, l'image lumineuse ne peut paraître à l'écran si elle n'est au préalable, conservée matériellement sur une pellicule. Et les images montées sur la pellicule n'existent que parce qu'elles ont été photographiées directement par la caméra. C'est donc la caméra qui est responsable de l'image filmique, s'il est permis d'appliquer à une chose inanimée une qualité qui, en droit et en fait, ne relève que de l'opérateur agissant sous la conduite du réalisateur.

La caméra peut donc jouer un rôle vraiment créateur si elle est manipulée avec intelligence et maîtrise. Mais il n'en a pas été toujours ainsi. Le cinéma, à ses débuts, était de la photographie, animée certes, mais de la photographie tout de même : un instant de vie dans un cadre rigide. Avec le cinéma, l'instant de vie durait un peu plus longtemps et bénéficiait de l'animation. C'est David-Wark Griffith qui découvrit le cinéma art. En effet, il tournait quantité de petits films quand il eut l'idée, un jour de l'année 1908, de rapprocher sa caméra du visage d'une actrice dont le jeu l'avait particulièrement ému. Le gros plan de l'artiste intercalé au milieu de la scène fit un effet terrible : tout le monde désapprouva ce procédé de montrer une tête coupée. D'autres tentatives furent faites de déplacer la caméra, mais l'on ne s'habitua que très lentement à ce procédé. Pourtant, quand Griffith décida de rapprocher sa caméra, de changer l'angle de vision d'un objet,

c'est à ce moment-là que l'image prenait une valeur strictement cinématographique et que le cinéma devenait un moyen d'expression artistique. Si, en effet, la caméra se rapproche du visage de l'actrice, l'image filmique change, acquiert une valeur dramatique plus intense, mais seulement l'image filmique, car, dans la réalité, l'actrice était, à ce moment, exactement la même que dans les moments précédents. En déplaçant sa caméra, Griffith venait d'inventer le plan et la succession des plans.

Progressivement, la technique de l'image se perfectionna. Elle offre, dans le cinéma d'aujourd'hui, une riche variété de moyens artistiques.

1. *Les divers types de plans* dont la gamme constitue selon la juste expression d'Henri Agel, "une véritable orchestration de la réalité", surtout le gros plan que Jean Epstein sut naguère caractériser en une page admirable : "Entre le spectacle et le spectateur, aucune rampe. On ne regarde pas la vie, on la pénètre. Cette pénétration permet toutes les intimités. Un visage, sous la loupe, fait la roue, étale sa géographie fervente... C'est le miracle de la présence réelle, la vie manifeste, ouverte comme une belle grenade, pelée de son écorce, assimilable, barbare. Théâtre de la peau" (3).

2. *Les angles de prises de vues.* La contre-plongée donne, en général, une impression de supériorité, d'exaltation et de triomphe, car elle grandit les individus et cherche à les magnifier en les détachant sur le ciel; la plongée tend à rapetisser l'individu, à l'écraser moralement en l'abaissant au niveau du sol, à faire de lui un objet englué dans un déterminisme insurmontable. Les "cadrages penchés" ont pour effet le plus intéressant de matérialiser aux yeux des spectateurs une impression ressentie par un personnage, en l'occurrence un trouble, un déséquilibre moral (v.g. lorsque l'héroïne de *Brève rencontre* songe à se suicider après le départ de son ami, la photo commence à basculer et ne revient à l'horizontale qu'au moment où, la crise surmontée, les reflets du train sous lequel elle voulait se jeter se sont éteints sur son visage hagard).

3. *Les mouvements d'appareil*, surtout le "travelling avant" qui peut exprimer notre insertion dans le monde où va se dérouler l'action, dé-

(3) Jean Epstein *La poésie d'aujourd'hui*, La Sirène, Paris, 1921, p. 171.

ETUDE

1. Quels sont les caractères qui différencient l'image filmique du mot ?
2. Quelle est l'importance du gros plan dans la conception esthétique du film ?

crire l'espace où se passe l'action, (comme la fuite des rails vue de l'avant de la locomotive dans *La Bête humaine* ou le survol de l'amoncellement des caisses dans le palais du citoyen *Kane*), mettre en relief un élément important pour la suite de l'action (comme le "travelling" sur la bougie dans *Les Enfants d'Hiroshima*), introduire la représentation objective du rêve (le gamin se voyant en songe en train de capturer *Crin Blanc*), enfin objectiver et matérialiser la tension mentale d'un personnage (le "travelling" venant cadrer en gros plan le visage d'un mort exprime la révélation soudaine qu'a une femme que le meurtrier n'est autre que son amant présent dans la pièce parmi les policiers, dans le célèbre *Blackmail* de Hitchcock).

4. *Les cadrages* organisent le fragment de la réalité présentée à l'objectif et révèlent ainsi le grand talent du réalisateur (reportons-nous aux cadrages très étudiés de Dreyer dans ses films).

5. *La profondeur de champ*, d'après l'expression très juste de Marcel Martin, "correspond à la vocation dynamique et exploratrice du regard humain qui fixe et fouille dans une direction précise et à des distances très variées".

* * *

Il y aurait beaucoup à dire encore sur la valeur expressive de l'univers cinématographique : le jeu des interprètes, la présence des décors, des costumes, des éclairages, les phénomènes sonores... Mais terminons en soulignant le facteur qui contribue avec le plus d'efficacité à l'élaboration artistique d'un film : le *montage*. Le montage consiste à placer des bouts de film dans l'ordre voulu par le réalisateur pour créer l'impression recherchée. Certes, cet ordre définitif est habituellement prévu dans ce qu'on appelle le "découpage technique". Mais monter un film est une tâche bien particulière, car c'est cette opération qui donne au film sa touche définitive. Il s'agit de créer du *mouvement* au sens large, c'est-à-dire de l'animation, de l'apparence de la vie; de créer du *rythme*, c'est-à-dire une "ordonnance dans le mouvement", comme disait Platon, (le rythme cinématographique consiste précisément dans la succession des plans suivant leurs rapports de longueur, de grosseur et d'importance dramatique); de créer enfin de l'*idée*, c'est-à-dire le message même de l'auteur. Le bon montage est, en définitive, le signe dernier auquel on reconnaît la présence authentique de l'oeuvre d'art.

RECHERCHES

1. Comparez l'image filmique à l'image statique d'un tableau.
2. Etudiez les rapports entre les éléments sonores (musique, paroles, bruits) et l'image filmique.