

## THÉORIE DU CINÉMA

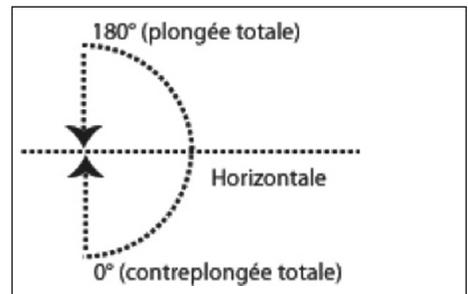
Laurent JULLIER

# DEUX QUESTIONS DE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

## La position de la caméra sur l'axe vertical sur l'axe vertical

La position de la caméra sur l'axe vertical équivaut souvent à une invitation à lire le plan comme le regard de quelqu'un qui baisse les yeux (plongée) ou qui les lève (contre-plongée). *A priori*, la dialectique plongée-contre-plongée a de fortes chances de reconduire un effet universel, celui de se sentir dominant face à plus petit que soi ou dominé face à plus grand. La langue française en porte la trace : on « prend quelqu'un de haut », on le « toise », on le « domine de la tête et des épaules » pour « condescendre » éventuellement à s'intéresser à lui. Et généralement on appelle « grand homme » quiconque (de sexe masculin) est censé susciter l'admiration quand bien même il serait physiquement petit. Quantité de cadres du discours jouent de l'adéquation entre le pouvoir et la hauteur : le socle, l'estrade, le piédestal, etc.

De là à reconduire systématiquement cette grille (dans la vie ou au cinéma), il y a un pas à ne pas franchir. Taille et force physique, par exemple, ne sont pas connectées (on classe les boxeurs par le poids, pas par la taille). Il existe aussi des cadres du discours qui ne reconnaissent pas le lien entre hauteur et pouvoir : un spectacle en amphithéâtre met les spectateurs plus haut que les idoles sur la scène en contrebas ; un simple soldat convoqué pour se faire passer un savon reste debout pendant que l'officier lui parle assis



Dans le monde des jeux vidéo, la vision à 180 degrés est appelée « *birds eye* » (point de vue des oiseaux) ou « *helicopter view* ». C'est un « point de vue olympien » au sens propre, mais pas forcément au sens figuré (ce n'est pas parce qu'on regarde depuis le trône des dieux qu'on apprend autant de choses qu'eux : il ne faut pas confondre, comme on l'a dit déjà, voir et savoir). Les jeux vidéo entérinent cette connotation religieuse sous forme de jeux de mots : on trouve depuis peu l'appellation de « jeux GPS » (*God Person Seeing*) forgée sur le modèle de FPS (*First Person Seeing*, et TPS (*Third Person Seeing*). L'appellation rappelle aussi que la vue à 180 degrés aboutit à regarder le monde à la façon d'un territoire mis en carte, comme sur les GPS (acronyme, cette fois, de *Global Positioning System*). La vision à 0 degré, elle, est appelée « *worms eye* » (point de vue des vers de terre, symétrique vertical de celui des oiseaux).

depuis son bureau, etc. Un plan en plongée ou en contre-plongée, c'est d'abord un nouveau rapport entre les objets, une attention en général allocentrée au monde. Surtout en cas de plongées et contre-plongées totales :

Il y a eu très tôt dans l'histoire du cinéma des plongées et des contre-plongées totales, mais elles se devaient d'être justifiées ou expliquées. Certains lieux les autorisaient : un voilier, lorsque quelqu'un grimpe à la hune (*Le Figurant*, Buster Keaton, 1929 ; *Captain Blood*, Michael Curtiz, 1935) ; une péniche, lorsqu'une trappe du pont laisse voir les habitants de la cale (*L'Atalante*). Certains metteurs en scène comme John Ford et plus encore Charlie Chaplin étaient même rétifs à l'idée de s'écarter de la vision anaxe (à 90 degrés du fil à plomb) qui est celle de l'« homme debout ». Tout écart se devait chez eux d'être justifié, ainsi y a-t-il une contre-plongée dans *Charlot et le masque de fer* (Chaplin, 1921) parce que le héros parle couché par terre, et une contre-plongée à la fin de *La Chevauchée fantastique* (Ford, 1939) parce que le héros ne va pas tarder à plonger au sol pour tirer sur les trois frères dont il veut se venger.

Désormais – à la fois sous l'influence des metteurs en scène formalistes à la Scorsese qui les ont toujours appréciées et du succès des jeux vidéo GPS –, les plongées totales sont devenues banales. Cela ne signifie pas qu'elles ont perdu tout pouvoir signifiant : Alejandro Amenábar a récemment exploité le pouvoir qu'elles ont, à une certaine distance, de faire apparaître les êtres humains comme des fourmis, quitte à accélérer le défilement de l'image pour ressembler davantage au motif de la fourmilière (*Agora*, 2009).

Les contre-plongées totales sont moins courantes, car elles supposent de résoudre davantage de problèmes techniques. À moins



*Les Kiriki, acrobates japonais, Segundo de Chomon, 1907.* Au plan 1, les artistes viennent saluer, et nous sommes en terrain familier, spectateurs dans un théâtre à l'italienne. À partir du plan 2, ils se mettent à réaliser d'incroyables pyramides humaines, défiant les lois de la gravité. En réalité, entre le plan 1 et le plan 2, ce qui était le rideau de scène est devenu le plancher, et la caméra est passée de 90 à 180 degrés.



Dans *L'Heure du loup*, Bergman utilise la même astuce que les films des Kiriki pour représenter les cauchemars du peintre qui en est le héros (Max von Sydow). Avant que le peintre arrive, nous lisons par habitude, à cause des fenêtres, le mur du fond comme un mur vu à 90 degrés, mais il s'agit d'un plancher et l'angle est de 180 degrés.

de filmer le ciel, en effet, une vraie contre-plongée à 0 degré suppose de disposer d'un plancher de verre, ce que seuls des réalisateurs formalistes se permettent, et rarement encore (Wenders, Beineix, Tarantino, mentionnons aussi la variante de la table de salon transparente, utilisée par Antonioni dans *Zabriskie Point*). Dans l'univers des clips, la figure est bien plus courante, ainsi que dans celui des sites Web de caméras cachées, qui diffusent des *upskirts* (littéralement des « sous-la-jupe », vidéos tournées à la sauvette dans des centres commerciaux montrant à 0 degré des passantes en jupe). Historiquement, l'une des premières utilisations d'un plancher de verre dans le cadre d'une contre-plongée totale est d'ailleurs un *upskirt* : c'est le plan sous le tutu de la danseuse d'*Entr'acte* (René Clair, 1924).

En l'absence d'indications claires quant à la position du fil à plomb virtuel qui organise la scène, nous adoptons le point de vue par défaut, qui est celui que nous avons le plus souvent dans la vie de tous les jours, c'est-à-dire la vision à 90 degrés par rapport à un fil à plomb parallèle à la bissectrice du cadre. Très tôt dans l'histoire du cinéma, là aussi, les cinéastes ont profité de cette habitude pour nous tromper. Le succès de la troupe des Kiriki au début du siècle dernier vient de là.

### Champ/hors-champ.

Quelle que soit la position de la caméra, il y aura une constante : le champ couvert par l'objectif s'inscrira dans un cadre rectangulaire fini. Et ce cadre *exclura* forcément des morceaux de la scène. Dans la vie courante, nous ne cessons de tourner la tête pour capter le plus possible de cette scène dont nos perceptions nous font occuper le centre. Dans les jeux vidéo aussi, nous avons le loisir de jouer de la manette pour regarder ce qui se passe



Dans les années 1910, le modèle Edison est encore présent, mais plus de façon aussi radicale : il n'y a plus qu'un mur latéral sur les deux pour coïncider avec le bord-cadre. Ici, dans *Charlot débute* (*His New Job*, C. Chaplin, 1915), le mur troué d'une porte est à droite au plan 1 et, suivant la logique des raccords de sortie par bords opposés, à gauche au plan 2.

à côté, ou au-dessus, ou au-dessous. Mais au cinéma, il nous faut attendre le bon vouloir de l'équipe responsable du film, bon vouloir qui quelquefois ne se manifeste jamais.

Dès les débuts du cinéma, différentes façons de s'accommoder de cette limitation ont coexisté. Beaucoup d'opérateurs Lumière ne s'inquiétaient pas outre mesure de voir des passants entrer subitement dans le champ et en sortir, tandis qu'Edison ou Méliès s'arrangeaient pour que les bords du cadre coïncident avec les limites spatiales de la scène, en général les murs latéraux de la pièce.

Certains cinéastes, cependant, tirent parti de cette limitation, construisant ce qu'il est convenu d'appeler une « dialectique champ/hors-champ » en organisant le désir de voir B quand ils nous montrent A, puis A quand ils nous montrent B. Ils nous transforment en spectateurs de tennis assis trop près du court pour suivre des yeux les deux joueurs à la fois. D'autres n'y accordent que peu d'importance, et conçoivent l'écran comme une lentille sans jamais nous donner à penser qu'il se passe quelque chose de plus intéressant aux abords immédiats au champ. Certains considèrent cette limitation rectangulaire comme une malédiction, et n'ont de cesse que de faire le tour du propriétaire ; cela arrive souvent avec les touristes qui rapportent des films de leurs vacances, remplis de panoramiques sur des paysages trop grands pour rentrer dans le caméscope, ou avec les concepteurs d'images de synthèse 3D qui, par définition, calculent la totalité du décor. D'autres nous donnent des tas d'indications pour imaginer ce qui se passe à côté, sans nous le montrer pour autant. Certains films d'horreur y recourent, car selon une croyance popularisée par Jacques Tourneur, le spectateur imagine toujours le monstre qui l'effraie le plus, et qui n'est pas forcément celui qui

effraierait son voisin ou sa voisine – mieux vaut dans ce cas rester dans la vague. Mais ce ne sont pas là les seules façons de se servir du hors-champ.



*Jeux d'été* (I. Bergman, 1951). Le hors-champ est à la fois utilisé dans son acception spatiale (les amoureux au lit sont situés au-dessous) et son acception temporelle (ils viennent de faire l'amour, comme ils l'expliquent, et le ballet de leurs doigts qui s'entre-lacent et s'enroulent rejoue *a posteriori* et en réduction celui des corps).



*La Chevauchée fantastique* (J. Ford, 1939). Hatfield, assis dans le hors-champ contigu gauche, s'apprête à utiliser sa dernière balle pour tuer Lucy – ce qu'il pense préférable pour elle à la perspective de tomber aux mains abjectes des Indiens. Dans une seconde, pourtant, il va lâcher le revolver. Mais la raison pour laquelle il le lâche restera hors-champ. Ce n'est que plusieurs minutes plus tard que nous comprendrons qu'il a été mortellement touché par un tir avant d'appuyer sur la détente.

## LECTURES CONSEILLÉES

Marcel Martin, *Le langage cinématographique*,  
Ed. du Cerf, Coll. 7ème Art, Paris, 1985

## SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

Christian Metz « Le cinéma, langue ou langage ? »,  
in *Communications*, n° 4, 1964, p. 52-90

Laurent Jullier, « Deux questions de langage ciné-  
matographique : la position de la caméra sur l'axe  
vertical et le duo champ/hors-champ. » in *Analyser  
un film. De l'émotion à l'interprétation*, Flammarion,  
Coll. Champs-Arts, Paris, 2012