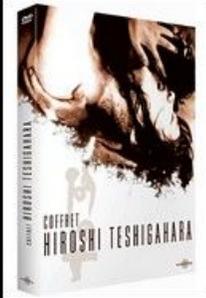


## SOMMAIRE



## CINEMA

De A à Z  
Cette Semaine  
Planning des Sorties  
Par Réalisateur  
Autour du Cinéma  
Films Cultes

## DVD

Tests DVD  
Par Editeur  
Planning des Sorties  
Boutique DVD

## PERSONNALITES

Portraits  
Culcultes  
Galleries Photos

## ANALYSES

Gros Plans  
Dossiers  
Entretiens

## AU JOUR LE JOUR

News ciné  
Box-Office  
Notes

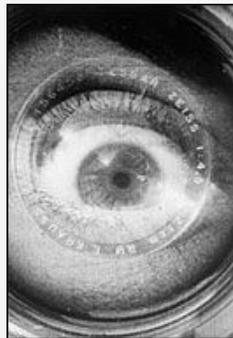
## COMMUNAUTE

Nouveaux forums !!  
Concours  
Newsletter  
Liens web

## PARTENAIRES

Films de Van Damme  
Location de DVD  
Carlotta Films  
One Plus One  
Conception web  
Michael Cimino

## STATISTIQUES



## GROS PLAN

## DE L'HYPER-REALISME NUMERIQUE

Le champ nouveau ouvert par l'arrivée récente des petites caméras numériques ("*hyper-réalistiques*", comme les appellera Agnès Varda dans *Les Glaneurs et la glaneuse* en 1999), fait resurgir cette inaccessible ambition vertovienne du cinéma-œil. Favorisant notamment l'incursion du "je" du documentariste dans le film, la caméra DV se pose en témoin privilégié ("*ça s'est produit à portée de caméra*"), garant d'une objectivité renforcée - alors qu'en réalité, l'identification ainsi accentuée est avant tout la marque d'une plus grande subjectivité. Le "je" documentaire ne redevient pas la voix off omnisciente du documentaire didactique et/ou propagandiste, mais voix "à côté", personnage dans la diégèse. La chose tombe plutôt bien: le documentaire, à l'instar de la fiction, a besoin de personnages, de sujets, propres à nous émouvoir, élargissant toujours davantage le spectre des identifications possibles.

## L'AVANCE DE L'ŒIL

Voix de hors-champ, recelant donc un potentiel d'entrée dans le champ, le "je" documentaire n'est dans le film qu'un de ces héros ordinaires et/ou extraordinaires de plus - privilégié de par sa position, certes, mais personnage cependant. C'est par exemple ce que Pierre Carles a compris, depuis l'auto-parodique **Enfin pris?** en 2002, dans lequel il assumait et donc exploitait au maximum une dernière fois son personnage de trublion futé et souvent égotiste, avant de disparaître progressivement, image et voix, dans **Attention danger travail** en 2003, puis tout à fait, dans **Ni vieux ni traîtres** en 2004, recentrant l'intérêt du spectateur sur le sujet et lui seul. Mais la DV laisse pourtant la porte béante à ce mirage de la neutralité. Plusieurs éléments y concourent. La visée de côté, sur un petit écran à part, permet notamment au caméraman de garder une disponibilité vis-à-vis de l'espace et du sujet (animé ou inanimé) filmé, tout en gardant un œil "à l'avance" sur son résultat final (sorte de montage en direct). De plus, la légèreté matérielle et financière du filmage numérique autorise une réduction de l'équipe technique (le cinéma impose moins sa présence, donc aurait moins d'incidence sur ce qui est filmé) et une liberté d'expérimentation plus large (plus de pellicule onéreuse à économiser). La DV serait donc vecteur d'intimité, de confiance et de proximité accrues. Pour autant, le fantasme du cinéma intégral ne trouve pas achèvement dans cet allègement extrême de la technique. A l'instar du cinéma vérité ou du cinéma direct en leur temps, avec lesquels la DV partage l'objectif de délivrer le cinéma des contraintes habituelles de la narration despotique en



voix off, de l'immobilisme de la caméra et de la progression linéaire de la thèse prétendument rationnelle, cette libération peine à dépasser le seul renouvellement formel. La fiction ne tarde d'ailleurs pas à exploiter le dispositif (du **A tout de suite** de Benoît Jacquot - dont la maladroite collusion interne entre images présentes et archives documentaires au passé souligne la grande difficulté de la concordance esthétique des temps - en passant par Alain Cavalier, Claude Miller, **Eric Rohmer**, Wim Wenders, etc.), prouvant s'il en était besoin que laisser la caméra tourner en permanence n'est pas gage de réalité et encore moins de cinéma (Warhol, **Morrissey** et leurs **Sleep, Eat, Beauty n° 2** et autres **Empire** étaient déjà passés par là entre 1963 et 1965). Le cas échéant, les caméras de surveillance et, par extension, la prétendue "télé-réalité", relèveraient de la discipline artistique.

#### REALITES A LA SECONDE



Ainsi, si la DV permet de contourner, au tout au moins de réduire au minimum, les impératifs de préparation (lumière naturelle, son direct, stabilisateur d'image permettant d'évoluer caméra au poing), le point de vue s'impose, et même affirme sa nécessité. "L'opérateur est dans un fonctionnement de disponibilité, pour capter, dans un certain sens,

*l'émotion donnée par l'acteur. Un mouvement de caméra s'exécute donc de façon improvisée, pulsionnelle, il est le résultat visible et enregistré de la sensibilité d'un opérateur qui a interprété une situation, une émotion vécue par l'acteur, pour la transmettre au spectateur à travers le cadrage. Filmer avec la caméra-poing signifie, en fin de compte, faire interpréter un opérateur, de telle sorte que le spectateur soit sollicité dans le sens du film",* écrit Céline Pagny dans son **Mémoire de recherche sur les "petites caméras**, dirigé par Pierre Maillot, et Jimmy Glasberg dans le cadre de l'École Nationale Supérieure Louis Lumière, avant de rappeler les mots de Roger Andrieu: "Un mouvement, c'est le point de vue subjectif du spectateur". A ce sujet, **Nicolas Renaud** met en garde: "Le regard tous azimuts auquel incite l'appareil peut donner l'illusion de s'immiscer réellement dans une situation, les yeux ouverts et l'objectif mobile dans la main, se croire un capteur d'images qui "voyage léger" dans la réalité. Mais le cadrage souffre alors d'un déficit d'attention. En négligeant le rôle, on risque de faire primer le fait "d'être là" sur la responsabilité de créer une image qui rend compte d'une réalité vécue. Car de choisir une portion de la réalité dans un cadrage, d'arrêter le regard sur des éléments particuliers et d'y imposer le langage des images sont des mises en condition qui impliquent peut-être davantage le cinéaste dans la situation, c'est une main portée à la matière du réel et qui cherche à la faire parler". Certes, le numérique permet et promet des avancées ambitieuses (depuis **Time Code** de Mike Figgis en 2000, et ses quatre histoires parallèles se déroulant en "temps-réel" dans quatre fenêtres à l'écran, jusqu'à la technologie *Be Here*, qui permet de réaliser des films en 360° dans lesquels le spectateur est donc libre de choisir ses prises de vue - l'exposition *Future Cinema* au ZKM de Karlsruhe du 15 novembre 2002 au 30 mars 2003 en donnait un aperçu vertigineux), mais le précepte de base reste inchangé: il s'agit toujours de la restitution d'un point de vue. Ou, pour reprendre les mots célèbres de Jean-Luc Godard, non "pas la vérité 24 fois par seconde, mais 24 vérités par seconde". De façon extrême, le documentaire de Denys Desjardins, **Mon œil pour une caméra** (2002), permet de refermer la boucle. Mise en abyme du cinéma documentaire, du cinéma en général et du cinéma-œil en particulier, le film raconte la quête du cinéaste pour remplacer son œil mort, perdu lors d'un accident, par une micro-caméra. Quête personnelle vaine, parce que techniquement peu probable, mais quête cinématographique riche: fantasme du capteur continu et invisible, donc

théoriquement neutre, l'œil-caméra relève-t-il du champ du cinéma?

### MON ROYAUME POUR UN ŒIL

Et si la capacité première du documentaire était justement d'altérer le réel, de le provoquer, par la présence de la caméra, par sa grammaire, par son point de vue? Et si la disparition de cette provocation n'était plus identifiable en tant que cinéma? Desjardins, dans une [interview](#) à Hors-Champ fait s'affronter "la captation à long terme, en continu, versus le



cinéma", et répond simplement à ces questions: "On est loin du cinéma quand on tourne avec l'anxiété de rater quelque chose si on ne filme pas tout. [...] L'idée derrière ça est que, en filmant en continu, quelque chose va arriver, on va capter une chose, mais pas le moment qu'on a choisi. [...] J'aime le fait que la caméra peut provoquer des choses, et si on filme en continu, on finit par perdre ce pouvoir...". Reste que la proposition de remplacer un œil par une caméra entraîne d'autres interrogations: si la caméra peut supplanter la fonction de l'œil, et même cohabiter avec un autre œil, organique cette fois, alors la caméra peut-elle se faire vision naturelle? Si tel était le cas, le cheminement réflexif ci-avant serait rendu caduc. Le principe de l'opération lui-même fascine, qui fait du corps humain une cabine de projection: "Ç'aurait été une sorte de petite projection au laser, retransmettant à mon œil ce que voit une caméra miniature mise à la place de mon œil manquant. [...] Vision et projection simultanée dans un œil. [...] Et l'écran est aussi mon œil! Le signal serait projeté sur la rétine de façon à ce que l'influx puisse être décodé par mon cerveau." L'opération se révèle au final infaisable: "Le cerveau pourrait difficilement jumeler une vision naturelle et une vision artificielle". Et le documentariste de préciser que la juxtaposition des deux visions se ferait même certainement au détriment de la vision naturelle. Desjardins va plus loin et rappelle que la caméra, construite originellement sur le modèle de la vision humaine ("lentille, foyer, iris et réponse chimique au message lumineux, sur une pellicule située à l'arrière"), est avant tout, comme lui, borgne. Par cette simple limitation monoculaire, éprouvée au quotidien par le cinéaste, la vision cinématographique n'est pas comparable à la "classique" vision naturelle (limitation du champ, perception de la profondeur particulière, etc.). Henri Maldiney, dans son livre **Art et existence** (Klincksieck, 1985), écrit: "Regarder, c'est se constituer en foyer du monde. Mais on peut le faire à différentes profondeurs. Un peintre ne regarde pas comme un touriste. Il ne voit pas d'abord ce qui est devant lui, mais la manière dont les choses lui sont présentes et dont il est présent aux choses. Il ne communique avec le quoi des choses qu'à travers le comment". Ici se fait le nœud entre documentaire et fiction: tous deux regardent - et se font de l'œil. Le reste est question de point de vue.

\* Voir les expériences d'EyeTap menées entre 1994 et 1996 par Steve Mann sur son site Internet <http://eyetap.org/mann/>, et qui permirent à des milliers d'internautes de suivre au quotidien les déplacements de l'artiste, via une micro-caméra fixée au niveau de ses yeux.

Guillaume Massart